

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 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/download ... 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 Airamand - 10 May 2009 20:17

Va a ser complicado situar 6 naciones bajo un mismo eje. Tan complicado es diplomaticamente sobrevivir solo, como ser liderados con un unico proposito. De hecho ya tenemos bastantes diferencias de opinion.

Si me ha tocado una nacion que sobrevivirá 10 turnos, luchare por sobrevivir 15. Y si no es posible ponderar las facciones de otra forma, me temo que muy pronto abrire las puertas de la diplomacia para acoger a la bondad en las cavernas de las montañas místicas.

¿¿Podemos empezar a mandarnos mensajitos para establecer nuevas alianzas?? Ofrezco terrenito reservado, curioso e intimo, con vistas a las praderas, para complejo deportivo y pistas de esquí, interesados enviarme sus cabelleras peliteñidas en bandeja. Para cualquier otra oferta, con un simple pergamino de buenas intenciones basta.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Jossinson - 10 May 2009 20:20

bueno solo queria decir ke uno esta ansioso por empezar :mrgreen:

y deciros ke me e tomado la licencia de agragaros al msn :D

Y si explicar bien las facciones del bien y del mal , xk mas o menos las malas estan claras pero las buenas cada uno va a su bola jajajaja xD, no en serio yo dale y runh ni idea de dndo salen el resto si

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 10 May 2009 20:25

Jossinson escribió:

y deciros ke me e tomado la licencia de agragaros al msn :D

uf... yo no lo uso nunca

para enviar mensajes mejor utilizar la herramienta de Mensajes de esta misma web. Así lo hemos hecho en otras campañas con mucho éxito. :D

¿alguien con conocimiento del tema puede poner la composición de ambos bandos?

gracias!

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Jossinson - 10 May 2009 21:09

CeltiberoMencey escribió:

Jossinson escribió:

y deciros ke me e tomado la licencia de agragaros al msn :D

uf... yo no lo uso nunca

para enviar mensajes mejor utilizar la herramienta de Mensajes de esta misma web. Así lo hemos hecho en otras campañas con mucho éxito. :D

¿alguien con conocimiento del tema puede poner la composición de ambos bandos?

gracias!

yo creo ke es, los 2 elfos, enanos, rohan, eriadador, gondor por un lado, y por el otro mordor, isengard, harad, los orcos de las mystic muntains y creo ke rhun tb, pero los de dale no tingo ni zorra de dnd salieron xD

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 10 May 2009 21:10

Si nos ajustamos a las religiones, los seguidores de Melkor son 5, del lado oscuro tenemos:

Mordor, Rhun, Harad, que son aliados. Icengard y OOtMM que van por libres.

Despues tenemos cuatro religiones del bien con 7 facciones:

Elven: high y silvan elves, que no son aliados entre si.

Dwarves: Dwarves

Dunedain: Gondor

Northmen: Eriadador, Dale y Rohan.

Si nos ajustamos a las alianzas, ademas de las mencionadas, y sin ajustarse a las religiones tenemos:

Dale con Dwarves.

Gondor con Rohan.

La disposicion de largas barreras infranqueables de montañas, obligaran a mantener o romper alianzas, segun la ambicion o la desidia de cada faccion. Las disputas de pueblos rebeldes proximos, equidistantes de facciones vecinas, provocaran muy pronto el interes de esta fascinante campaña. Es la guerra!!

Parece mentira que ningun pueblo costero (al mar o con lagos interiores) me haya ofrecido un paseo en yate, con lo que me gusta navegar.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 10 May 2009 21:10

NO ES MUY COMPLICADO:

Yo haría la siguiente diferenciación:

BIEN:

GONDOR

ROHAN

ENANOS

ELFOS SILVANOS

ALTOS ELFOS

MAL:

MORDOR

ISENGARD

ORCOS DE LA MONTAÑA

RHUN

HARAD

NEUTRALES:

ERIADOR

DALE

Tenemos por tanto, 5 naciones del bien, y 5 del mal, más 2 neutrales.

