

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 Celtiberolsmaylive - 06 Abr 2009 12:15

Yo lo que propone Mencey me parece perfecto con un pequeño matiz.

Yo no vetaría el traspaso de ciudades siempre que sea un hecho puntual (Aarhus) pues al fin y al cabo es una opción diplomática más del juego. Sobre las unidades que se sacan gratis... Pues yo no las limitaría porque al fin y al cabo ayudan a mantener el orden público en un principio y con un poco de cabeza se pueden usar bien. Pero si lo creéis conveniente se pueden eliminar o al pasar X turnos para ayudar a calmar las cosas.

Y sobre las cruzadas yo sigo insistiendo en que para que no pierdan gracia yo vetaría el traspaso de la ciudad objetivo a otro aliado de otra religión. Más que nada para que está opción de todo el juego que tiene que dar. (Insisto que yo y Loky somos los unicos no beneficiados de esto de hecho xD Estupido cristianismo ortodoxo)

Saludos ^^

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLoky - 06 Abr 2009 16:50

Nos estamos obsesionando mucho con el tema de intercambio de ciudades. Lo cual solo es controlable

por el propio jugador y aliados. Otra cosa que tambien podria ocurrir es que estas ciudades no volvieran a su dueño es decir una traicion :shock: ... vamos que todos estais dando por echo que se van a intercambiar ciudades una y otra vez pero esa tactica seguramente solo durara unos cuantos turnos hasta que los bloques quiebren y vuelvan a hacerse de nuevo alianzas que sin duda seran menos fiables que las anteriores.

Por otro lado lo de controlar el tema de pasar o no ciudades me parece casi imposible asi que lo dicho:

Por mi ni normas ni nada. Y aunque yo no tenga tanta paciencia, si alguien tiene narices a estarse horas para que le salga una victoria pues mejor para el.

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLeonidas - 06 Abr 2009 22:14

CeltiberoLoky escribió:

Por otro lado lo de controlar el tema de pasar o no ciudades me parece casi imposible asi que lo dicho:

Por mi ni normas ni nada. Y aunque yo no tenga tanta paciencia, si alguien tiene narices a estarse horas para que le salga una victoria pues mejor para el.

Pues yo si estoy de acuerdo con controlar el intercambio. Este se puede hacer por medio de los arbitros. Cuando se quiera intercambiar se avisa a los arbitros y estos controlan la cantidad de intercambios y el uso de estos.

Por mi seria la unica regla que pondria.

Aunque con la jihad o cruzadas tambien se podria hacer algo pero para mi lo primordial es el intercambio.

Saludos.

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoMencey - 06 Abr 2009 22:38

Veo demasiada dispersión.

¿Votación?

Explorar: SI/NO/ME DA IGUAL

Exploit: SI/NO/ME DA IGUAL

Intercambiar Ciudades: SI/NO/ME DA IGUAL

Cruzadas/Yijhad sólo contra objetivo: SI/NO/ME DA IGUAL

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por Celtiberolsmaylive - 06 Abr 2009 23:16

Exploración: Veo imposible controlarlo y aunque no voy a ponerme ahora a lanzar una unidad hacia todos lados tampoco me molestará además que no me parece un fallo gordo. Así que SI lo permitiría

Exploit: Obviamente NO. Los bugs son algo negativo que rompen el hilo del juego. Que cada uno decida como quiera pero yo personalmente se vote lo que se vote no pienso aprovecharme de un fallo. Se supone que jugamos entre amigos para jugar "limpio". Luego nos quejamos de que el guiri de turno en el multy se aprovecha de algún bug y nos canea y por eso jugamos juntos para saber que eso no pasará. No se por qué debería ser distinto en la campaña.

Intercambio de Ciudades: NO lo permitiría libremente. En su principio si lo hubiera hecho pero hemos visto que se descontrola así que yo propongo que se regule (si sale que si ya veremos como) mediante los arbitros de forma que puedan pasarse ciudades siempre que no sea de forma abusiva

Cruzadas: Pues la cosa de las cruzadas es ir a por el "infiel"; así que creo que debería respetarse. Obviamente si un enemigo se pone a molestar a tu cruzada pues veo todo el derecho del mundo a defenderte pero que el objetivo de la cruzada sea SIEMPRE tomar la ciudad objetivo. Así que NO permitiría el ataque libre DE UN EJERCITO DE CRUZADA!! Hay que distinguir un ejercito de cruzada/yihad (el que tiene la luna o la cruz en el estandarte) de uno normal. Yo soy ortodoxo pero pongamos que tengo un ejercito de cruzada cuyo objetivo es Jerusalén. En este caso este ejercito

debería encaminarse exclusiva a la ciudad santa y no atacar a Loky **a menos que toque los huevos**. Una vez en tierras egipcias ya si que se podrían atacar otros enclaves pero teniendo como objetivo Jerusalem (esto es facil porque si no avanzas los cruzados se marchan). Ahora bien un ejercito que no se ha unido a la cruzada, aunque esta este declarada tendría todo el derecho del mundo a atacar a Loky (se lo gane o no :P)

Un detalle para Mencey que el otro día veia dudas ;) Las unidades cruzadas mercenarias se tratan como mercenarios normales y corrientes. Una vez terminada la cruzada se vuelven tropas regulares que son libres de atacar a quien su regente mande.

