

Europa III [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Stelios - 16 Oct 2010 21:50

Bueno, pues como hay un par de personas interesadas, simplemente, dejaré abierto este post, con lista de jugadores provisionales, para que la gente que vaya llegando o le entren ganas de unirse, se anote. Una vez seamos cuantos determinéis, crearemos una campaña, supongo que con el Medieval II limpio, sin mods.

¡Estoy totalmente abierto a sugerencias, y animáos!

De momento, somos la **buena** cantidad de...

- *Hakon* - Dinamarca, España, Sicilia
- *Stelios* - Moros.
- *CeltíberoPablo* Imperio Bizantino, España, Milán
- *Celtíberolsmaylive* Venecia
- *Annibal* España, Sicilia, SIR, Bizancio
- *Jossinson* Estados papales*
- *Nok.aspen-gar* Dinamarca, Escocia.
- *CeltíberoKlu* Dinamarca.
- *(HG)Rarramel*
- *(HG)Tevez* Inglaterra, SIR, España, Sicilia, Milán
- *CeltíberoGil* España, Inglaterra, Francia, SIR
- *SeSp1* Hungría, Turquía, Rusia

Somos 12. Este post lleva bastante tiempo abierto, y con respuestas casi diarias. La gente ha tenido tiempo para unirse, seguir esperando, es una pérdida de tiempo.

5 facciones jugables tendrán que ser llevadas por la IA...

Abro un post en el nuevo foro para las reglas, y después de decidir las (Por favor, intentad ser todo lo más rápidos posibles) procedemos a jugar.

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Stelios - 19 Oct 2010 00:36

He actualizado el post original y he puesto al lado de cada jugador la o las facciones que han dicho que prefieren.

¡Saludos!

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por CeltiberoPablo - 19 Oct 2010 00:59

A mi me guzta Bizancio, España... y si me hace alguna más os lo hago saber ;)

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Jossinson - 19 Oct 2010 12:38

yo la faccion que quede, tampoco tngo preferencia, aunke si se puede el papado..... :mrgreen:

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por CeltiberoGil - 19 Oct 2010 12:52

Bueno, parece que la otra campaña europea, está muy parada y casi acabada. Así que no me importaría unirme a esta.

Sólo pediría como condición que si se reparten facciones, no coincidan jugadores con muchos territorios 4 de salida con jugadores con pocos territorios 2 de salida como vecinos. Es decir que no salgan España y los Moros o Portugal y los Moros...

Si se juega con los Moros no debería haber jugadores humanos llevando a España o Portugal o viceversa... Y lo mismo para Escocia e Inglaterra. Lo digo porque si solo hay 9 o 10 jugadores humanos sobran facciones para elegir y habiendo sitio desde el principio sería tonto que dos o tres tuviesen que estar liándose a tortas desde el principio.

Sobre las cruzadas y Jihad si se permiten que no se escojan facciones que no las pudieran usar como Bizancio o Rusia. Si no se permiten pues nada.

Y tampoco me gustaría que se limitase el número de asesinos y espías...

Mi facción favorita es España por supuesto pero también me gustan los ingleses, franceses, HRE, Sicilia...

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por CeltiberoKlu - 19 Oct 2010 13:16

Bueno, a ver que os parece como propuesta esta repartición:

1. Inglaterra 2. España 3. SIR 4. Francia 5. Dinamarca 6. Sicilia 7. Bizancio 8. Polonia 9. Egipto 10. Turquía

Lo he hecho de la siguiente forma;

a) Las facciones pequeñas como Dinamarca*, España, Sicilia o Polonia pueden crecer con las facciones IA vecinas.

**(Dinamarca la he considerado una excepción, pues aunque sea pequeña y tenga como vecino al SIR, el tener unidades eficaces contra armadura desde el comienzo es una gran ventaja)*

b) Las facciones restantes, oséase las que he considerado grandes y poderosas sobre todo al principio, las he colocado de tal forma que tengan que enfrentarse entre ellas para poder expandirse, por ejemplo los frentes:

[/i]Inglaterra - Francia - SIR [/i][/i]Bizancio - Egipto - Turquía[/i]

c) Las facciones de IA serían: Rusia, Moros, Portugal, Venecia, Milán, Hungría y Escocia.

