

## 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 CeltiberoMencey - 11 Abr 2009 22:33

---

**CeltiberoRegne escribió:**

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.

Por eso pregunto. Yo quiero reclutar tropas cruzadas y dejarlas en casa hasta que termine la cruzada. ¿Es viable?

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoRegne - 11 Abr 2009 23:29

---

Yo creo que las tropas estas son para utilizar en la cruzada y no se tendrian que poder dejar en casa

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoMencey - 12 Abr 2009 01:22

---

Ok. Es importante dejarlo claro. ;)

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKraken - 12 Abr 2009 12:42

---

Buenas, después de mi exploración en París ( por cierto Mencey tienes una capital muy interesante...sobretudo cuando la desarrolles en el siglo XVIII...o ya lo haré yo... :twisted: ) vuelvo a la circulación...

Se que debo ser idiota pero...que es el exploit? La exploración indiscriminada?

Hay votación en algún sitio?

En cuanto a lo comentado:

No me importa enfrentarme al supuesto mejor turno de mi enemigo (ese turno jugado y rejugado, con exploraciones 'ilegales').

Comentando con un amigo que jugaba a ajedrez por correo me explicaba que él , antes de enviar 'su turno' lo jugaba varias veces, de3 diversas maneras, incluyendo las reacciones posibles del rival...Sé que no es lo mismo que lo nuestro...pero se acerca mucho. Otro amigo había jugado al panzer general también por correo y...pues eso que lo mismo que nosotros: exploración indiscriminada.

En cuanto al tema de las ciudades. las ciudades deben poder traspasarse en función de acuerdos públicos o secretos, pero no traspasarse una y otra vez. Es diferente, que también se puede hacer, dejarla vacía y que se tome y se retome, para el saqueo, ya que se pierden edificios, no se ganan unidades...

En cuanto al control de esto, si cualquier celtibero me dice que no va a hacer tal cosa, no me hace falta ningún árbitro...

=====

## Re: Nos estamos pasando

---

Publicado por CeltiberoMencey - 12 Abr 2009 13:30

---

**CeltiberoKraken escribió:**

Se que debo ser idiota pero...que es el exploit? La exploración indiscriminada?

No, exploit es (corrígeme si me equivoco Klu), aprovechar una &quot;debilidad&quot; del juego, en este caso el &quot;carga-recarga&quot;;

**CeltiberoKraken escribió:**

Comentando con un amigo que jugaba a ajedrez por correo me explicaba que él , antes de enviar 'su turno' lo jugaba varias veces, de3 diversas maneras, incluyendo las reacciones posibles del rival...Sé que no es lo mismo que lo nuestro...pero se acerca mucho.

No, es distinto. En este juego, como bien apuntaba Regne, hay un factor de &quot;niebla de guerra&quot; que no existe en el ajedrez. De ahí el uso de emboscadas, etc. Estoy de acuerdo con Regne que con las exploraciones esta faceta tan emocionante del juego se pierde. Pero estoy de acuerdo contigo que me lo estoy pasando muy bien incluso con las exploraciones.

**CeltiberoKraken escribió:**

En cuanto al tema de las ciudades. las ciudades deben poder traspasarse en función de acuerdos públicos o secretos, pero no traspasarse una y otra vez. Es diferente, que también se puede hacer, dejarla vacía y que se tome y se retome, para el saqueo, ya que se pierden edificios, no se ganan unidades...

No sé si recuerdan que Inglaterra y Francia estuvimos en guerra al principio de la partida. Pues el motivo fue un intercambio de ciudades Brujas-Amberes, ni más ni menos. Pero hecho al modo &quot;políticamente correcto&quot;,. Eso nos supuso quebraderos de cabeza en cuanto a interrupción de acuerdos comerciales y trasiegos de diplomáticos posteriores para volver a la normalidad...

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKraken - 12 Abr 2009 14:33

---

Si, lo recuerdo...

Pero sigo diciendo que ¿una ciudad podría cambiar de manos en función de un acuerdo no? Por un final de guerra o a cambio de dinero...o lo que sea.

Lo que no sería válido con las nuevas reglas sería que cambiara varias veces en diversos turnos ¿no?

Gracias Mencey

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por Celtiberolsmaylive - 12 Abr 2009 20:28

---

Buenas. Yo también he estado fuera ;)

2 apuntes:

Las unidades reclutadas en una cruzada (peregrinos, espadachines cruzados, etc...) deberían unirse por completo al ejército de cruzada que los reclutó y no abandonarlo a menos que sea para unirse a otro ejército de cruzada y allí permanecerán hasta morir o lograr sus objetivos. Una vez terminada la cruzada yo las tomaría como una unidad mercenaria o regular cualquiera. Total libertad para mandarlas donde se quiera. Si quereis (esto ya como veais porque yo no tengo que preocuparme de cruzadas ni similares xD ) es que cuando se declare una nueva cruzada, estas unidades deberían volver a unirse a dicha campaña aunque esto último me parece opcional e innecesario.

Por último insisto por duodécima vez que no quiero capturar el traspaso de ciudades siempre que este sea puntual y justificado. Lo que yo propongo vetar es el traspaso continuo con el ÚNICO objetivo de obtener tropas gratuitas.

=====

---

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLeonidas - 13 Abr 2009 15:40

---

### CeltiberoMencey escribió:

Duda en el tema cruzadas/yihad:

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

Haber voy a explicar un poco el funcionamiento de las cruzadas/yihads respecto a este asunto.

