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 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 CeltiberoEco - 05 May 2009 22:35

No, si salen adopciones pero en el azar de la vida a varios jugadores se les murió el rey sin descendencia...

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 05 May 2009 23:13

Pues si no lo arreglan pronto, te pillas una de las facciones libres y listo :cuñao:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi_Wan - 06 May 2009 13:43

Creo que podría tener fácil solución, a no ser que hayan tocado de alguna manera los del TA la fertilidad elfica y los hayan dejado a todos esteriles e impotentes (vivir tantos años tiene sus contras...) podría intentar extender el arbol genealógico de los elfos, añadiendoles algún hijo de 1 año, haciendo un poco de "endogamia"; en el descr_strat o añadiendo algun rasgo o séquito que ponga a los elfos como los conejos, jejeje

Edito: todas las facciones tienen mas o menos el mismo árbol genealógico, y yo en mi campaña no he llegado lo suficientemente lejos como para haber tenido problemas de sucesión. En las campañas del vanilla, los árboles genealógicos también eran escasos pero la falta de generales fomentaba las adopciones, en este caso la gran cantidad de gobernadores y generales ajenos a la familia puede influir en las probabilidades de adopción y tal, lo que a la larga puede dar los problemas de sucesión.

Podríamos añadir un rasgo de fertilidad que solo apareciera en el rey y en el heredero, de esa manera evitaríamos una superpoblación de la familia real.

De todos modos vendría bien comprobar que se trata de un problema, porque si has perdido a varios miembros de la familia en combate o por asesinato el error sería humano y no del mod

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 06 May 2009 14:41

Necesitamos un árbitro también que pase el turno del jugador que no cumpla en los plazos que se establezcan.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLeonidas - 06 May 2009 15:06

CeltiberoMencey escribió:

Necesitamos un árbitro también que pase el turno del jugador que no cumpla en los plazos que se establezcan.

Pues ya teneis arbitro :pta:

Yo me puedo encargar perfectamente de pasar los turnos cuando haga falta.

Saludos.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Viden - 08 May 2009 15:21

¿Al final que mod de balanceo usamos? Lo digo para irlo instalando.

PD: Por si sirve de algo, definiendo la campaña Bien VS mal.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 08 May 2009 16:38

Empezamos a falta de 2 naciones?

Por mi vale. Jugando en "muy dificil/muy dificil" no es fácil para sus vecinos arrasar.

Tenemos que decidir dos cosas:

-Jugamos "Bien vs Mal" o "Juego Libre";

-Qué submod de balanceo utilizar. Yo me inclino por el de Mithrandir. Se descarga aquí:

<http://www.twcenter.net/forums/attachme ... 1241382474> y el hilo es <http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=254055>

Parece ser el más trabajado. Pero parece que hoy mismo van a sacar otra versión...Mientras decidimos si jugamos bien vs mal no lo instaleis.

Sobre el tema de la descendencia....hay que tener cuidado con no exponer en batallas a los miembros de la línea genealógica y esperar las adopciones y la descendencia. O si sacan un submod para eso, mejor.

-Mi voto es Bien vs Mal.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 08 May 2009 16:42

Yo esperaría un poco más porque si no tendrán ventaja los que tengan de vecinos a la IA.

Yo no respetaría Bien vs Mal... todos somos malos como la quina :twisted:

Respecto al submod, me da igual, el más equilibrado supongo

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEstratega - 08 May 2009 16:55

Buenas señores. Recibí un mensaje de Mencey. La verdad, no se como va esto y no se si tengo tiempo ahora para dedicarle a una campaña multi (si se trata de eso). Voy de cara a exámenes y no se si podre.

Un saludo ;)

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 08 May 2009 17:12

Ok estratega, pero piensa que es por email, por lo tanto, sólo tendrías que procesar un turno a la semana, más o menos. No te ocuparía mucho tiempo ;)

saludos

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi_Wan - 08 May 2009 17:35

Yo en principio sigo votando juego libre, el caso es que cuando consideraremos victoria? cuando se consigan las condiciones de victoria estandar (una victoria individual), si respetamos los equipos, ya sean coaliciones libres en el juego libre (valga la redundancia) o las hordas de sauron o la ultima alianza, cuando una coalición elimine a otra?

=====
Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 08 May 2009 21:09

Yo esperaria un poco, personalmente necesito familiarizarme con las facciones y las unidades: hoy he empezado a jugar, y necesito un par de dias, plis.. Tambien pienso que las facciones deben ser sorteadas entre aquellos jugadores que la pretendan: si alguien mas quiere jugar, y quiere hacerlo con los Orcos (por citar un ejemplo), lo sorteamos cuando se hayan cubierto todas las plazas. Tambien considero que las alizanzas deben ser libres, pues "al final solo debe quedar uno";

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 08 May 2009 21:14

CeltiberoCid escribió:

tendrías que procesar un turno a la semana, al principio de la campaña europea me llegaba cada 11 días y eso q todos cumplan...

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoEstratega - 08 May 2009 21:27

¿Qué hay que tener instalado?

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 08 May 2009 22:34

el MTW2, el Kingdoms y el Mod

Cid, Loky me ha dicho que también se apunta... sólo queda una plaza y si eso, pues para Estratega... 🛎

=====