

## Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltíberoCid - 01 May 2009 21:47

---

### 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: TE Turno 1 Rohan)

3- Manda un correo al siguiente jugador adjuntando el archivo de la partida guardada (se encuentra en D:juegosMedieval II Total WarmodsThird\_Agesaves---depende de donde lo tenga instalado cada cual). En el asunto tienen que ir especificados el turno y la facción a quien se envía. También envía copia a

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

4- Comunica el paso del turno en el foro.

5- Realiza los contubernios diplomáticos adecuados y demás roleos.

### REGLAS:

1. Todas las batallas serán auto-resueltas

2. Cheats no permitidos de ninguna clase

3. Se jugará Bien vs Mal, con Eriador y Dale como bando neutrales. Serán las únicas naciones que podrán a su elección cambiar de bando según les parezca, respetando 3 turnos antes de atacar cualquier cosa del bando al que atacan.

4. Los asesinos no podrán atacar a miembros de la familia real de ninguna facción, y cada país sólo

podrá tener uno en total operando a la vez. Es decir, máximo un asesino por nación.

### **Plazos para pasar el turno**

1- Los jugadores disponen de 48 horas para pasar el turno.

2- Los fines de semana y puentes se dispondrá de un máximo de 72 horas (3 días)

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 48/72 horas el jugador no mueve el arbitro pasara el turno.

### **Estos son los países y sus jugadores:**

**Kingdom of Gondor:** CeltiberoRegne regnecatala[arroba]gmail[punto]com

**Kingdom of Rohan:** CeltiberoThormes

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Kingdom of Dale:** CeltiberoLoky

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Dwarves:** CeltiberoSet

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Silvan Elves:** Jossinson

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**High Elves:** CetliberoEco

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Mordor:** CeltiberoCid

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Isengard:** Javi\_Wan

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para

visualizarla

**Orcs of the Misty Mountains:** Airamand

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Rhûn:** Viden

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

**Harad:** CeltiberoMencey jasebri (arroba) hotmail (punto) com

**Eriador:** CeltiberoLerend celtiberolerend @ hotmail (pto.) com

ARBITRO:

SUSTITUTOS:

-CeltiberoRukser rukigulf(arroba)hotmail.com

-Stellios

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

SE JUGARÁ CON EL PARCHE 1.1 DESCARGABLE EN [http://files.filefront.com/TATW+11+Patc ...  
einfo.html](http://files.filefront.com/TATW+11+Patc...einfo.html)

Además, hay que actualizar el Kingdoms al 1.05, descargable aquí: [http://www.worthdownloading.com  
/downloa ... 8&id=14613](http://www.worthdownloading.com/download...8&id=14613)

-----  
Datos de Gmail:

cuenta: tetotalwar

Password: celtiberos

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 11 May 2009 16:09

---

Eso requeriría que los bandos se pusieran de acuerdo para ver qué le encargarían a cada nación neutral, un carajal, vamos. Por no decir de si en mitad de un encargo, resulta que la otra neutral se alía con quien te lo hizo y resulta que ahora tienes que atacar a tu pagador :doh:

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 11 May 2009 16:36

---

En cuanto a reglas y funcionamiento, creo adecuado colgar los turnos en un server en un hilo específico, (si se quiere pasar por correo se pasa, pero el colgarlo es mucho más ágil), al igual que otro para las embajadas, en la campaña HG se ha limitado el uso de asesinos a uno por facción y solo puede actuar en territorio propio, aunque el suprimirlos totalmente también me parecería bien.

- Tema cruzadas:

Es un factor muy desequilibrante en el juego dado el doble movimiento de las tropas en cruzada, en HG decidimos que se podrían proclamar solo a modo de roleo, sin usar la opción en el juego, es decir solo de palabra en las embajadas pudiéndose unir varias facciones a la conquista del enclave solicitado, el movimiento sería el mismo para todas las tropas, además solo se podrían enviar tropas de facción y no mercenarias, por suerte en el mod no hay tropas mercenarias o específicas de cruzada.

- Exploit de ejercitos vencidos:

Cuando uno ataca y vence hay un bug que en el próximo turno el jugador vencido no puede mover ese ejercito, en HG decidimos prohibir atacar a ejercitos vencidos para no aprovechar esa ventaja, aunque creo que eso ya se discutió aquí y fue desestimado.

-Exploits de Ciudades:

Estoy de acuerdo con Mencey que deberían licenciarse a casi todas las tropas dejando solo dos unidades para la manutención de la ciudad y que no se rebele al siguiente turno, también hay otro bug que si el jugador decide derruir los edificios al ver el enclave perdido, no se puede destruir el puerto, pues causaría CTD al siguiente jugador.