LO dicho. Un saludo

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLoky - 07 Abr 2009 00:12

CeltiberoLeonidas escribió:

CeltiberoLoky escribió:

Por otro lado lo de controlar el tema de pasar o no ciudades me parece casi imposible asi que lo dicho:

Por mi ni normas ni nada. Y aunque yo no tenga tanta paciencia, si alguien tiene narices a estarse horas para que le salga una victoria pues mejor para el.

Pues yo si estoy de acuerdo con controlar el intercambio. Este se puede hacer por medio de los arbitros. Cuando se quiera intercambiar se avisa a los arbitros y estos controlan la cantidad de intercambios y el uso de estos.

Por mi seria la unica regla que pondria.

Aunque con la jihad o cruzadas tambien se podria hacer algo pero para mi lo primordial es el intercambio.

Saludos.

...ejem...no es por menos preciar la labor de nuestros arbitros pero si no se ha cumplido ni la norma basica de los turnos como se va acumplir algo tan complicado...tardariamos meses en jugar un solo turno o es que no lo veis

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLoky - 07 Abr 2009 00:14

Todo lo que quereis controlar es demasiado complicado y o no se hara o tardaremos meses para solo 1 turno.

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoEco - 07 Abr 2009 00:18

CeltiberoLoky escribió:

CeltiberoLeonidas escribió:

CeltiberoLoky escribió:

Por otro lado lo de controlar el tema de pasar o no ciudades me parece casi imposible asi que lo dicho:

Por mi ni normas ni nada. Y aunque yo no tenga tanta paciencia, si alguien tiene narices a estarse horas para que le salga una victoria pues mejor para el.

Pues yo si estoy de acuerdo con controlar el intercambio. Este se puede hacer por medio de los arbitros. Cuando se quiera intercambiar se avisa a los arbitros y estos controlan la cantidad de intercambios y el uso de estos.

Por mi seria la unica regla que pondria.

Aunque con la jihad o cruzadas tambien se podria hacer algo pero para mi lo primordial es el intercambio.

Saludos.

...ejem...no es por menos preciar la labor de nuestros arbitros pero si no se ha cumplido ni la norma basica de los turnos como se va acumplir algo tan complicado...tardariamos meses en jugar un solo turno o es que no lo veis

Ehh los arbitros hemos estado al dia de todo ,mas o menos , y como bien decidisteis en su momento nos quedamos en la sombra solo saliendo cuando asi lo pediais , pasando el turno cuando se nos pidio

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por Celtiberolsmaylive - 07 Abr 2009 02:42

Yo no lo veo para nada complicado. De hecho podemos prescindir de arbitros para casi todo si usamos un poco el coco y volvemos al punto de la confianza.

SOlo serían realmente necesarios en el tema del traspaso de ciudades que si no me equivoco a día de hoy (obviando lo del farmeo de unidades) han sido poco mas de 3 en 20 y no se cuantos turnos.

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLoky - 07 Abr 2009 23:00

Ale pues adelante

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por Celtiberolsmaylive - 07 Abr 2009 23:52

Pero la cosa es que lo decidamos TODOS. No yo solo :mrgreen:

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLeonidas - 08 Abr 2009 01:43

Yo tambien estoy de acuerdo.

Saludos.

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKlu - 08 Abr 2009 13:23

Las reglas que propone Isma me parecen perfectas, adelante con ellas. :)

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoMencey - 10 Abr 2009 01:17

Duda en el tema cruzadas/yihad:

¿Se permite reclutar unidades cruzadas y dejarlas en el reino propio?

Duda exploit:

¿el Mod Retrofit evita el exploit? ¿Se puede continuar la campaña usando dicho mod?

=====

Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoRegne - 11 Abr 2009 18:55

E estado fuera unos dias sin internet ni nada XDD

Lo de isma diria que me parece bien, pero se tendria que redactar en formato mas eskematico y detallado.

Sobre de contratar tropas cruzadas y dejarlas en casa... pues en mi mopinion es que una vez te unas a una cruzada solo tienes dos maneras de dejarla... O que termine o que mueras en el intento.

No se puede meter el mod a media campaña

=====