

Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por CeltíberoMencey - 28 Sep 2009 11:43

Buenas ;)

Esto es un **sondeo** para ver si hubiera algún interesado en jugar una Hotseat utilizando el Mod Broken Crescent. Las facciones se asignarían por sorteo.

[Enlace a uno de los hilos del Mod](#)

ASIGNACIÓN DE FACCIÓNES TRAS SORTEO Y SUPLENCIAS SEGUN SU ORDEN EN EL JUEGO

- 1.Turks - Jossinson
- 2.Georgia - Jorghot
- 3.Armenia - Cabs. Templarios
- 4.Jerusalén - Celtilsma
- 5.Abbasid - CeltiKlu
- 6.Khwarezm - CeltiRegne
- 7.Ghazni - CeltiMencey
- 8.Ghorid - Taqui
- 9.Solanki Rajputs - Sesp1
- 10.Kypchaks - Javi_wan
- 11.Makuria - nok.aspen-gar
- 12.Omán - CeltiMandonio
- 13.Sindh - Anciano
- 14.Rajput States - Inoé

..Ayyubid (IA)

..Imperio Bizantino (IA)

..Great Seljuks (IA)

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Inoé - 30 Nov 2009 23:53

Yo opino como Taqui: deberían hacerse las modificaciones pertinentes en los scripts (yo de eso no entiendo mucho así que lo dejo a vuestro juicio que parece que sabéis mejor de qué va...), y todas las facciones deberían ser jugadas por jugadores humanos para evitar un desbalance.

Eso sí, yo abogo por que todo aquel que ya tiene una facción adjudicada y quiera conservarla pueda tener ese derecho. Las que estaban en la IA se sortean

Un saludo

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Celtiberolsmaylive - 30 Nov 2009 23:54

Francamente... Llevo una semana enviando mensajes a las embajadas, testeando, con una pequeña cronica escrita y otras dos en mente... Me quitais ahora Jerusalén y me sienta cual pastada en los testiculos... xD

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por ANCIANO - 30 Nov 2009 23:54

Por mi parte ok ya le estoy enviando los ficheros a dr.

Si total los demas no opinan ya que les viene bien o una o la otra

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Taqui - 30 Nov 2009 23:58

Pues si Mencey e Isma consideran que con eso es suficiente, adelante, no vamos a liar más la troca.

Yo un poco en la linea de Isma, tengo algo de "curro" adelantado con los Guridas... :D

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por ANCIANO - 01 Dic 2009 00:02

Ok ya le paso los archivos con los scrip ativados para la IA a DR.

Disculpen este rollo que arme pero preferi decirlo ahora que recién comenzamos.

Jusgue que sera lo mejor para que todos se diviertan

Estos son los 2 archivos nuevos por si alguno los quiere ver ya pasados a dr.

<http://www.filefront.com/15032895/Nuevos%20archivos.rar>

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Celtiberolsmaylive - 01 Dic 2009 00:15

Anciano, un detalle. Estás dando por hecho que que no opine otra gente aparte de los 3-4 que llevamos un rato quiere decir que les da igual o pasan... Lo digo porque lo has sugerido un par de veces. No será que no se han pasado? ;) No pensemos mal antes de tiempo!! En cualquier caso gracias por preocuparte

Pues nada a empezar de nuevo... Bueno al menos no he llegado a escribir la crónica de la Conquista de Damasco... habrá que volver a tomarla ^^

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por ANCIANO - 01 Dic 2009 00:19

Yo solo ise un comentario lo demas lo manejan ustedes que es su foro y su partida.

Y con respecto a damasco ajajajajaja a eso me referia que te cueste.

Lo que mas me preocupaba era lo de sespi asi que ya manejenlo ustedes.

Cuando este mi turno lo paso y punto. 🍷

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Celtiberolsmaylive - 01 Dic 2009 00:20

Otro detalle Anciano. Este NO es NUESTRO foro y NUESTRA partida...

Es el foro de todos y esta partida tiene tanto de mía como se tuya!! ;)

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Inoé - 01 Dic 2009 00:33

¿Entonces las tres facciones de la IA se le van a quedar así? ¿No sería mejor darlas a los suplentes?

