

## Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltíberoMencey - 24 May 2009 19:51

---

- 1.- CRUZADAS y YIHADS - No permitidas. Muerto el perro se acabó la rabia.
  
- 2.- Intercambio de ciudades - permitido bajo supervisión del árbitro a quien se comunicará secretamente, y se deberán disolver todas las unidades obtenidas gratuitamente excepto una para evitar rebeliones.
  
- 3.- Mercaderes - Prohibido apilar más de dos. (Cortesía de las reglas del Clan HG)
  
- 4.- Asesinos - sólo se permite el uso de un asesino por facción. En caso de muerte se podrá reclutar otro, pero nunca más de uno vivo a la vez. No podrá matar ni al Monarca ni a sus herederos. Sí a generales y a otros miembros de la familia.
  
- 5.- Destrucción de puertos - La facción que esté sitiando un enclave con puerto, cuyo dueño desee destruirlo, se compromete a hacerlo cuando se haga con dicha plaza, ya que si lo hace su propietario se origina un error de programa.
  
- 6.- Nuevas incorporaciones - Se podrán incorporar nuevos jugadores para sustituir jugadores que no puedan/quieran seguir la campaña
  
- 7.- Se jugará con el MTW2 Vainilla.
  
- 8.- Los turnos deberán remitirse al jugador siguiente por correo, con copia a la cuenta de gmail

Esta dirección electrónica esta protegida contra spambots. Es necesario activar Javascript para visualizarla

. La password se enviará vía mp.

9.- **IMPORTANTE:** Los turnos serán de **32** horas los días laborales, y **48** horas si se recibe el turno a partir de las 17:00 de viernes o víspera de puente.

## EXPLOIT Y EXPLORACIONES

Creo correcto informar a todos los participantes de la partida del EXPLOIT del juego para que todos 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 (excepto la apertura de ciudades).

En relación a &quot;Exploraciones&quot; (movimiento en falso de unidades para averiguar dónde está el enemigo), lo ideal es que todos jugásemos 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 &quot;recargar&quot; una partida por un resultado adverso en algún aspecto.

Se admiten sugerencias.

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por Airamand - 24 May 2009 21:30

---

¿Usaremos el Retrofit 2.0 de balanceo para multijugador?

[url:ws9s9997] [www.celtiberos.net/foro/viewtopic.php?f=68&amp;t=1098](http://www.celtiberos.net/foro/viewtopic.php?f=68&amp;t=1098) [/url]

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMency - 24 May 2009 21:44

---

No. Con ese equilibrado para tomar una ciudad debes usar Panzers.

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por Airamand - 24 May 2009 22:24

---

### CeltiberoMencey escribió:

Actualización de facciones

CeltiberoLeónidas - Arbitro - Europaabierta garooba gmail punto com

Libre - Inglaterra

CeltiberoMencey - Francia - jasebri (arroba) hotmail (punto) com

Jossinsson - SIR (Sacro Imperio Romano) ojojeipa(arroba)hotmail(putnto)com

Airamand - Castilla -airamand (arroba) hotmail (punto) com

Libre - Venecia

Sesp1 - Sicilia - elsespi(arroga)hotmail(puente)com

Jorghot - Milan - jorghot arroba hotmail punto com

Celtiberolsmailive - Escocia - ismaelsrivero algarroba terra punto es

CeltiberoMandonio - Bizancio - rherrero76(arroba)gmail.com

JaviWan - Ruso - maestrojavi\_wan arroba hotmail punto com

Stelios - Moros - peter\_1709 (Harrova hamija hogan) hotmail.com

CeltiberoKraken - Turquía - piratamartin3(arroba)hotmail.com

CeltiberoRegne - Egipto - age\_445 @ hotmail . com

Libre - Dinamarca

Libre - Portugal

CeltiberoKlu - Polonia - klu\_666 (arroba) hotmail (punto) com

Caudillo - Hungría -avarela111(arroba)hotmail.com

Reservas:

Sergut

CeltiberoEstratega

Actualizado.

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoKraken - 24 May 2009 22:29

---

Pues adelante...

El Vanilla es el que usamos para la 'otra' Europea?

