

EDSLA - avance de turnos-

Publicado por CeltiberoCid - 13 May 2009 05:00

Buenas,

usaremos este hilo para avisar de que se ha enviado el turno al siguiente jugador, y así controlamos los tiempos ;)

Cuando un jugador pase el turno al siguiente, que avise aquí.

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoMencey - 20 May 2009 23:56

Turno de Rhun.

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoCid - 22 May 2009 13:54

Me ha dicho Viden que se ha quedado sin Internet en casa, pero pronto enviará el turno.

slaudos

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoLeonidas - 22 May 2009 14:20

Pues en teoria tiene hasta las 22 horas de hoy para pasarlo.

No tengo su pass todavia asique poco puedo hacer.

Quiero ya los pass que me faltan :twisted:

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoRegne - 22 May 2009 16:07

Leo es su primer turno... no tiene pass....

=====

Re: Turnos

Publicado por Viden - 22 May 2009 19:14

He recuperado internet, ahora solo me queda saber como se juega este tipo de campañas multijugador (Es mi primera vez y no encuentro el hilo que lo explicaba... :oops:) y ya estará.

¡Bueno, a seguir buscando!

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoMencey - 22 May 2009 19:19

- 1.- coloca el fichero que recibes por email en la carpeta SAVES del mod
- 2.- abre el juego y carga la partida
- 3.- la primera vez te pedirá dos veces la pass, pon la que te apetezca
- 4.-juega el turno
- 5.- dale al reloj de arena de avanzar turno, cuando salga la pantalla de la siguiente facción, le das a ESC y guardas el fichero y lo envías al dueño de esa facción con copia a la cuenta gmail de la campaña

olrait? :D

=====

Re: Turnos

Publicado por Viden - 22 May 2009 19:39

Comienza el segundo turno de Gondor.

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoRegne - 22 May 2009 21:39

E empezado de nuevo por lo del bug ese. TURNO DE ROHAN 1

=====

Re: Turnos

Publicado por Viden - 22 May 2009 23:07

¿Qué bug?

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoRegne - 22 May 2009 23:09

Solo al primer participante se le aplica la dificultad.... asi que modificando un par de archivos e puesto que el primero sea sauron en vez de gondor asi el se come la dificultad :)

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoCid - 23 May 2009 00:02

y el resto de jugadores no tendría que modificar el mod para tenerlo igual que tu?

=====

Re: Turnos

Publicado por Viden - 23 May 2009 00:46

CeltiberoRegne escribió:

Solo al primer participante se le aplica la dificultad.... asi que modificando un par de archivos e puesto que el primero sea sauron en vez de gondor asi el se come la dificultad :)

¿Y no bastaría con jugar en dificultad normal que en principio es neutra?

=====

Re: Turnos

Publicado por Airamand - 23 May 2009 08:55

Falta colgar el primer turno en la direccion de correos, para que todos tengamos la misma informacion de mapa, y no favorezca a los primeros jugadores.

La ventaja es sencilla, los primeros jugadores se pueden hacer una pequeña idea de cuantas unidades hay de partida en cada ciudad, avanzando turnos, pues eso es disposicion inicial es aleatoria. Todos podemos ver todas las ciudades con sus unidades excepto las que tiene Gondor.

Parece ser que los pequeños detalles son los que marcan la diferencia.

Muchas gracias.

=====

Re: Turnos

Publicado por CeltiberoRegne - 23 May 2009 11:37

Airamand:

No e entendido a que te refieres....

Si te refieres a que yo puedeo ir pasando facciones e ir mirando que es lo que tienen????

si es así es tan fácil como que inicies tu mismo una partida hostseat y te selecciones todas las facciones puedes ir mirando como son los inicios de cada facción.

Cid: E pasado los dos .txt que e modificado junto al turno por si se tienen que modificar.

=====

Re: Turnos

Publicado por Airamand - 23 May 2009 12:12

A eso me refiero, Regne, todas las partidas son distintas.

Si no te importa, cuelga por favor el turno, y todos tenemos las mismas ventajas.

=====