

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 Airamand - 10 May 2009 23:38

CeltiberoCid escribió:

¿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.

a bote pronto...

Grandes: Las aspirantes al titulo.

Harad, Gondor, Rohan, Mordor.

Todas con mas de 9 territorios, produccion financiera superior a 3k (harad solo 2,3k) y capacidad para producir desde el principio todas las unidades especiales.

Medianas con alta produccion,

Enanos, igual que las anteriores pero 2k de produccion y solo 4 territorios

Eriador, igual a las anteriores pero 900 de produccion y un territorio menos

Medianas intermedias

Rhun

altos elfos

OOMM

Dale

Pequeñas:

Elfos silvanos, Icengard

Estrategicamente, Las facciones del sur son mas fuertes que las del norte, y tienen cordilleras montañosas que pudieran ser beneficiosas para su defensa; por lo que las del norte, que son mas numerosas, son mas dependientes de las alianzas a mi entender.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 11 May 2009 00:17

A ver, para matizar. Llevo jugados bastantes turnos de una campaña con Harad y no he podido reclutar aún las unidades especiales (supongo que los mukamil o como se diga).

Lo que sí tengo claro es que Gondor es una potencia colosal, y si encima lo lleva Regne que es un auténtico maestro en campañas... :got:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi_Wan - 11 May 2009 03:47

Airamand que dices que sobreviviras 10 turnos! en mi partida de rohan se han cepillado a los elfos silvanos y son la nacion mas poderosa! Las fuerzas de sauron no podran ser paradas!

No habrá amanecer para los hombres...

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Airamand - 11 May 2009 08:56



Dile a tu I.A. que me pase los apuntes, porque en la mia Legolas es un principe que sabe atrincherarse. Me imagino que en tu PC los OOMM deben haber recibido ayuda de Mordor e Isengard!! seremos aliados Isengard y los OOMM? Seremos los OOMM aliados de los silvanos en su lugar para barrer del mapa a los Isengard?

Dejemos de publicar abiertamente nuestras estrategias, y busquemos un foro mas privado, que hay muchos espías fuera del tablero :doh:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoRegne - 11 May 2009 11:52

E estado mirandome el juego un poco por encima, sobretodo el tema del reclutamiento de unidades... y noe visto por ningun lado ni los caballeros del cisne ni los guerreros con armadura de gondors.... Como se consiguen???

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLerénd - 11 May 2009 12:38

Bueno, pues aquí tenéis al último jugador jejeje.

No tengo ni pajolera de este mod pero intentaré ponerme al día cuanto antes.

¿Creo que mi facción sería Eriador verdad?

Desconozco las características de esta facción y tampoco sé como sale cada uno en el mapa de campaña pero me gusta la idea de comenzar siendo una facción "neutral" que pudiera decantarse hacia uno u otro lado en función de una estrategia dada. Así que en ppio. voto porque tanto Dale como Eriador sean neutrales.

En cuanto a los bandos pienso que disfrutaremos mucho más si seguimos fielmente los acontecimientos del Señor de los Anillos, es decir, BienvsMal. Aunque también puede que se nos ocurra alguna que otra innovación que pueda hacer mucho más interesante este ancestral enfrentamiento jajajaja.

Un saludo. :D

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoThormes - 11 May 2009 13:45

Vaya Ler, a ti si que no te esperaba en esta partida XDD :D D

Creo que nos lo vamos a pasar muy bien roleando sobre los acontecimientos de la Tierra Media, aparte cuando decidamos el mod de balanceo a ver si echamos unas partidas al multi todos con la misma versión, que el mod está genial. ;)

Edito: En la campaña HG pasamos los turnos en un hilo específico para ello, solo se trata de subir el turno a un servidor y postearlo, algo mucho más fácil de mirar y hacer que por correo, se podría usar esto aquí.

Este sub-mod vale mucho la pena para el equilibrio de la campaña y trabaja junto con el UDE de rebalanceo.

Mune's Campaign Balance v1.0

<http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=257297>

Este mod está muy, muy bien...Para mí imprescindible, equilibra totalmente los costes, los ingresos, la paga que recibe el Rey al cambiar de turno, los edificios de salida y las unidades en cualquier principio de campaña, logrando un buenísimo equilibrio entre todas las facciones, lo bueno es que responde exactamente igual a cualquier mod de rebalanceo que haya tocado precios de unidades.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLoky - 11 May 2009 14:22

Buenas Gente.

Leyendo los posts entiendo que no habra una libre eleccion de aliados y enemigos como a pasado en el resto de campañas. Esto en parte le quita algo de gracia al asunto pero por otro lado le aporta la seguridad de una lucha más equilibrada, interesante y tactica.

Yo tambien me ley hace años los libros. El hobbit primero y luego las 3 partes del señor de los anillos. Me gusta llevar aquellos que mataron al Dragón del vientre repleto de joyas... por cierto a mi como aventura me gusto más el Hobbit que el señor de los anillos...quizas es porque fue el primero :roll:

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 11 May 2009 15:14

Bienvenido Lerend, ¿estamos todos ya?

