

Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltíberoMencey - 21 May 2009 00:11

Saludos,

Estamos tanteando la posibilidad de iniciar una campaña multijugador abierta a todo interesado sin requerir su pertenencia al clan. Si reunimos suficientes jugadores se echará a andar.

Los interesados hasta ahora y las facciones escogidas son las siguientes

Jossinsson SIR (Sacro Imperio Romano)

Stelios Moros

Airamand Castilla

JaviWan Ruso o Danés (elige Javi)

CeltíberoRegne Egipto

CeltíberoMencey Francia

En principio y debido a la sospecha de bug detectada por CeltíberoRegne respecto a la dificultad desequilibrada para la primera facción, se optaría por dejar Inglaterra en manos de la IA.

Los turnos serán de 32 horas excepto los fines de semana 48.

Queda abierta la inscripción. :crtina:

ACTUALIZACION

JUGADORES EN ACTIVO

FRANCIA Mencey

SIR Jossinson

CASTILLA CeltiberoGil

MILAN jorghot

BIZANCIO Mandonio

RUSIA javi_wan

TURQUIA Kraken

EGIPTO regne

POLONIA klu

HUNGRIA Caudillo

RESERVAS

Sergut

CeltiberoEstratega

Veneton

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoMencey - 24 May 2009 19:34

Ya tenemos foro para la campaña gracias a la inestimable colaboración de Mandonio.

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por Jorghot - 24 May 2009 19:35

no mencey lo de los espías y su cometido en una ciudad ya lo sé, lo que no entiendo es porque esta

creando tanta discusion de si meter una regla nueva o no!

por cierto mencey, yo con quien juego, milan o sicilia?

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoKlu - 24 May 2009 19:36

Os recuerdo que ya están disponibles los foros de la Campaña Europea Abierta (Campaña Europe II) para que vayáis poniendo las embajadas o incluso alguna crónica de guerra o de vuestra fación (En plan roleo al er posible todas las crónicas para dar más juego a la campaña). :v:

Con respecto a las reglas, las que propone Mencey al principio me parecen más que suficiente. No añadiría ni una más, ni una menos.

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoMencey - 24 May 2009 19:38

Jorghot escribió:

por cierto mencey, yo con quien juego, milan o sicilia?

Juegas con quien tú digas amigo, pero dilo ya!! :cuñao:

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por Airamand - 24 May 2009 20:38

Jorghot escribió:

1- eso que estais discutiendo de los espías, alguien me lo puede explicar mas detalladamente?? no comprendo muy bien a que se refiere

Si tienes un espía en una ciudad enemiga, tiene un 32% de posibilidades de abrir las puertas a tu ejercito y evitar el asedio.

Esto ocurre de vez en cuando (3 de cada 10), y es cuestion de suerte que justo se abran las puertas cuando vas a atacar. Con lo cual tienes el espia dentro de la ciudad, y tu ejercito esta agazapado en el bosque, esperando turno por turno a que se abran las puertas.

Durante la espera tu ejercito puedes ser atacado.

Pero cuando se abren las puertas, pillas al enemigo "desprevenido?" y puedes tomar la ciudad sin que tu enemigo haga la gracia de destruirlo todo.

Evidentemente tambien te lo pueden hacer a ti, por lo que tu radio de defensa no se ciñe a una sola casilla, sino a todo el entorno que rodea el castillo, la dificultad en defensa aumenta, y la tension de un ataque acertado te sube las pulsaciones al limite. Te arriesgas a usar "tierra quemada" antes de tiempo, porque mientras defiendes ignoras si tienes o no tienes un espia dentro :bab:

Un espia es mas rapido que una ballista, la cual te permite asaltar evitando el asedio. El resultado final es el mismo. Pero al ser la ballista mas lenta, es mas predecible, y la defensa mejora. La ballista asalta siempre, y puede hacerlo varias veces en el mismo turno (si tuviera ciudades o castillos suficientemente cerca). El recurso del espia solo se puede usar una vez por turno, y solo en los turnos que le toca (3 de cada 10).

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoMencey - 24 May 2009 20:45

he solicitado q muevan este hilo al nuevo foro

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por Airamand - 24 May 2009 20:57

Gracias a Regne he modificado el fichero mencionado, y en completado una campaña corta, pero no se me abre la opcion de multijugador "hotseat".

¿alguna nueva idea?

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por Jorghot - 24 May 2009 22:15

buenos pos yo me decanto por milan!

Pd: se podria mover este post a donde estan todas las embajas!

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoMencey - 24 May 2009 22:42

Jorghot escribió:

Pd: se podria mover este post a donde estan todas las embajas!

:martillo:

Mira dos post encima del tuyo

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por Jorghot - 24 May 2009 23:46

bueno, yo os vuelvo a repetir que nunca e jugado una campaña online, y todavia no se lo que hay que hacer(no me an quedado claras tus expliaciones mencey :S)

porfavor si alguien tiene algo de tiempo para hacerme un croquis 
se lo agradeceria

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoMencey - 25 May 2009 00:21

coñe tampoco es tan complicado!

qué parte no te queda clara?

tu recibes un fichero por email que te envía el jugador que mueve antes que tú, ese fichero lo pones en la carpeta SAVES, arrancas el juego y cuando vayas a la opción de cargar partida guardada, te aparecerá ahí, lo cargas y te pedirá tu contraseña, se abre el juego con tu facción, mueves tus tropas, atacas, comercias, espías y haces todo lo que quieras/puedas, y cuando acabes le das al icono para avance de turno, entonces te aparecerá una pantalla con el icono de la siguiente facción. En ese momento, no antes, le das a ESC y guardas la partida con el nombre de la facción siguiente y el número de turno correspondiente, y se lo envías por email...

