

## Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLeonidas - 02 Abr 2009 15:50

---

Creo que la campaña europea esta tomando unos derroteros que no me gustan un pelo.

Ayer me comunico una cosa Mencey que no me gusto absolutamente nada. No creo que deba ser yo quien lo diga, pero si esto sigue asi por mi parte se va a acabar todo interes en esta campaña y la abandonare.

Saludos.

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoRegne - 02 Abr 2009 16:31

---

Un seg XDD

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKraken - 02 Abr 2009 16:54

---

Que quieres decir con 'si esto sigue así'?

Hace ya tiempo Regne propuso crear uns reglas, es cierto que después de empezada la campaña, y yo el primero, dijimos que el juego ya se conrola sólo, que se haga lo que se haga si el juego lo permite...

Yo personalmente si que dije que había que tener algo más de cuidado con el lenguaje y con diferenciar entre el celtíberoX y el rey de...y también se dijo que no pasaba nada, que todo el mundo era comprensivo y se hacía sin mala intención.

La única cosa que el juego no permitía, y que generaba posibles problemas,la destrucción del puerto de Toulouse, se ha resuelto sin problemas entre los dos implicados, sin que nadie se enfade y sin ni siquiera haber una intervención de los árbitros.

Entonces imagino que nadie puede hacer nada por lo que el resto se enfade.

Otra cosa es que a algunos se les obnibule la mente de repente y les sienten mal que cosas que el juego permite, pero no son del todo ortodoxas, pero sean capaces de seguir adelante y se muerdan la lengua, que es lo que toca, ya que TODOS aceptamos las mismas normas...

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoRegne - 02 Abr 2009 17:14

---

Despues de hablar con leo por chat pos hemos coincidido en que ai 2 cosas fundamentales que necesitan ser limitadas:

1: Cruzdas/Jihads

2: La cesion de las ciudades

Mi propuesta para regular las cruzadas.

Cruzadas/jihad:

-1 no se puede atacar a una faccion que no sea la destinataria de la cruzada.

-2 Para poder passar por un reino que no sea el obejetivo se le tendra que pedir permiso, si este no le concede dicho permiso de passo el ejercito cruzado puede decidir atacar la faccion siempre i cuanto se tope con algun objetivo en su camino mas &quot;RAPIDO&quot;.

-3 Si una faccion que a concedido el derecho de passo ataca a un ejercito cruzado todos los integrantes de la cruzada podran atacar a dicha faccion.

-4 Una vez unido a la cruzada el ejercito y los generales solo la podran dejar de 2 maneras: Muertos o victoriosos!!!

Ciudades:

-1 Si se cede una ciudad esta ciudad no podra volver a cambiar de manos en 10 turnos(Se enteinde que es entre aliados y para conseguir el beneficio de las tropas gratis XD).

Un saludo.

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKraken - 02 Abr 2009 18:20

---

Es una lástima que esas reglas no surgieran antes de empezar la campaña, ya que ahora cualquiera puede decir que no está de acuerdo...

En cualquier caso creo que la decisión, al ser posterior a empezar la campaña, debe ser unánime y sin presiones ni acritudes, en pro de la diversión.

Además, en el caso de las ciudades, seguramente habría que dejar uno o dos turnos de marge para que algunos puedan estructurar sus territorios de la manera que mejor les beneficie, ya que esa regla no estaba antes.

En cuanto a las cruzadas creo que habría que diferenciar la cuestión religiosa, a ver si me explico, aunque pueda llegar a perjudicarme:

Si Francia empieza una cruzada contra Jerusalem que empieza a avanzar por Pamplona (en este momento mora)...pues hombre, no creo que necesite mi permiso... :oops: ya que como cuestión religiosa que es yo debería negarme en redondo...

Si que necesitaría pedirle permiso a Sicilia, Inglaterra,...

El mismo caso puede ser aunque invertido para las yihads...