Bueno, creo conveniente también ir adelantando algunas reglas básicas para evitar conflictos como los ocurridos en otras campañas:

Borrador propuesta:

1.- En caso de intercambio de ciudades entre facciones, ambas deberán disolver las unidades recibidas gratuitamente.

No sé si cabría añadir en esta campaña algo referido a las cruzadas ya que no sé cómo funcionaría.

También creo correcto informar del **EXPLOIT** del juego para que todos los participantes iniciemos en igualdad de condiciones: los resultados de las batallas pueden variar en función de la igualdad de fuerzas de los contendientes, y siempre y cuando se haya realizado un guardado de la partida. Es decir, si ataco un ejército enemigo y el resultado es negativo, si nuestras fuerzas son similares, podría alterar el resultado de la batalla simplemente haciendo un guardado previo a la batalla y ejecutándola de nuevo. Esto aplica también a resultados de espías y asesinos.

En relación a "Exploraciones" (movimiento en falso de unidades para averiguar dónde está el enemigo), lo ideal es que todos jugásemos tan honorablemente como hace Regne, que sigue al pie del cañón el modo en que se jugaría contra la IA, pero es imposible de verificar que todos lo hagamos y que nunca nadie vaya a "recargar" una partida por un resultado adverso en algún aspecto.

Por favor, se agradecen aportaciones en este sentido. Y si Thormes puede aportar normas interesantes de la campaña que juega con los HG, aún mejor.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoRegne - 11 May 2009 15:20

Alomejor es una pregunta tonta... pero siempre e encontrado muy falso que las flotas puedan llevar el mismo ejercito tanto si son 10 barcos como si son 1... Asi que si es posible se podria modificar para que cada barco solo pueda transportar 1 o 2 tropas, asi para trasportar un ejercito completo necesitarias 10 barcos como minimo... Pero a nivel de juego no se si esto es posible....

Un saludo

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoCid - 11 May 2009 15:30

Lerend, dame un correo para esta partida.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por Javi_Wan - 11 May 2009 15:36

Una cosa, los enanos no deberian ser neutrales??? se que participaron en el concilio y creo que enviaron un regimiento al abismo de Helm, eso permitirá un 3º bando mas equilibrado y que podría dar lugar a alianzas inesperadas :P

Por ahora no vislumbro un futuro claro en el palantir...

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoMencey - 11 May 2009 15:50

Si hay un tercer bando se acabó la partida, ya que cuando se alíe con uno de los dos existentes, al que quede solito sólo le restará hacer la ola.

Sigo sin ver claro la existencia de facciones "neutrales". Creo que deberían alienarse con uno u otro bando desde el principio. Por el mismo motivo que apunto antes: si las dos se unen a uno de los dos bandos, el desequilibrio hará un paseo el resto de la campaña.

Regne, no creo que se pueda alterar lo que comentas de los barcos, pero respecto a los guerreros delfín, a mí me están dando pal pelo en la single que estoy jugando. No veas la capacidad económica y de reclutamiento de Gondor, es acojonante.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLeonidas - 11 May 2009 15:55

Como ya os dije voy a ser (si no estais en contra) uno de los arbitros de la campaña.

Yo he jugado ya varias campañas, y se como va el tema.

Si no os importa os dare unos consejos:

Yo jugaria sin poder usar asesinos.

Respetaria las alianzas de Bien vs Mal.

Respecto a las cruzadas: solo se podra a atacar con ella a una ciudad limitrofe a la faccion que la proclama. Nada de proclamar una cruzada contra una region que esta en medio para aprovecharlo. Lo digo por que he notado que este mod tiene mucha mayor rapidez de recuperacion de las cruzadas (el tiempo que tarda en estar disponible la cruzadas despues de la otra).

Tambien regularia un poco las cruzadas entre las propias facciones. Por ejemplo, imaginemos que Mordor es la primera faccion que mueve de las facciones del Mal. Entonces is el jugador esta atento, sera el siempre el que pueda proclamar las cruzadas, y los demas no podran. Asi que yo propondria que una vez la proclame uno, debe dejar que las otras facciones puedan proclamarla. Si en ese turno ninguna faccion lo aprovecha, al siguiente podra utilizarlo el.

Tambien esta claro que si es Bien vs Mal, la campaña deberia acabar cuando uno de los dos bandos conquiste totalmente al otro.

Eso no quita que cuando acabeis con el contrario os emepeisa daros tortas entre vosotros para que al final quede una sola.

Saludos.

=====

Re: Partida Multijugador Mod Tercera Edad

Publicado por CeltiberoLerend - 11 May 2009 16:06

¿Y si las 2 fuesen neutrales (p.e. actuando como mercenarios o cumpliendo pequeños objetivos o haciendo trueques "públicos" 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?

Mi correo es celtiberolerend @ hotmail (pto.) com

=====