

Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltíberoMandonio - 24 Oct 2008 19:43

Direcciones de correo de los jugadores:

Soldurio: Ingleses, diosmio100(arroba)hotmail(punto)com

Mencey: Francia, jasebri (arroba) hotmail (puntito) com

Regne: Sacro Imperio Romano, regnecatala[arroba]gmail(punto)com

Gil: España, rafael.gil.marc(arroba)hotmail(punto)es

Klu: Sicilia, klu_666(arroba)hotmail(punto)com

Loky: Bizancio, Raul_garcia_fernandez @ hotmail.com

Ismaylive: Rusia, ismaelsrivero @ terra.es

Kraken: Moros, piratamartin3 @ hotmail.com

Juanjo: Turcos Celti @ juanjohelena.jazztel.es

Leonidas: Egipto, lordbyron5(arroba)hotmail(punto)com

Rukser: Polonia, rukigulf/ARROBA/hotmail.com

Arbitros y copia de seguridad: celtiberostw @ gmail.com Contraseña: Numancia

Funcionamiento para pasar el turno:

1- Cada jugador, una vez haya hecho todos los movimientos del turno, le tiene que dar a pasar turno (el relojito de arena).

2- Le aparece la pantalla de inicio del siguiente jugador. En ese momento y no antes, tiene que guardar la partida con el nombre apropiado. (por ejemplo, Europa turno x)

3- Manda un correo al siguiente jugador **con copia a la dirección celtiberostw** y adjuntando el archivo de la partida guardada (se encuentra en MTW2saves).

En el asunto tienen que ir especificados el turno y la facción a quien se envía.

4- Comunica el paso del turno en el foro.

5-Realiza los contubernios diplomáticos adecuados y demás roleos. :D

Reglas de la campaña

No se puede matar a los reyes ni a los herederos utilizando asesinos. Esta es la única regla de la campaña que los jugadores *deben* tener en cuenta

Además, por defecto: (son parámetros de la campaña y los jugadores no los podrán cambiar):

1- Todas las batallas se autoresuelven

2- No se puede introducir ningún código de trucos.

Reglas arbitrales y plazos para pasar el turno

1- Los jugadores disponen de 32 horas para pasar el turno.

2- Los fines de semana y puentes se dispondrá de un máximo de 48 horas.

3- En caso de no poder jugar el turno se le podrá pasar a otro jugador para que este mueva por el.

4- Si pasadas las 32/48 horas el jugador no mueve el arbitro pasara el turno.

5- Avisara a los árbitros el jugador anterior o el posterior al que se ausente tras las 24h sin pasar el turno.

El arbitro pasadas 8 horas pasara el turno (24+8) (40+8 fines de semana)

6- En caso de disputa entre dos jugadores los árbitros mediaran en la disputa y votaran la decisión

7- Si los árbitros intervienen por incomparecencia del jugador se considerará pasado el turno aunque el jugador se presentara en el tiempo que pase desde que el árbitro coge el turno hasta que comunica el pase.

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoKraken - 21 Ene 2009 23:57

La moneda pudo caer del otro lado y ahora podía ser yo el que clamase venganza. La posición inicial en la península es difícil si dos son jugadores humanos.

Es diferente tener facciones cercanas que no las lleve nadie ya que te permite disponer de ciudades fuertes desde casi el principio sin pisar el pie a nadie. Quizá es una cosa a aprender para próximas campañas, no se.

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoRamiroI - 22 Ene 2009 09:58

CeltiberoKraken escribió:

La moneda pudo caer del otro lado y ahora podía ser yo el que clamase venganza. La posición inicial en la península es difícil si dos son jugadores humanos.

Es diferente tener facciones cercanas que no las lleve nadie ya que te permite disponer de ciudades fuertes desde casi el principio sin pisar el pie a nadie. Quizá es una cosa a aprender para próximas campañas, no se.

De hecho, cuando se planteaba la campaña ya se comentó este tema. Yo propuse hacer una selección de facciones jugables por ese motivo, aunque al final prevaleció la opinión del sorteo puro y duro.

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoGil - 22 Ene 2009 15:10

Sí pero los moros parten con más provincias... Las africanas también cuentan. De todos modos no quiero decir que tu triunfo Kraken no sea mercedo, que lo es. Suerte para el resto de la campaña ahora sí que tienes una buena posición.

Ya me prepararé la próxima para que dure un poco más... :twisted:

=====

Re: Instrucciones para la campaña Europea

Publicado por CeltiberoKraken - 22 Ene 2009 16:09

Si tienes toda la razón. Tú y yo o éramos aliados a muerte e íbamos contra alguien para expandirnos o uno de los dos desaparecía.

Saludos

=====