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoEco - 02 Abr 2009 18:38

---

Creo que ha pasado lo que tenia que pasar , las reglas se han de poner ya que el juego no es justo en si mismo, el tema de los arbitros se creo para controlar esto mismo , pero alfinal quedamos solo en vigilar los trunos.

En mi opinion la cruzadas o jihads, creo que deberian ser los arbitros como haciendo funcion del PAPA o de Iman los que deberian declararlas , admitiendo las &quot;sugerencias&quot; de los jugadores de cada faccion religiosa.

Pienso que cuando se declara una cruzada o jihad automaticamente se deberian parar todo conquista entre facciones hermanas y dedicar todo recurso a la jihad.

Creo que se deberia solo permitir la conquista de la ciudad objetivo, sus territorios anexos y las islas en la ruta hacia el objetivo.

Que las cruzadas o jihads sean &quot;autorizadas&quot; por los arbitros en funcion por ejemplo del numero de cardenales de cada faccion, por poner un ejemplo, mientras que las jihads sean libres.

La cesion de ciudades deberan ser autorizadas por los arbitros para controlar posibles abusos o perdida de jugabilidad.

Todo acuerdo privado entre facciones esta prohibido.

Si se llegara a un acuerdo fuera de los propios del juego se debera enviar copia a los arbitros para su validacion.

Creo que son unas ideas que ve un arbitro que ha seguido esta campaña dia a dia .....son opiniones.....

=====

**Re: Nos estamos pasando**

Publicado por CeltiberoRegne - 02 Abr 2009 19:35

---

El problema sobretodo en el tema de las cruzadas es que por mucho que un administrador quiera no puede declarar una cruzada a menos que lo acepte el papa incluso teniendo alta estima con el papa muchas veces no deja mandar la cruzada... A diferencia de esto las jihads pueden ser lanzadas en cualquier momento, siempre y cuando haya pasado el tiempo de descanso entre jihad y jihad.

Sobre lo demas a mi me gusta la idea :)

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltíberoMencey - 02 Abr 2009 21:32

---

Bueno, pues si se desean poner reglas, pues pongámoslas, hala. Pero claro, a mí me suenan a reglas para no alterar el statu quo de los que ahora dominan el juego. Porque, seamos honestos (los que puedan), no se pueden regular los trucos en los que se han basado los expertos en campañas para una expansión tan impresionante. Sí, esos mismos que ahora se escandalizan por unas prácticas que **están accesibles a todos**, pero que no han tenido reparo en eliminar a compañeros celtíberos utilizando bugs del juego **que sólo conocen unos cuantos**

.

Y es que, desengañémonos, aquí desde el principio de la partida ha habido dos clases de jugadores:

los imbéciles como yo, que miraban las instrucciones del juego para exprimir al máximo los beneficios posibles.

y los experimentados que saben que el resultado de una batalla, de un espionaje, de un combate naval, de un asesinato, etc. **SE PUEDE MODIFICAR.**

De esto me enteré en el turno 24, y claro, la sensación de payaso me dura hasta hoy. Ahora me explico la expansión imparable de determinados reinos. Ahora me explico mi ejército hundido a la primera cuando iba a tomar el norte de Italia. Ahora me explico el impresionante ejército inglés de Amberes destrozado por cinco peregrinos cagones y tres campesinos, ahora me explico muchas derrotas siempre con el número máximo de bajas posibles.

Pero claro, esto que digo no se puede demostrar, sólo padecer y extrañarnos de tan extraordinaria estadística victoriosa en el enemigo, y de que nunca aparezca un ejército enemigo derrotado en nuestro turno, qué curioso, y luego se alzarán voces indignadas que nieguen lo evidente. Pero yo, como he dicho recientemente, soy ingenuo, pero no subnormal.