Como he dicho al principio, no es más que una posible propuesta para que participemos todos en la repartición. Si teneís sugerencias u otras posibles reparticiones, ponedlas y votamos la que más nos guste. :)

Pd: Jossinson escribió:

yo la faccion que quede, tampoco tngo preferencia, aunke si se puede el papado..... :mrgreen:

¡Para matar a los generales con los inquisidores y excomulgar a todo quisqui, eh brivón! :cuñao:

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Annibal - 19 Oct 2010 13:34

Muy currado Klu; parece muy logico todos los razonamientos; no tengo un conocimiento exhaustivo como vosotros de campañas (aunque poco a poco, me acerco :mrgreen:).

Por tanto y en el caso de que sea definitiva la lista de facciones jugables y en vista de las posibles vias expansionistas mis preferencias de las facciones en esta campaña serian;

España,Sicilia,SIR,Bizancio,Inglaterra,Polonia,Egipto,Dinamarca,Francia Y turkia.

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por nok.aspen-gar - 19 Oct 2010 13:56

contad también con (HG)Rarramel que me ha confirmando que se apunta, (HG)Tevez y (HG)Rubio. De estos dos últimos aún no lo tengo 100% confirmado, pero sí un elevado porcentaje de que participen al menos uno.

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Annibal - 19 Oct 2010 14:04

nok.aspen-gar escribió:

contad también con (HG)Rarramel que me ha confirmando que se apunta, (HG)Tevez y (HG)Rubio. De estos dos últimos aún no lo tengo 100% confirmado, pero sí un elevado porcentaje de que participen al menos uno.

Maginfico¡¡ ya casi cubrimos la campaña.

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Stelios - 19 Oct 2010 16:08

A mí, personalmente, eso de repartirlas para que no coincidan muchas juntas, no me parece una gran idea. Principalmente, porque le resta en parte emoción a la campaña. Varios argumentásteis que eso de prohibir los asesinos y espías, iría un poco en contra del como se desarrollaba la guerra en tiempos medievales. Dejar las facciones separadas, me parece un poco irreal.

Además, a mi parecer, le resta una parte importantísima al hotseat: la diplomacia. Quiero decir, eso de tener que empezar desde antes de que se empiecen a jugar los turnos a trazar tu estrategia, aliarte con tu enemigo más directo para que ninguno desaparezca, o aliarte con un tercero para eliminarle, o el acordar desarrollarse sin ser molestado por el otro, los tratados... Me parece que es lo más especial, todos pueden jugar a "masacrar" a los otros con la IA, pero, tener un enemigo o un aliado autónomo, inteligente, que haga que tu supervivencia te suponga un quebradero de cabeza desde el principio... Solo se puede lograr en estas campañas. Y me parece que si separamos las facciones, o se juntan a propósito, perderíamos esa esencia.

Y esto lo digo habiendo sido barrido en los 15 primeros turnos por Airamand (Que me declaró la guerra porque supuestamente le enfadó que intentase repartirnos entre los dos las ciudades portuguesas y rebeldes) y por negarme a atacar a Sicilia, en la Europa II. Esas cosas hacen que, aunque te eliminen al principio (cosa que no tiene por qué ser así) te lo pases mejor que en 1.000 campañas normales.

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por hakon - 19 Oct 2010 16:34

Stelios escribió:

A mí, personalmente, eso de repartirlas para que no coincidan muchas juntas, no me parece una gran

idea. Principalmente, porque le resta en parte emoción a la campaña. Varios argumentásteis que eso de prohibir los asesinos y espías, iría un poco en contra del como se desarrollaba la guerra en tiempos medievales. Dejar las facciones separadas, me parece un poco irreal.

