

Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 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 War\mods\Third_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 CeltiberoGil - 03 May 2009 18:56

Pero eso se puede suprimir cuando se crea la partida y no permitir ningún tipo de truco... Así que el que empiece la partida, Gondor que ponga en sus características que no se permiten trucos...

Es una lástima que no pueda unirme a la partida... Por cierto ¿Quién llevará a los hobbits, manejando a Frodo y al anillo? :mrgreen:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoSet - 03 May 2009 23:06

CeltiberoEco escribió:

WHAT IS DONE:

Attack and Defence Stats--stas de ataque y defensa

Mental Stats and Traits -stats mentales y rasgos

Recruiting Prices-precios de reclutamiento

Upkeep Prices-mantenimiento

Units attributes-atributos de unidades

Recruiting times-tiempo de reclutamiento

Archers ranges and accuracy rate-rango y precision de arqueros

Unit pools-

Building access and effects-acceso a edificios y efectos

Culture conversion buildings-edificio de conversion cultural

Conversion recruitment requirements-requisitos culturales para reclutamiento

Units speed-velocidad de unidades

Las modificaciones afectan a todas las razas , se reduce el poder de los arqueros para dar una oportunidad a las tropas de a pie , trolls mas asequibles, las tropas "buenas" se han dirigido hacia la calidad mientras que las "malas" a la cantidad.También modificadas las conversión , los elfos etc tienen mas dificultades en convertir a los Hombres que los Orcos....

¡Me estais volviendo loco, coño!!!.

Que vamos a utilizar porque aqui se ve que salen arreglos como churros.

Bueno yo hasta que no decidais que se va a poner y los enlaces no bajo nada.....Me voy a enfrascar en la partida del Empires que ha montado Cid a ver que tal. Porque cada vez que me paso por este hilo hay algo nuevo que se puede bajar y no se que hacer.....XD,XD,Xd :mrgreen:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 03 May 2009 23:24

Si, el mithandrir ese saca modificaciones a diario. Así que hasta que llenemos la partida con todos los jugadores, mejor no volverse loco. Cuanto más tardemos en empezar, mejor balanceado estará el tema.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 05 May 2009 12:17

bueno, pues no parece haber mucha más gente interesada. ¿Creeis que debemos empezar aún a falta de 3 países? Sus vecinos lo tendrán más fácil que el resto, pero lo cierto es que todos tenemos frontera con alguna IA.

Y sobre el submod, yo me inclino por el de Mithtrandir. sus cambios son:

Changelog:

General:

- * Decreased archer damage of all units
- * Modified archer accuracy depending on race/unit
- * Corrected various stat inconsistencies

Elves:

- * Decreased arrow ammunition
- * Increased stats, especially Defensive Skill
- * Decreased Eldar unit sizes
- * Increased recruitment costs
- * Increased morale
- * Increased stamina and speed

Orcs:

- * Stats decreased, especially for Snaga units
- * Increased stamina and speed

- * Increased heat effect for sun

- * Decreased archer accuracy

Uruk-Hai:

- * Decreased unit size

- * Increased stamina and speed

Dunlendings:

- * Decreased unit size

- * Increased attack slightly

- * Decreased cost

Trolls:

- * Decreased defense

- * Decreased cost

- * Increased mass

Dwarves:

- * Increased stats, morale and stamina
- * Increased cost
- * Changed unit balance with in the faction - Dragonslayers are the strongest, not Iron Guard
- * Increased Axethrower ammunition

Gondor:

- * Boosted Professional units, especially Fountain Guard
- * Doubled Fountain Guard cost
- * Increased Ranger accuracy and melee capabilities
- * Increased cost of professional units

Rohan:

- * Decreased cost of most units (not the elites)

Instalación:

1. Haz copia de seguridad de tus archivos "export_descr_unit" y "descr_projectile", que están en M2TW/mods/Third_Age/data

2. Descomprime el archivo en esa dirección (o descomprime en otro lado y luego pega los archivos en la misma ruta)

3. Hecho.

Descarga: <http://www.twcenter.net/forums/attachme ... 1241257764>

Si decidimos empezar, tenemos que ponernos de acuerdo para usar la misma versión, y si más adelante modifica algo, bajarlo todos a la vez.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 05 May 2009 12:32

Se ha apuntado un conocido de otro foro, Viden, como Rhun, asíq ue ya sólo faltan dos.