Y para acabar, bueno, qué decir de cuando nos revientan un asedio para jodernos el saqueo. ¿Eso sí se contempla como "histórico" entre los indignados? ¿Eso sí entra dentro de vuestra "lógica" del juego limpio? Sí, me refiero a cuando una unidad de arqueros cagona, sitiada en un castillo por cuatrocientos enemigos, se la pone a combatir para que el castillo sea tomado en el turno del defensor y así se le birla el saqueo al atacante. Eso sí es jugar limpio, qué caramba. Porque lo más verosímil en ese caso es que los arqueros salgan del castillo a pecho descubierto para salvar la

ciudad, claro. El intercambio de ciudades, no.

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKlu - 02 Abr 2009 21:46

---

Pues sí, lo del mal uso de las Cruzadas/Jihad está siendo un descontrol. TODOS hemos pecado en el mal uso con la Cruzada/Jihad excepto las facciones ortodoxas y alguna facción más. Y esto tiene que ser vetado sí o sí. Las sugerencias que proponen Regne y Eco, me parecen estupendas.

Con respecto al intercambio de ciudades... pues yo había pensando que siguiera siendo vigente pero eso sí, destruyendo TODAS las unidades gratis, así nadie se beneficiaría de las unidades gratis. La únicas pegadas que pondría son...

No se pueden pasar ciudades cuando:

1. Sean amenazadas por una facción (véase el ejemplo de Zaragoza cuando era Siciliana y Francia)
2. Sea objetivo de cruzada y se quiera cancelar la cruzada (véase Jerusalem cuando era del Egipto)

Para el resto de casos no veo problema en pasarse ciudades... Os pongo un ejemplo cercano a mí, ¿Qué habría de malo en que por ejemplo yo le entregue a Kraken, la ciudad de Valencia y el me entregue a mí, la ciudad de Marsella, si no usamos ninguno de los dos las unidades gratis y las destruimos como he dicho en una sugerencia más arriba del post mío?

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLeonidas - 02 Abr 2009 22:21

---

Bueno, veo que hay sensated.

La verdad es que el tema de intercambio de ciudades hay que solucionarlo bien, y para ello creo que sera necesario la intervencion de los arbitros.

Yo pondria que antes de ceder una ciudad se avisen a los arbitros y estos controlaran la destruccion de

las unidades que se crean automáticamente.

**CeltíberoMencey escribió:**

Porque, seamos honestos (los que puedan), no se pueden regular los trucos en los que se han basado los expertos en campañas para una expansión tan impresionante. Sí, esos mismos que ahora se escandalizan por unas prácticas que **están accesibles a todos**, pero que no han tenido reparo en eliminar a compañeros celtíberos utilizando bugs del juego **que sólo conocen unos cuantos**

Y es que, desengañémonos, aquí desde el principio de la partida ha habido dos clases de jugadores:

los imbéciles como yo, que miraban las instrucciones del juego para exprimir al máximo los beneficios posibles.

y los experimentados que saben que el resultado de una batalla, de un espionaje, de un combate naval, de un asesinato, etc.

Se a que te refieres Mencey, pero tienes que comprender que nosotros no tenemos la culpa de conocer mejor que tu el juego. Yo he aprendido solo las cosas del juego y algunos bug son mas pasables que otros.

Pero sinceramente lo de cambiar ciudades unos con otros para simplemente obtener unidades gratis es lo menos realista que he visto. Y por ello he puesto este post.

Si os parece bien creo que ha llegado la hora de recuperar a los arbitros, por que si no me temo que esta campaña va a acabar muy mal.

**Por cierto, creo que lo mejor sera paralizar la campaña hasta que se solucione todo esto.**

Saludos.

=====

**Re: Nos estamos pasando**

Publicado por CeltiberoMencey - 02 Abr 2009 23:00

---

No me cabe en la cabeza que se asuma que explotas el bug de la batalla &quot;porque no tienes la culpa de que yo no lo conozca&quot;. Eso no me parece un argumento válido. Habría que preguntarle a Juanjo si le parece limpio haber sido eliminado de la campaña porque tú no tenías la culpa que él no conociese este bug del juego. Y que no está en las instrucciones, claro. Puedes jugar mil campañas y no darte cuenta, pero tú no tienes la culpa claro.