Sea como sea... ¡a pasarlo bien!

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Taqui - 01 Dic 2009 00:47

Estoy de acuerdo en esa apreciación, Isma, pero los que acabamos de llegar al foro deberíamos dejar

que los que empezasteis a organizar la partida allá por el 1917 (es coña), llevéis la iniciativa en temas de organización.

Opinar sí, pero si intentamos tirar todos del carro y cada uno va en una dirección diferente, al final el carro se rompe.

Respecto a la comprobación que refirió e ilustró Anciano del turno de los hindúes. Ya firmaba yo por tener en el turno 9 ganancias de 4000 y pico. Para conseguir eso tendría que haber eliminado a Regne o por lo menos haberle tomado la capital, cosa altamente improbable por no decir imposible.

Muchas facciones entran pronto en negativo (la mía en el turno 2) y sobreviven al principio a base del saqueo. No pasa nada y es un reto interesante de asumir, lo que realmente sí es importante es que las facciones controladas por la IA no deberían comportarse como idiotas.

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Inoé - 01 Dic 2009 01:33

Yo creo que lo mejor sería, como se ha dicho antes, dárselas a jugadores humanos.

Aunque yo no conozco el mod, y no sé el poder que pueden llegar a tener estas facciones. Como dice Taqui, lo mejor es que la decisión final la toméis vosotros

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Javi_Wan - 01 Dic 2009 01:49

EL problema de esas facciones es que en manos humanas desequilibrarían demasiado pronto el equilibrio de poder (valga la rebufnancia :P), este mod es de desarrollo más lento que el vanilla, y esas facciones comenzarían con gran capacidad productiva y militar, los egipcios por ejemplo podrían barrer rápidamente a Makuria y a Jerusalem

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por DWarrior - 01 Dic 2009 04:03

Si Mencey me pudiera hacer una recopilacion de lo que pide la mayoría hago la partida de nuevo. :rda:

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por Lestat - 01 Dic 2009 07:18

no conosco ste mod y estoy empesando un juego con jerusalem y al parecer hay una construccion que se ace de ayuda o algo asi del papa he atacado a egipto pero no me a atacado ninduna de las tres ciudades que tienen ese construccion ami parecer creo que es que si agipto ataca jerusalem (la ciudad) creo que pasan una de dos el papa envia tropas en barco como en la campaña teutonica o 2.- aparecen unidades de refuerzo cualquiera de las dos que fuera es muy buena defensa asi que creo que egipto no la tendra muy facil contra jerusalem como dicen muchomenos si el reyno que esta abajo de agipto se une a jerusalem en su causa otra cosa no he jugado con egipto asi que no c como reaccionaria esa faccion en este mod esta es una suposicion mia.

=====

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)

Publicado por CeltiberoKlu - 01 Dic 2009 08:04

El problema de todo esto es que son facciones que empiezan con un montón de ejercito y de territorios, y más controlado por un jugador les supondría una victoria asegurada con respecto al resto de facciones, sobre todo las vecinas a éstas:

Ayubíes: Los ejercitos cruzados cuando se toma Jerusalén aparecen en Bizancio, de todos modos se quedó en que se disolverían si mal no recuerdo. Por lo que los Ayubíes se merendarían al Reino de Jerusalem y a Makuria sin despeinarse.

Great Seljuks: Una de las facciones más grandes, no les supondría esfuerzo alguno conquistar al Reino de Georgia y a los Abasíes.

Imperio Bizantino: Si se lo montan bien, adiós Kypchak y adiós Turcos.

(Son tres facciones que si realizan todo esto, desequilibran la partida cosa mala...)

El resto de facciones, son pequeñas y tienen posibilidad de crecer, excepto los turcos que vienen de fábrica con bastantes territorios pero no tienen tanto ejercito cómo os Ayubíes al principio creo recordar.

Resumiendo, que dejaría la campaña tal y como está. Y lo siento por Lestat y Stelios pero por mi parte no empezaría otra vez la campaña. No es ni la primera campaña, ni será la última campaña que se

juego.

=====