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 FACCIONES TRAS SORTEO Y SUPLENCIAS SEGUN SU ORDEN EN EL JUEGO

1.Turks - Jossinson

2.Georgia - Jorghot

3.Armenia - Cabs. Templarios

4.Jerusalén - CeltiIsma

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 CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 20:16

_____

Anciano. Creeme que las partidas que hemos jugado, desde que descubrimos el posible exploit, se han dejado simplemente bajo un "que el administrador esté enterado" y no ha habido problemas.

Lo de los 10 turnos minimo para ser devuelto me parece perfecto. Pero francamente, si vamos a jugar como amigos o incluso "hermanos" yo creo que con que el moderador esté al día y un voto de confianza no moderaría más.

Sobre no ser frontera directa me parece bien. Puede ser un punto cercano estrategico pero frontera directa si que suena raro (podría admitirse en casos concretos a juicio del moderador)

Se me olvidaba que una ciudad bajo Cruzada/Yihad no podrá ser traspasada.

==========

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

Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 20:25

_____

Ismaylive

Solo son sugerencia a mi me biene mas que bien cualquier cosa.

Soy un jugador de partidas LIBRES sin reglas sin impedimentos,exprimo al maximo las posibilidades de cada una de las funciones de cada pieza movible o construible dentro del juego,pero cuando lo hago a mas de uno se fastidia jajaajaj.

Solo fueren sugerencia mas que nada para limitarme a mi ajajja yo asepto lo que ustedes decidan.

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 20:28

_____

Que no te estoy increpando nada ;)

Las reglas las elegimos todos, pero yo expongo mis ideas y a base de dialogo y ceder un poco cada uno... xD

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 20:30

_____

Pues asi es como te he entendido compañero. :amr: :amr:

Yo disfruto mucho de partidas con gente y no contra la IA.

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 20:33

_____

Pues a ver si Jorghot y Renge dan señales de vida y aclaramos las cosas que quiero saber al menos quien voy a llevar para ir testeando y sobretodo investigando su transfondo xD

Por cierto... Regne que está a todas horas... Huele mal eh? xD

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoMandonio - 23 Nov 2009 20:49

_____

Uy que complicado :D

Yo solo pensaba en la situación en la que un aliado reconquiste para ti una ciudad y te la de despues.

En el fondo pienso como tú, Anciano. No rules y sobre todo buena fe por parte de los jugadores simplifican mucho las cosas.

En la Teutonica y Britania funcionó muy bien así, aunque es verdad que solo se cambiaron cuatro o cinco ciudades en toda la campaña y sin nisiquiera pensar en reclutar tropas, siempre como resultado de tratados diplomáticos.

De todos modos, como veais. Entiendo que lo de la buena fe no lo practica cualquiera, además, no conozco el mod y me da mucha pereza hacer reglas, así que votaré que si a casi a cualquier cosa

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 20:56

_____

Sinceramente... Los que me conoceis sabeis que prefiero no poner reglas... Si lo hago es por prevenir... Pero si me dais vuestra palabra, no veo porque desconfiar de vosotros.

Modestia a parte, creo que los que me conocéis como "campañero" no debeis de tener quejas sobre mi ética en el juego, así que si es por eso por mi NO RULES!

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoMencey - 23 Nov 2009 20:59

_____

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltiberoRegne - 23 Nov 2009 21:17

_____

Pues el 5 XD para mi

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 21:20

_____

Pues Jorghot estamos en tus manos ;)

Coge un número y dejale el otro a Mencey y a rular la pass del archivo!!

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por nok.aspen-gar - 23 Nov 2009 23:13

_____

Ismaylive, hechaselo a suertes en tu casa y nos fiamos todos de tí... total si solo ay k elejir entre dos, hecha una moneda a cara y cruz y listo

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 23:55

_____

Pues mismamente, 6 Mencey y 12 Jorghot!! (si quereis impugnar esta selección, ok xD)

Pass, pass, pass, pass!!

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por Jorghot - 24 Nov 2009 00:08

_____

si, perdonad por la tardanza, pos el 12 el nº ke me dio isma,

ya mañana termino globales gracias a Dios

==========

Re: Hijos de la Media Luna (MTW2-Broken Crescent/Hotseat)
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 24 Nov 2009 00:46

_____

Pues nada, que Mencey cuando quiera nos de la contraseña para saber quien es quien.

Falta rematar la normativa (creo que finiquitada), encontrar al admin que ya estamos en ello y poco más...

==========

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

Publicado por Cabs.Templarios - 24 Nov 2009 00:50

_____

y las pass de los turnos...

==========