

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 - Celtisma
- 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 CeltiberoMencey - 23 Nov 2009 01:23

Se cierran las inscripciones. Hemos superado el número previsto inicialmente, somos 14 por lo que subo un nuevo fichero con Turcos y Solanki Rajputs.

POR FAVOR DIGAN UN NUMERO DE NUEVO DEL 1 AL 14

[http://www.filefront.com/14976811/sorte ... 20luna.doc](http://www.filefront.com/14976811/sorte...20luna.doc)

=====

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

Publicado por CeltiberoMandonio - 23 Nov 2009 01:28

Pues ahora pillo el ocho (8)

=====

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

Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 01:31

Pues si esperan un dia mas se cubriran todas las plazas o sea las 16 ya que la 17 es una emergente los mongolos

=====

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

Publicado por Celtiberolsmaylive - 23 Nov 2009 01:38

Creo que los 17 puede llegar a ser hasta fastidioso a la hora de esperar turno... Pero bueno si hay gente... A mi no me importaría.

Vuelvo a coger el 9

=====

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

Publicado por Cabs.Templarios - 23 Nov 2009 01:42

el 1 de nuevo :D

=====

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

Publicado por Javi_Wan - 23 Nov 2009 02:56

sigo con el 11

=====

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

Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 03:07

Estoy notando un ""problema"" con este mod:

Algunas de las facciones entran en una espiral casi insalvable de denarios negativos,por los costos de mantencion inicial,sumado a eso el altisimo costo de reclutamiento y de construccion,hay gran parte de las facciones que en una partida hotseat le seran casi imposible sanear su economia y menos plantar cara a una guerra.

Por lo que estoy hasta ahora probando que no es mucho recien estas facciones en el turno 25 empesarian a descontar esos negativos y poder plantar cara a una guerra.

Pero todo sabemos que 25 turnos en una partida hotseat es una eternidad y suicida.

Es mod sera todo un reto,si querian algo muy virulento de entrada pues esta sera la unica forma de sanearce y subsistir si es que eso es posible.

MMMMMMMMMMMMmmmmmmmmmm para todo lo demas tu mastercar. 🍷

Edito hay scrip que se detonan para compensar esto jajaja lo que todavia no se si tan bien cuando estan en manos Humanas.

Yo particularmente, no tocaría nada de los scrip por lo que estoy viendo, están bien pensados y son la mejor parte de este mod.

Por los cuales si daría gusto jugar a este mod :pta: :pta: 🏰

=====

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

Publicado por SeSp1 - 23 Nov 2009 07:17

Eligo el 13 (por cierto no puedo ver el documento de facciones porque no tengo el office, alguien me lo pasa por privado)

Anciano, habiendo tanto territorio rebelde no hay problema o eso supongo...

=====

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

Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 08:49

ajjaajaj problema de mi parte no hay ajajajaj solo fue un comentario de esos que hago.

Yo avise ajajajajajaj

=====

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

Publicado por Lethkorias - 23 Nov 2009 09:02

aqui estoy yo! :VP:

=====

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

Publicado por CeltiberoMencey - 23 Nov 2009 09:10

Yo quitaría el de las ciudades :got:

sesp1 el doc tiene password que no se revelará hasta que todos tengan su número 🛡️

=====

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

Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 09:27

si el de las ciudades se podria hacer ya que es independiente pero fijate que hay dos mas:

uno es el que aparecen ejercitos en la periferia esos no los tocarias ya que estan enlazados con las hijad y cruzadas aleatorias.

El segundo son las hijad y cruzadas en si,cuando se declaran por la caida de gran parte de los territorios de una faccion :amr: :amr: 🛡️

=====

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

Publicado por Jossinson - 23 Nov 2009 10:00

sigo con el nº 4

=====

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

Publicado por nok.aspen-gar - 23 Nov 2009 12:18

vamos a probar suerte con el 8

=====

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

Publicado por Jorghot - 23 Nov 2009 14:33

ANCIANO escribió:

Estoy notando un "problema" con este mod:

Algunas de las facciones entran en una espiral casi insalvable de denarios negativos,por los costos de

mantencion inicial,sumado a eso el altisimo costo de reclutamiento y de construccion,hay gran parte de las facciones que en una partida hotseat le seran casi imposible sanear su economia y menos plantar cara a una guerra.

Por lo que estoy hasta ahora probando que no es mucho recien estas facciones en el turno 25 empesarian a descontar esos negativos y poder plantar cara a una guerra.

Pero todo sabemos que 25 turnos en una partida hotseat es una eternidad y suicida.

Es mod sera todo un reto,si querian algo muy virulento de entrada pues esta sera la unica forma de sanearce y subsistir si es que eso es posible.

MMMMMMMMMMMMmmmmmmmmmm para todo lo demas tu mastercar. 🍷

Edito hay scrip que se detonan para compensar esto jajaja lo que todavia no se si tan bien cuando estan en manos Humanas.

Yo particularmente,no tocaria nada de los scrip por lo que estoy viendo,estan bien pensados y son la mejor parte de este mod.

Por los cuales si daria gusto jugar a este mod :pta: :pta: 🍷

me he dispuesto a jugar una campaña con el reino de jerusalem, y en el primer turno saque algunas tropas de las ciudades y demas y construi cosas, y en el turno dos esta con -5000, eso hay que arreglarlo xD

=====