-Condiciones de Victoria:

Estoy de acuerdo con Leo en la destrucción de todas o algunas facciones de los bloques principales Bien vs Mal, para no hacer muy cansina la campaña yo recomendaría acabar la campaña cuando tres de las facciones de los principales bloques sean extinguidas, aunque se tendrían que crear unas condiciones de victoria solo para las facciones neutrales.

**CeltiberoLerend escribió:**

¿Y si las 2 fuesen neutrales (p.e. actuando como mercenarios o cumpliendo pequeños objetivos o haciendo trueques &quot;públicos&quot; con ambos bandos, ayuda militar a cambio de dinero o territorio, préstamos a alto o bajo interés, transporte de tropas...) hasta que una de ellas decidiera romper esa neutralidad en favor de uno u otro bando estando obligada la otra a re-equilibrar la balanza debiendo aliarse con el bando restante?

Lo que propone Lerend sería algo novedoso y que daría más acción táctica al juego, las facciones neutrales serían eso neutrales, pero sobornables a cualquier bando o a la simpatía del jugador, pudiendo realizar ayudas militares, económicas, etc, no estarían ahí para ganar la Campaña, pero le darían una salsa brutal, de hecho no me importaría en absoluto el llevar una de ellas, al final son los que posiblemente más se diviertan.

- La última petición es aprovechar el sub-foro para la campaña en todo lo relacionado con este mod, metiendo el hilo de este ahí, lo de la campaña y quedadas en el multijugador, discusión de sub-mods, etc...Dada la gran aceptación que tiene. Por supuesto sería necesario cambiar el nombre a este apartado.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 11 May 2009 17:58

---

Disculpen mi ignorancia porque es mi primera campaña contra humanos. Tengo dudas respecto de la &quot;neutralidad&quot; de las facciones. Si son neutrales, tampoco atacaran a los bandos rebeldes para aumentar su territorio? creo que esos territorios rebeldes son de libre circulacion, (de hecho, todas las facciones los reclamamos como nuestros) y por lo tanto las facciones neutrales podran ser atacadas por ambos bandos si se salen de sus territorios. Algo realmente aburrido para sus lideres.

Y si una faccion se decanta por un eje, la otra ... debera decantarse por el otro eje? no entiendo este tipo de alianzas condicionandas que eviten un sobrepeso en alguno de los brazos de la balanza.

Mis dos centimos: Creo que Dale y Eridor deben proclamar a que bando unirse antes de empezar la campaña, y que ambos abran las puertas de sus embajadas para empezar a recibir regalos a alagos.

Quisiera ver a Eridor del lado oscuro, debatiendose con dos fuerzas del bien en sus fronteras, pues Dale y los enanos del Este deben tener bastante de estopa con Rhun. Empezarian muy pronto las hostilidades entre todas las facciones, excepto Gondor y Harad, que llegarian como refuerzos con varios turnos de retraso. Se trataria de multiples frentes en todo el mapa, muchas escaramuzas aqui y alla.

Si es Dale el que se une a los magnificos seguidores de Melkor en lugar de Eridor, habra un periodo de relativa paz al comienzo, un periodo de construccion y produccion, y una contundente batalla del Este contra el Oeste. Algunas escaramuzas contra los Orcos centrales, algunas escaramuzas de tanteo, pero sobretodo una apuesta de el todo o nada a una unica batalla central, a ver quien tira la primera piedra.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 11 May 2009 18:31

---

Sinceramente pienso que es mas divertido todos contra todos, y salvese quien pueda.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLerend - 11 May 2009 19:35

---

Thormes ha entendido perfectamente cual sería mi idea sobre "neutralidad". En cuanto a los territorios rebeldes no veo porqué no podrían ser atacados por Dale o Ereidor.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Jossinson - 11 May 2009 20:07

---

Weno parece ke al final se va a respetar las alineaciones Bien vs mal, lo ke no me mmola un pelo :mrgreen: , sobre todo si dale acaba alineandose con el eje del mal, pero puede resultar mas divertido a la vez, lo digo xk me encontraria rodeado por los orcos en toda la frontera oeste, isengard al sur-oeste, mordor al este y dale tambien al este de la capital..... amos una putada jajajaja. como se pongan de acuerdo voy a tener ke luxar por no ser destruido no en el turno 10 sino en el 5 :wowowo: :wowowo: , pero los elfos daran guerra en el bosque.

