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

- *CeltíberoIsmaylive* 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 decidirlas (Por favor, intentad sed todo lo más rápidos posibles) procedemos a jugar.

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por CeltíberoPablo - 16 Oct 2010 22:08

---

apúntame hombre!!! ;)

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por Stelios - 16 Oct 2010 22:09

_____

¡¡¡Gracias tío!!! :D

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 17 Oct 2010 12:15

_____

Contad conmigo, pero pienso estar muy encima en el tema de reglado. Cómo se empiecen a capar cosas olvidadme xD

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por Annibal - 17 Oct 2010 13:22

_____

.....buena gente hay por aqui :D ;como dice un buen colega Certibero Er "Mencey" ¿hay vida detras de los hotseats? pues parece ser que si, aunque yo empiezo a dudarlo..

Pues eso..... uno mas pál connvite :cuñao:

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por hakon - 17 Oct 2010 14:42

_____

Perfecto ya somos 5 ;) con otros 5 igual ya podriamos empezar a hacer algo xD

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por Stelios - 17 Oct 2010 15:46

_____

CeltíberoIsmaylive escribió:

Contad conmigo, pero pienso estar muy encima en el tema de reglado. Cómo se empiecen a capar cosas olvidadme xD

Coincido contigo en eso, a ver como decidimos las normas entre todos cuando seamos más :D .

Annibal escribió:

.....buena gente hay por aqui :D ;como dice un buen colega Certibero Er "Mencey" ¿hay vida detras de los hotseats? pues parece ser que si, aunque yo empiezo a dudarlo..

Pues eso..... *uno mas pál connvite* :cuñao:

Apuntando ;)

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por Jossinson - 17 Oct 2010 16:03

_____

Otro mas pal saco, me apunto

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por Stelios - 17 Oct 2010 16:13

_____

hakon escribió:

Perfecto ya somos 5 ;) con otros 5 igual ya podriamos empezar a hacer algo xD

Seis, y quizás subiendo. Pero, creo que deberíamos de ser unos cuantos más si vamos a jugar una europea, para empezar a plantearnos normas, la elección de las facciones, y tal. ¡Saludos!

Jossinson escribió:

Otro mas pal saco, me apunto

Perfecto, te apunto :D

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por nok.aspen-gar - 18 Oct 2010 01:13

_____

Hombre... yo veo muy necesario el tema de reglas y normativa... poner cuatro o cinco cosas muy claras

y muy básicas y con fuerte pena para el que las incumpla. como viene siendo:

1. Si se pilla a alguien haciendo chetos, expulsión inmediata.

2. Prohibición de construir fuertes en territorio enemigo. Los fuertes solo serán válidos construirlos en territorio propio como medida defensiva, nunca para cerrar frentes en los ataques.

3. Prohibición de asesinar generales enemigos. Limitando a un asesino por facción. Añadiendo la posibilidad de contratar a otro asesino más por cada 10 territorios controlados (lo explicaré mas detalladamente si fuera necesario).

4. Prohibición del spameo de espías a la hora de abrir las puertas de un enclave. Es decir, dos opciones, o prohibir directamente que un enclave sea asaltado por espías, o bien controlar que el asaltante no haya utilizado más de un espía a la hora de asaltar el enclave.

5. Prohibiría también el reclutamiento completo y total de mercenarios, por una razón muy simple. los últimos jugadores del pase de turnos generalmente nunca tienen mercenarios disponibles con lo cual, es un malus para todos aquellos jugadores que jueguen en los últimos turnos.

Son cuatro o cinco cosas que no empeoran el juego, al contrario, hacen que éste sea mucho más entretenido y ameno. Pues hay cosas que al spamearse (al ser controladas por humanos) estropean la filosofía del juego y son poco "reales" en un marco medieval europeo.

Por lo tanto, soy partidario de buscar un par de reglas y poco más. Las que aquí expongo son para mí lo minimo que debería de reglarse en cualquier campaña.

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por CeltíberoKlu - 18 Oct 2010 01:19

_____

nok.aspen-gar escribió:

1. Si se pilla a alguien haciendo chetos, expulsión inmediata.

2. Prohibición de construir fuertes en territorio enemigo. Los fuertes solo serán válidos construirlos en territorio propio como medida defensiva, nunca para cerrar frentes en los ataques.

3. Prohibición de asesinar generales enemigos. Limitando a un asesino por facción. Añadiendo la posibilidad de contratar a otro asesino más por cada 10 territorios controlados (lo explicaré mas detalladamente si fuera necesario).