:got:

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoRegne - 25 May 2009 00:27

Airamand escribió:

Jorghot escribió:

1- eso que estais discutiendo de los espías, alguien me lo puede explicar mas detalladamente?? no comprendo muy bien a que se refiere

Si tienes un espía en una ciudad enemiga, tiene un 32% de posibilidades de abrir las puertas a tu ejercito y evitar el asedio.

Esto ocurre de vez en cuando (3 de cada 10), y es cuestion de suerte que justo se abran las puertas cuando vas a atacar. Con lo cual tienes el espía dentro de la ciudad, y tu ejercito esta agazapado en el bosque, esperando turno por turno a que se abran las puertas.

Durante la espera tu ejercito puedes ser atacado.

Pero cuando se abren las puertas, pillas al enemigo "desprevenido" y puedes tomar la

ciudad sin que tu enemigo haga la gracia de destruirlo todo.

Evidentemente tambien te lo pueden hacer a ti, por lo que tu radio de defensa no se ciñe a una sola casilla, sino a todo el entorno que rodea el castillo, la dificultad en defensa aumenta, y la tension de un ataque acertado te sube las pulsaciones al limite. Te arriesgas a usar "tierra quemada" antes de tiempo, porque mientras defiendes ignoras si tienes o no tienes un espia dentro :bab:

Un espia es mas rapido que una ballista, la cual te permite asaltar evitando el asedio. El resultado final es el mismo. Pero al ser la ballista mas lenta, es mas predecible, y la defensa mejora. La ballista asalta siempre, y puede hacerlo varias veces en el mismo turno (si tuviera ciudades o castillos suficientemente cerca). El recurso del espia solo se puede usar una vez por turno, y solo en los turnos que le toca (3 de cada 10).

Todo esto que dices es cierto, pero el problema llega cuando si tu guardas antes de entrar el espia y luego cargas repites la tirada de posibilidades con lo cual puedes ir cargado y intentado entrar en una ciudad las veces que te de la gana.... Con eso passas de 3 de cada 10 a 10 de 10.... Un saludo;) a parte de que un ejercito con balista es mas lento ;)

Airamand escribió:

Gracias a Regne he modificado el fichero mencionado, y en completado una campaña corta, pero no se me abre la opcion de multijugador "hotseat".

¿alguna nueva idea?

mmm lo del host seat es diferente....

en la carpeta principal tienes un archivo que se llama "medieval2.preference" abrelo en un bloc de notas y buscas [multiplayer] todo lo que este en el grupo de multiplayer lo substituyes por eso.

[hotseat]

autoresolve_battles = 1

disable_console = 1

disable_papal_elections = 1

passwords = 1

save_prefs = 1

update_ai_camera = 0

validate_diplomacy = 1

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoMencey - 25 May 2009 00:29

CeltiberoRegne escribió:

Todo esto que dices es cierto, pero el problema llega cuando si tu guardas antes de entrar el espia y luego cargas repites la tirada de posibilidades con lo cual puedes ir cargado y intentado entrar en una ciudad las veces que te de la gana.... Con eso passas de 3 de cada 10 a 10 de 10.... Un saludo;) a parte de que un ejercito con balista es mas lento ;)

Coñe Regne, que me explico mal, pero no tanto... :doh: POR MUCHO QUE RECARGUES SI EL ESPIA NO ABRE LA PUERTA EN ESE TURNO, **NO LO HARÁ.**

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoRegne - 25 May 2009 00:32

XDDD que si XDDD que solo es question de mover algo y luego ya se modifica todos los resultados...

=====

Re: Campaña Multijugador Abierta - inscripciones y comentarios

Publicado por CeltiberoKlu - 25 May 2009 00:33

Jorghot escribió:

bueno, yo os vuelvo a repetir que nunca e jugado una campaña online, y todavia no se lo que hay que hacer(no me an quedado claras tus expliaciones mencey :S)

porfavor si alguien tiene algo de tiempo para hacerme un croquis 
se lo agradecería

Es cómo si jugaras una campaña con la IA.

Pero ahora añádele a esa partida esto que te pone Mencey:

tu recibes un fichero por email que te envía el jugador que mueve antes que tú, ese fichero lo pones en la carpeta SAVES, arrancas el juego y cuando vayas a la opción de cargar partida guardada, te aparecerá ahí, lo cargas y te pedirá tu contraseña, se abre el juego con tu facción, mueves tus tropas, atacas, comercias, espías y haces todo lo que quieras/puedas, y cuando acabes le das al icono para avance de turno, entonces te aparecerá una pantalla con el icono de la siguiente facción. En ese momento, no antes, le das a ESC y guardas la partida con el nombre de la facción siguiente y el número de turno correspondiente, y se lo envías por email...

Tan fácil como esto. :)

=====