por otra parte kisiera saber si en la campaña multijugador tab ocurre ke una ciudad en este caso moria, se llene de tropas cuando la valla a asediar..... porke eso de ke salgan 3 unidades de trolls entre otras asi por la cara no mola xD.(a airmand supongo ke si 🤖)

Una ultima cosa el ultimo enlace es definitivamente el ke utilizaremos para balancear el mod lo digo por ir poniendolo, eso si por favor indicar los pasos ke hay ke seguir pa no cagarla.

por lo demas estoy ansioso por empezar

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 11 May 2009 20:12

---

### CeltiberoLerend escribió:

Thormes ha entendido perfectamente cual sería mi idea sobre "neutralidad". En cuanto a los territorios rebeldes no veo porqué no podrían ser atacados por Dale o Ereidor.

aaah, ¿yo no?

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 11 May 2009 20:36

---

No, el submod no está dedicado, hasta que aclaremos el tema de Eriador y Dale.

A ver, el tema de ponerlos a ambos como neutrales me parece cojonuda, pero hay que hacerlo bien para que la cosa no se desbalancee. Me explico. Digamos que ambos países no quieren inmiscuirse en las cosas de la guerra, salvo para sacar tajada. Son reinos que van a su bola (pueden conquistar ciudades de los bandidos) y que no van a declarar la guerra a ninguna facción salvo que sea contratada para ello. Del mismo modo, ninguna facción puede declararle la guerra a ellos, salvo que sea ésta la que lo haya hecho.

Es decir, las naciones de la partida podrán contratar favores de los neutrales, que podrían ser:

-Declarar la guerra a X nación: El Neutral se compromete a estar en guerra con la facción X durante no más de 10 turnos.

-Permitir el acceso de tropas: el neutral firmará un tratado de fronteras libres durante x turnos.

-Ceder una ciudad durante X turnos: el neutral retirará las defensas de la ciudad X y permitirá que sea capturada por la nación X, que la manejará durante X turnos.

-Préstamos: La nación Neutral le da X monedas a la nación X, que será devuelto dentro de 20 turnos más un 10%. En caso de no devolución, el neutral podrá declarar la guerra a esa nación hasta que sea devuelto el dinero.

-Anulación de tratados comerciales: La nación neutral se compromete a no comerciar con la nación X durante 20 turnos

etc...

Se podría poner unas reglas como:

-Ninguna nación puede declarar la guerra a una nación Neutral, a menos que ésta le haya quitado alguna ciudad en una guerra anterior.

-Ninguna nación neutral podrá aceptar 2 encargos seguidos de la misma nación.

-Todo tratado firmado entre una nación y otra neutral deberá ser publicada en el foro, indicando cuándo comienza y cuándo acaba el contrato.

Etc... Habría que mirar esto, que es sólo una idea, para ver si quedaría bien, y si no podría dar lugar a problemas en el futuro.

saludos

=====

### Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoRegne - 11 May 2009 21:16

---

Me mola lo de las cruzadas sin aprovechar el movimiento extra!!!!

=====

### Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi\_Wan - 11 May 2009 21:36

---

La idea de las cruzadas a mi también me gusta, que he visto en la campaña que están un poco flipadas. Por otro lado, también es mi primera campaña multijugador así que el tema de la diplomacia me gustaría que me lo aclaraseis... Si yo mando un embajador, la propuesta le saldrá al jugador objetivo en su turno? o es la máquina quien lo gestiona?

=====

### Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 11 May 2009 21:37

---

Sigo insistiendo en que incluir naciones neutrales implica, como evidencia el post de Cid, incorporar una cantidad creciente de reglas, lo que encorseta el juego. Por la experiencia en la campaña en curso opino que cuantas menos reglas, mejor. Por ejemplo, ¿por cuánto dinero considerará rentable una nación neutral atacar a otra? Pues si dispongo de ese dinero, lo más probable es que me lo gaste en mi

facción, y probablemente no me haga falta la ayuda de naciones neutrales....

No compliquemos las cosas. Si queremos ir por libre, pues entonces hacemos un todos contra todos y listo.

**Javi\_Wan escribió:**

el tema de la diplomacia me gustaria que me lo aclaraseis... Si yo mando un embajador, la propuesta le saldrá al jugador objetivo en su turno? o es la maquina quien lo gestiona?

Hay dos tipos de diplomacia: la que realizas por mensajes, emails, etc., que es la que tiene un peso significativo en un &quot;todos contra todos&quot; pero desaparece en un &quot;bien contra mal&quot;.