**CeltiberoLeonidas escribió:**

Pero sinceramente lo de cambiar ciudades unos con otros para simplemente obtener unidades gratis es lo menos realista que he visto. Y por ello he puesto este post.

Vaya, a mi me parece que lo menos realista es realizar una batalla siete veces hasta que salga el resultado que querías. Probablemente fuese así en la realidad, venga chicos, a la carga de nuevo, resucita a aquellos que al general no le mola una victoria clara, necesita una épica.

Claro Leo, como que te ha ido muy bien así. Por eso decía que la necesidad que surge ahora de reglas es para mantener el statu quo de los que están bien posicionado con una expansión rápida y exitosa. Nadie habla de prohibir el bug de las batallas, se habla de prohibir algo que el juego contempla. :roll: Porque mira que le doy vueltas a las instrucciones y no encuentro en ningún lado lo de elegir el resultado de una batalla mediante el carga-recarga.

Pero gracias por asumir con honestidad que te has aprovechado del bug. Ojalá los demás que lo hayan hecho también lo reconozcan.

=====

**Re: Nos estamos pasando**

Publicado por CeltiberoMencey - 02 Abr 2009 23:06

---

PD: ahora me doy cuenta que el error fue mío. Tenía que haber renunciado a la campaña cuando me dí cuenta que me estaban vacilando.

=====

**Re: Nos estamos pasando**

Publicado por CeltiberoEco - 02 Abr 2009 23:27

---

Entiendo tu cabreo Mencey y estoy de acuerdo , pero yo pensaba en la honorabilidad de todos mis hermanos en el CLAN, yo pensaba que las campañas eran mejor entre hermanos porque así nadie hacía trampas....sí, para mí un BUG es una trampa, pero veo que me he equivocado...triste.

Creo que llegado a este punto se debería dar por finalizada la campaña.

Se discutan,obteniendo toda la información de esta campaña , las nuevas reglas para campañas posteriores y empezar una campaña nueva en que todos juegues en igualdad de condiciones.

El tema de los arbitros yo lo volvería a discutir.

=====

### Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKlu - 02 Abr 2009 23:33

---

**CeltiberoLeonidas escribió:**

**Por cierto, creo que lo mejor será paralizar la campaña hasta que se solucione todo esto.**

Pienso lo mismo... antes de seguir con los turnos por mal que le pese a alguien, deberíamos dejar claro este asunto.

=====

### Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoSoldurio - 02 Abr 2009 23:34

---

Creo que el tema está complicado, a mi entender, Mencey tiene más razón que un Santo y me parece una pataleta, que todos aquellos que hasta el turno 26 se han venido beneficiando de sus conocimientos, no históricos, sino trucos, trucos y más trucos, ahora se escandalicen tanto.

Vamos... que atacar un ejército enemigo con un 15% de posibilidades de éxito y cargar y recargar la partida mil veces, para lo cual hay que tener un tiempo con el que yo tampoco cuento, hasta que el resultado entre en ese 15% está de p.m., pero los nuevos trucos no, pues mira, igual tenéis razón, pero lo jodido es que para que yo conociera los trucos de los que algunos disfrutaban, han tenido que pasar veintitantos turnos, me da que para mí ya es tarde, en cambio lo que se supone que es mi/nuestro truco

es tan evidente que se ha visto al siguiente turno, aun estoy esperando que el Ruso proteste cuando le llovieron 5 ballesteros mercenarios con el regalito de Dinamarca y no se te ocurra decirme que no les has usado, porque todas las unidades juegan con solo estar en el tableo.

Pues nada, cuando tengáis hechas las reglas ya diréis algo.

Un saludo.

=====