Saludos

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMencey - 24 May 2009 22:44

---

Creo que sí. Preguntemos al Master Regne:

Regne, al instalar los parches para el TATW, hemos modificado el MTW2 o sólo el Kingdoms? Es decir, tenemos todos el mismo MTW2 aunque hayamos instalado lo del TATW?

Por favor Regne, prepara el fichero con la modificación para que la primera facción sea el Papado, o dejamos Inglaterra que es IA... no me acabo de aclarar con ese tema.

Gracias

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltíberoMencey - 24 May 2009 22:48

---

**CeltíberoMencey escribió:**

**Libre** - Bizancio

CeltíberoKraken - Turquía

CeltíberoRegne - Egipto

**Libre** - Hungría

¿No os parece que os quedáis al margen/a salvo del meollo? Quiero decir que una alianza vuestra os garantizaría un crecimiento exponencial sin amenazas y con grandes territorios para una expansión tremenda??

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltíberoKlu - 24 May 2009 22:54

---

**CeltíberoMencey escribió:**

**CeltíberoMencey escribió:**

**Libre** - Bizancio

CeltíberoKraken - Turquía

CeltíberoRegne - Egipto

**Libre** - Hungría

¿No os parece que os quedáis al margen/a salvo del meollo? Quiero decir que una alianza vuestra os garantizaría un crecimiento exponencial sin amenazas y con grandes territorios para una expansión tremenda??

Pozí. :cuñao:

Quedará la esperanza de que se aniquilen por conquistarse el uno al otro... :slbo:

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoRegne - 25 May 2009 00:30

---

Yo quiero una campaña trankilita y de comercio que ya e perdido demasiadas cabezas XD

En principio todos tendríamos que tener el mismo MEdieval 2 aunque tengamos mosds instalados.

SObre lo del bug del primero en cuanto tenga algo de tiempo intento poner primero a los aztecas que estan alejados del meollo. (pero aviso que toy con el trabajo de final de ciclo y casi no estoy en casa si me escapo un momento lo intento ;) )

un saludo ;)

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMencey - 25 May 2009 00:32

---

JAJAJA OK!!

A ver si me van a desembarcar los aztecas en Burdeos!!! :rolf:

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoRegne - 25 May 2009 00:45

---

me as pillado XDD Tenia intencion de ponerles un Script de teletransporte directamente a paris mas concretamente la fabrica de pastas XD

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoKraken - 25 May 2009 01:35

---

Hombre, lo de Hungría beneficia a Polonia no...

Y que no haya ingleses favorece a Francia, y que no este ni Dinamarca ni Venecia al SIR.

Yo ya dije que Castilla y Morunos juntitos es una jugarreta, a no ser que se alíen ...

También hay que recordar que si la campaña es larga suben enormemente las posibilidades de aparición de la horda mongola...justo para :cama:

De todas formas como veáis, que la cuestión es sacarle diversión al tema.

Saludos

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMencey - 25 May 2009 01:53

---

Nah, juguemos así, era sólo para tener una excusa cuando me desembarques en Marsella con tus jenizarotes :doh:

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por Stelios - 25 May 2009 16:53

---

Mencey, yo tengo el M2TW en 1.04... ¿Podría jugar así? ¡Ah! Y, bueno, ¿qué es eso del primer turno?

PD: Por mi no os preocupeis, ya vereis cuando empuje al norte...

La que me va a caer... :got: En mal sitio empiezo 

=====

## Re: Reglas Campaña Europea Abierta

Publicado por CeltiberoMencey - 25 May 2009 23:00

---

### Stelios escribió:

Mencey, yo tengo el M2TW en 1.04... ¿Podría jugar así? ¡Ah! Y, bueno, ¿qué es eso del primer turno?

PD: Por mi no os preocupeis, ya vereis cuando empuje al norte...

La que me va a caer... :got: En mal sitio empiezo 🤦

No creo que tengas problemas pues yo juego con la 1.03

Lo del turno es modificar el fichero para que comience cada turno con una facción neutral como los aztecas pues comenta Regne que hay un bug que hace que la dificultad seleccionada en el juego sólo afecta a la primera facción de la partida.

=====