Y la diplomacia de los emisarios del juego, que le aparece al destinatario en su turno cuando tu emisario haya contactado con una unidad de su bando.

**CeltiberoCid escribió:**

Son reinos que van a su bola (pueden conquistar ciudades de los bandidos) y que no van a declarar la guerra a ninguna facción salvo que sea contratada para ello. Del mismo modo, ninguna facción puede declararle la guerra a ellos, salvo que sea ésta la que lo haya hecho.

Las ciudades de los bandidos durarán un suspiro. Después el interés de las neutrales será relativo... ¿cuál será su objetivo en el juego? Si una nacion neutral ataca a Mordor, ¿no podemos intervernir los aliados del Mal para ayudarle? Es decir, desde el primer momento que ataquen a una nación, ya están dentro de uno de los bandos y se acabó la neutralidad. :roll:

=====

**Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad**

Publicado por CeltiberoThormes - 11 May 2009 22:05

---

no, una nación neutral por lo que entiendo yo, tendrá menos posibilidades de expandirse, también le declararán menos la guerra, si el jugador neutral siente simpatía por las facciones del bien, es muy libre de ayudarlas en un momento dado, también será lícito aceptar pagos de terceros para mandar ejercitos a las áreas de conflicto, pero no serán libres de ser atacados por ejemplo si Dale desplaza a la mayoría de sus fuerzas dejando desprotegidos sus territorios, por los enanos.

La ayuda militar que podrán proporcionar tampoco resolverá significativamente el mapa, por que no van a dejar sus territorios desprotegidos, aunque en un momento dado un ejercito de una nación neutral puede venir de perlas, si la facción neutral ataca a Mordor por ejemplo, el jugador que la lleve ya puede dar por sentado que será próximo objetivo de las facciones del mal, por lo que su diplomacia en la de estos Reinos, será una de las más interesantes de la campaña, al no poder engañar al resto de facciones y quedar expuestos a un bloque o a otro en función del cual se decante el jugador neutral, también es posible que solo mande ejercitos mercenarios y respete la neutralidad en la guerra principal, peaxo de ladrillo me ha salido, espero que se me haya entendido. :got: :got:

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 11 May 2009 22:06

---

### CeltiberoMencey escribió:

Es decir, desde el primer momento que ataquen a una nación, ya están dentro de uno de los bandos y se acabó la neutralidad. :roll:

Ahí que el ataque sea sólo por x turnos.

Pero en fin, es una idea, y es cierto que va a traer cola redactarlas bien y no equivocarse durante la partida.

Por mi, metemos a una en el bien y otra en el mal, y seremos 6 vs 6, y punto.

Creo que Airamand había hecho un estudio de las facciones así por encima. Que nos diga, según su producción. dónde encajaría mejor cada una para balancear la partida, y tiramos para adelante sin tanto lío.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 11 May 2009 22:28

---

Las comparaciones son siempre difíciles pues hay mucho parámetros en juego: fertilidad, potencia de ataque y defensa, movilidad, proximidad a territorios rebeldes...

Pero en fin, buscando datos, nos encontramos de entrada con un bloque de 31 territorios y una

produccion inicial (gastos aparte) de 24.912 florines por el lado de los buenos, contra 34 territorios malos que producen 24.860 florines.

visto lo visto los 8 territorios de eriodor deberian producir sus 7273 florines a favor de los buenos, y los 4 territorios de Dale con sus 4008 florines de entrada para los malos.

Pero lo dicho. Eriodor tiene unas armaduras inferiores, y una capacidad de expansion mas limitada. Ser neutrales es una opcion. Ponerles reglas es una opcion. Y que se sigan las reglas o no (jeje) es otra opcion. que se manifiesten ellos, y que ellos pongan sus reglas. No se si Suiza ha tenido algun tipo de reglas en las confrontaciones mundiales, y han sacado mucha tajada.

=====

## Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLerend - 11 May 2009 22:37

---

**CeltiberoMencey escribió:**

**CeltiberoLerend escribió:**

Thormes ha entendido perfectamente cual sería mi idea sobre &quot;neutralidad&quot;. En cuanto a los territorios rebeldes no veo porqué no podrían ser atacados por Dale o Ereidor.

aaah, ¿yo no?

No Mencey, ya que solo ves inconvenientes. Y como toda propuesta tendrá sus cosas buenas y sus cosas menos buenas, vamos digo yo. De todas formas siempre podremos jugar una campaña de las de toda la vida que aunque quizás un poco más aburrida será mucho menos complicada para todos...

=====