Una vez que reclutes las tropas especiales de las cruzadas/yihads, el ejercito que las lleva debera avanzar cada turno una distancia considerable al objetivo de la cruzada/yihad.

Si el ejercito no avanza o avanza demasiado poco, las tropas reclutadas iran abandonando la cruzada/yihad por si solas y el jugador no podra hacer nada por evitarlo.

Asi que creo que no es necesario hacer ninguna regla al respecto por que si dejaras esas tropas en tus territorios para defenderte, ese ejercito se iria licenciando el solo sin que pudieras hacer nada.

Espero que haya quedado claro.

Saludos.

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoGil - 13 Abr 2009 17:36

---

No me he leído la mayoría de los post de este hilo pero por si os sirve de ayuda creo que los HG elaboraron unas buenas reglas para su campaña que evitaba abusar de las cruzadas y jihads quizás sería bueno echarles un vistazo...

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoMencey - 13 Abr 2009 17:57

---

### CeltiberoLeonidas escribió:

Si el ejercito no avanza o avanza demasiado poco, las tropas reclutadas iran abandonando la cruzada/yihad por si solas y el jugador no podra hacer nada por evitarlo.

Asi que creo que no es necesario hacer ninguna regla al respecto por que si dejaras esas tropas en tus territorios para defenderte, ese ejercito se iria licenciando el solo sin que pudieras hacer nada.

No digo yo que no sea así... pero lo cierto es que aún disponemos de cruzados en Francia y el SIR de cuando la cruzada a Jersualén. Y de momento ninguno ha decidido desertar... y eso que han ido a todos lados menos a su teórico objetivo... :roll:

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoKraken - 13 Abr 2009 21:19

---

Pero esos cruzados 'consiguieron' su objetivo y ahora te cuestan tus buenos florines cada turno y son como unos mercenarios más...

Además como sólo fueron dos turnos, creo, que duró la cruzada no hubo tiempo de que nadie desertara por dirigirse donde no debía, pero por ejemplo en mi yihad contra gil, las tropas que se dirigieron a Pamplona desde Toledo, al tomar Pamplona, quedaban casi la mitad...

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLeonidas - 13 Abr 2009 22:46

---

### CeltiberoMencey escribió:

No digo yo que no sea así... pero lo cierto es que aún disponemos de cruzados en Francia y el SIR de cuando la cruzada a Jersualén. Y de momento ninguno ha decidido desertar... y eso que han ido a todos lados menos a su teórico objetivo... :roll:

Pues es lo que ha dicho Kraken, esas tropas ahora son mercenarios que debes pagar cada turno y ya no tienes bonus de desplazamiento.

Esta claro que ya forman parte de tu ejercito y no hace falta que las disuelvas.

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por Celtiberolsmaylive - 13 Abr 2009 23:24

---

Mencey pense que te lo deje claro el día que hablamos.

Las unidades que desertan son las unidades que componen el EJERCITO DE CRUZADA.

Lo puse arriba pero intentaré explicarlo de nuevo ;)

Cuando una cruzada es declarada tenemos la opción de unirnos a ella. Para ello se nos pide un general y 8 unidades minimo para que nos aparezca la opción unirse a la cruzada.

Cuando el General "Pepito el Cruzado" se une a la Santa Llama una bandera con una cruz (una bandera con una media luna el caso de "Mustafa el Jihadista"). Además todas las unidades que componen dicho ejercito en su retrato cuentan con una imagen de una cruz o una media luna.

Esto es el EJERCITO DE CRUZADA. El ejercito formado por un general y sus unidades bajo la bandera de la llamada y con el simbolo en su retrato. ESTE ejercito es el que cuenta con bonificación de movimiento, tropas que no cuestan mantener y cuyas tropas desertan si no se avanza.

En cuanto Pepito o Mustafa forman dicho Ejercito en su pantalla de reclutamiento de mercenarios aparecen par reclutar unidades especiales como Peregrinos, espadachines cruzados o plebe de la jihad. Estas unidades al reclutarse pasan a formar parte del EJERCITO DE CRUZADA como una unidad mercenaria más y aparecen con su icono de la cruzada y siguen las mismas normal que cualquier otra unidad de ese ejercito sean peregrinos, sean ballesteros con paves o sean lo que sean.

Este EJERCITO DE CRUZADA es el que avanza hacia que la misión es cumplida. Una vez cumplida la

misión el EJERCITO DE CRUZADA se vuelve en un ejercito normal y corriente. Las unidades reclutadas para la cruzada y las que lo formaron vuelven a comportarse como unidades normales y el icono de cruzada o jihad desaparece.

Es decir si "Roger el gabacho cruzado" forma un EJERCITO DE CRUZADA formado por el mismo y 8 unidades de lanceros y una vez formado recluta 2 unidades de peregrinos y 3 de cruzados espadachines, deberá avanzar hacia Jerusalén, objetivo de la Cruzada. Todas tendrán simbolito de cruzada. Si "Leonidas, el sultán perro" (con cariño xD) regala Jerusalén a su amiguito "Loky el pretencioso" la misión de cruzada se dará por completada y por tanto las unidades de cruzada vuelven a comportarse como unidades normales y por tanto los peregrinos pasan a sr unos mercenarios mas que pueden zurrarse en Francia contra "Frank el germano".

Por tanto espero que te haya quedado claro y espero haber ayudado ;)

=====

## Re: Nos estamos pasando

Publicado por CeltiberoLoky - 15 Abr 2009 16:14

---

:ZZZZ:

=====