El porqué de esas dos neutrales es sencillo para quien haya leído los libros, contando el silmarillion y el hobbit más la trilogía.

Tharbad, de Eriador, siempre fue una plaga de espías y de fuerzas que actuaron bajo las órdenes de Isengard, además de que muchas de sus ciudades al sur se unieron a la Mano Blanca. Dale, por otro lado, siempre fue neutral en la guerra, y sólo se le conoce la aventura de matar a Smaug, con una flecha de la gente del Lago, y eso fue mucho antes de esta guerra.

Por tanto, y en aras de la igualdad y de la diversión, yo las pondría de neutrales.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 10 May 2009 21:20

bueno, Loky se ha unido a Dale.

VAMOS COÑO KE FALTA SOLO UNOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

ONE RING TO BRING THEM ALL AND TO THE DARKNESS BIND THEM!!!

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Viden - 10 May 2009 21:58

Eriador y Dale irían con los buenos.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 10 May 2009 22:08

Ya, bueno, estoy de acuerdo...pero así le damos más chicha a la cosa y se balancea más, no? :slbo:
:slbo: :slbo:

qué tal si ponemos a eriador de los buenos, a Dale de los malos?

Así seríamos 6 vs 6

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 10 May 2009 22:28

sí, es lo mejor, ya que no entiendo lo de "neutral" en una guerra... :orate:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 10 May 2009 22:29

CeltiberoMencey escribió:

sí, es lo mejor, ya que no entiendo lo de "neutral" en una guerra... :orate:

:rolf: :rolf: :rolf: totalmente de acuerdo.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 10 May 2009 22:50

CeltiberoMencey escribió:

sí, es lo mejor, ya que no entiendo lo de "neutral" en una guerra... :orate:

jajjaa vale, me refiero a que, partiendo de la base de que deberán tomar partido en un momento determinado de la guerra generalizada, ambos bandos tratarán de llevarlos a su bando.

Puede ocurrir que tome parte del bien, ambos del mal, o uno y uno. O luego se cambien...o yo que sé. La cosa es darle salsa a la cosa.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 10 May 2009 22:58

Me parece stupenda la idea de Cid de poner a Eriador y Dale neutrales, si ponemos a Dale de los malos, tan cerca de los enanos en el primer turno ya se estarán dando estopa y eso no interesa ¿no?

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 10 May 2009 23:04

CeltiberoThormes escribió:

Me parece stupenda la idea de Cid de poner a Eriador y Dale neutrales, si ponemos a Dale de los malos, tan cerca de los enanos en el primer turno ya se estarán dando estopa y eso no interesa ¿no?

A mar revuelta, ganancia de pescadores. Cuanta mas libertad de asociacion, mejor para las pequeñas facciones. A las grandes facciones les interesara los grandes bloques preestablecidos.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 10 May 2009 23:12

Airamand escribió:

CeltiberoThormes escribió:

Me parece stupenda la idea de Cid de poner a Eriador y Dale neutrales, si ponemos a Dale de los malos, tan cerca de los enanos en el primer turno ya se estarán dando estopa y eso no interesa ¿no?

A mar revuelta, ganacia de pescadores. Cuanta mas libertad de asociacion, mejor para las pequeñas facciones. A las grandes facciones les interesara los grandes bloques preestablecidos.

¿Cuales son las pequeñas facciones y cuáles las grandes? Así a bote pronto, y habiendo jugado poco, me atrevo a decir que la única facción que veo "pequeña" es Isengard. Las demás tienen un cantidad de ciudades importantes.

Sugerir que tengo algún interés particular para sugerir lo que sugiero es errónea.

Si metemos a Eriador y Dale como "buenas" se desbalancea la partida.

Podemos poner una buena y una mala, o ambas neutrales, otra cosa es mala idea si queremos hacer la partida medio bien.

slaudos

=====