Además, a mi parecer, le resta una parte importantísima al hotseat: la diplomacia. Quiero decir, eso de tener que empezar desde antes de que se empiecen a jugar los turnos a trazar tu estrategia, aliarte con tu enemigo más directo para que ninguno desaparezca, o aliarte con un tercero para eliminarle, o el acordar desarrollarse sin ser molestado por el otro, los tratados... Me parece que es lo más especial, todos pueden jugar a "masacrar" a los otros con la IA, pero, tener un enemigo o un aliado autónomo, inteligente, que haga que tu supervivencia te suponga un quebradero de cabeza desde el principio... Solo se puede lograr en estas campañas. Y me parece que si separamos las facciones, o se juntan a propósito, perderíamos esa esencia.

Y esto lo digo habiendo sido barrido en los 15 primeros turnos por Airamand (Que me declaró la guerra porque supuestamente le enfadó que intentase repartirnos entre los dos las ciudades portuguesas y rebeldes) y por negarme a atacar a Sicilia, en la Europa II. Esas cosas hacen que, aunque te eliminen al principio (cosa que no tiene por qué ser así) te lo pases mejor que en 1.000 campañas normales.

Muy cierto amigo ;)

A demasiada gente le gusta dinamarca ↯ XD

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Celtiberolismaylive - 19 Oct 2010 16:52

Pues a mi la que me gustaba era Venecia... Siempre quise llevarla en serio... Me parece una facción complicada debido a su distribución geográfica y la enorme cantidad de vecinos pero también me parece que puede tener mucha chicha si se trabajan las cosas...

Y Rusia como ya comprobasteis puede dar lo suyo de sí (sudando mucho eso sí).

=====

Re: Europa III [Medieval II/Hotseat]

Publicado por hakon - 19 Oct 2010 17:50

Demasiadas facciones para elegir... XD

Y oye si que ha crecido pronto el numero de jugadores ya somos 11 .. ya queda poco para jugar :)

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Annibal - 19 Oct 2010 17:56

Stelios escribió:

Además, a mi parecer, le resta una parte importantísima al hotseat: la diplomacia. Quiero decir, eso de tener que empezar desde antes de que se empiecen a jugar los turnos a trazar tu estrategia, aliarte con tu enemigo más directo para que ninguno desaparezca, o aliarte con un tercero para eliminarle, o el acordar desarrollarse sin ser molestado por el otro, los tratados... Me parece que es lo más especial, todos pueden jugar a "masacrar" a los otros con la IA, pero, tener un enemigo o un aliado autónomo, inteligente, que haga que tu supervivencia te suponga un quebradero de cabeza desde el principio... Solo se puede lograr en estas campañas.

Pienso igual; Stelios, que esto que has comentado es la esencia principal del juego; pero no la única claro; el defender y fomentar la diplomacia, intrigas, pactos, traiciones, y todo lo que se nos ocurra maquinar también es bueno; defender tu territorio y a tus posibles aliados es tan válido como atacar de inmediato y jugarla para eliminar una facción, además es lo bueno, aunque claro; cuando la primera víctima eres tu, pues cabrea, pero así son las campañas; :rda:

=====

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por Stelios - 19 Oct 2010 18:06

Annibal escribió:

Pienso igual; Stelios, que esto que has comentado es la esencia principal del juego; pero no la única claro; el defender y fomentar la diplomacia, intrigas, pactos, traiciones, y todo lo que se nos ocurra maquinar también es bueno; defender tu territorio y a tus posibles aliados es tan válido como atacar de inmediato y jugarla para eliminar una facción, además es lo bueno, aunque claro; cuando la primera víctima eres tu, pues cabrea, pero así son las campañas; :rda:

Coincido. A ver a quién le toca en esta 

=====

Re: Europa III [Medieval II/Hotseat]

Publicado por CeltiberoPablo - 19 Oct 2010 18:12

jejejeja ver quien le toca.....

Una cosa os parece bien que cada uno elija facción y se coinciden dos o más en una se haga un sorteo?

Por cierto decidles a los HG que has dicho antes que vengan a postear aquí que yo ya tengo ganas de empeza....

=====