¿Esperamos o empezamos?

Si empezamos, se jugará en Muy difícil/ muy difícil, para que no sea un paseo conquistar a la IA.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEco - 05 May 2009 14:32

Pero hay problemas con determinadas facción , he estado leyendo y por ejemplo mi faccion tienes varios "errores" que afectan a la partida...podríamos esperar un poco a ver si los arreglan

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 05 May 2009 14:37

Quizá el futuro CeltiberoEstratega se quiera apuntar, se lo comento en mp

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi_Wan - 05 May 2009 14:42

Vamos a esperar a ver si conseguimos alguien para rhovanion, aunque no se si encontraremos a alguien para eriador... demasiadas unidades ligeras para las batallas automaticas.

Respecto al mod, me parece bien, aunque no se como afectará a las batallas en automatico, pero en el campo de batalla, los arqueros estaban un poco dopados con los stats originales (llegue a dejar a un ejercito a menos del 20% de las tropas iniciales solo usando los arqueros, y no llevaba a los elfos xDD)

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 05 May 2009 14:45

CeltiberoEco escribió:

Pero hay problemas con determinadas facción , he estado leyendo y por ejemplo mi faccion tienes varios "errores" que afectan a la partida...podríamos esperar un poco a ver si los arreglan

qué problemas son esos?

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLeonidas - 05 May 2009 14:51

:wowowo: Uff me acabo de enterar de esto.

Me hubiera gustado apuntarme pero no me gustan ni Dale ni Eriador.

Una lastima. Otra vez sera.

Saludos.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 05 May 2009 16:49

joer que sibarita... :crtina:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Jossinson - 05 May 2009 18:15

weno esto parece ke ya empieza a ponerse en marcha. lo ke yo creo es ke una vez decidido el parche a aplicar se den 3 o 4 dias pa ke la gente se lo ponga y se pueda probar, y ver ke tal eso de las simulaciones, xk simulando los orcos aora mismo me follas casi siempre xD, y jugando pasa a la inversa xD.

saludos a todos

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEco - 05 May 2009 20:42

CeltiberoCid escribió:

CeltiberoEco escribió:

Pero hay problemas con determinadas facción , he estado leyendo y por ejemplo mi faccion tienes varios "errores" que afectan a la partida...podríamos esperar un poco a ver si los arreglan

qué problemas son esos?

Pues los Altos Elfos tienes un problemilla con las brujas...no se las pueden cargar...luego tienen problemas con los asedios....

Los Silvanos y los Altos Elfos..pues tiene un problemas con la descendencia ...la facción a no ser que pase algo por el turno 66 se mueren todos..

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 05 May 2009 21:00

Jossinson escribió:

weno esto parece ke ya empieza a ponerse en marxa. lo ke yo creo es ke una vez decidido el parche a aplicar se den 3 o 4 dias pa ke la gente se lo ponga y se pueda probar, y ver ke tal eso de las simulaciones, xk simulando los orcos aora mismo me follas casi siempre xD, y jugando pasa a la inversa xD.

saludos a todos

Nadie ha dichoq ue tengamos que ser enemigos :amr:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi_Wan - 05 May 2009 21:44

CeltiberoEco escribió:

Pues los Altos Elfos tienes un problemilla con las brujas...no se las pueden cargar...luego tinen problemas con los asedios....

Los Silvanos y los Altos Elfos..pues tiene un problemas con la descendencia ...la facción a no ser que pase algo por el turno 66 se mueren todos..

Te quedas sin familia real?? no hay adopciones ni nada? A mi con rohan me salen varias adopciones nada mas terminar la partida

=====