4. Prohibición del spameo de espías a la hora de abrir las puertas de un enclave. Es decir, dos opciones, o prohibir directamente que un enclave sea asaltado por espías, o bien controlar que el asaltante no haya utilizado más de un espía a la hora de asaltar el enclave.

5. Prohibiría también el reclutamiento completo y total de mercenarios, por una razón muy simple. los últimos jugadores del pase de turnos generalmente nunca tienen mercenarios disponibles con lo cual, es un malus para todos aquellos jugadores que jueguen en los últimos turnos.

La primera regla no hace falta ni mencionarla, es totalmente lógica.

Las otras cuatro son totalmente innecesarias, es quitar diversión al juego.

Yo me apunto con la condición de que las únicas reglas sean:

- No cruzadas/yihads. (La cosa más desbalanceante del mtw2)
- Prohibido asesinar Reyes y Herederos.

Si se empiezan a poner 300,000 reglas absurdas y que quitan diversión al juego, no conteís conmigo.

Y bueno, no creo que haga falta mencionar que se exige compromiso, esto va sobretodo por Stelios y por nok.apen-gar. Stelios por un lado que no haga lo que hizo en la anterior Europea II de: "Como estoy apunto de morir que juegue otro los turnos de mi facción" y nok.aspen-gar que juegue el mismo sus turnos , no que juegue un aliado por él constantemente.

Todo esto sin acritud de ningún tipo, eh. Únicamente quiero hacer incapié en que en esta campaña no habrá árbitro seguramente, por lo que se da por hecho que todos seremos responsables hasta que la campaña acabe.

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por CeltíberoPablo - 18 Oct 2010 01:38

_____

En cuanto a los chetos vale, lo demás..... en fin.

-como mucho no matar al heredero y al líder.

-lo de los fuertes... desacuerdo.

-lo de los espías en desacuerdo.

Es mi opinión. :)

Para mi las únicas reglas que me gustaría tener es:

1-No matar líder ni heredero.

2-No chetos por supuesto (que nunca la pongo porque se sobreentiende).

3-En fin, jugar limpio. No crear un ejercito de asesinos, otro de mercenarios...

Como la que tenemos de Britannia.

Yo creo que es como mejor funciona la cosa... :S

El poner tanta limitación al final hace que no puedas guerrear a tu gusto... lo de los mercenarios, sin más aunque prefiero que se pueda (si nos vamos al "marco medieval"... los mercenarios se acababan, si alguien les contrataba antes que otros, esos otros se quedaban sin ellos). Por supuesto en total acuerdo en castigar al incumplidor. :loky:

Asesinar generales.... pues esto puede hacer referencia al jugar con honor, y no matar a una facción con un ejercito de asesinos, por eso lo de rey y heredero porque si se diese el caso de matar todos los demás... por poner un límite, que aunque jugase una campaña con total poder sobre asesinos no mataría a los generales ya que es ganar el juego sin diversión...

Lo de los espías.... vuelve a hacer referencia al jugar limpio, y no hacer un ejercito de espías por ejemplo para asaltar una ciudad.

Es más; si nos vamos al "marco medieval" como has dicho antes esto de espías y asesinos era más intenso. :cuñao:

En fin, es mi opinión... :|

Si a alguien no le gusta, lo respeto.

Y espero que en ningún momento te hayas sentido ofendido tú o cualquiera, no es mi intención, sino todo lo contrario (lo digo porque al escribir, hay varias formas de interpretar... en mi caso te hablo en plan colega/compañero/amigo ;))

Respeto lo que dices, solo digo que así no me gusta jugar.

Y creo que puedo hablar por Isma y Klu, es más, lo espero (lo digo porque juegan esta campaña).

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]

Publicado por nok.aspen-gar - 18 Oct 2010 09:58

_____

Al contrario. De hecho parece que mi post al ponerlo por puntos parezca que exigo que se cumplan cuando no es así, perdonad este hecho jeje.

Simplemente advierto que de no regular-normalizar (por que más que reglar, es normalizar estas situaciones) es algo necesario. Por que si no va a pasar lo siguiente.

Los asedios a la vieja usanza no existirán prácticamente, es decir, ni se construirán catapultas ni balistas ni maquinaria de asedio habitual, pues una plaga de espías entrará en tu ciudad y te abrirán las puertas SI o SI (cuando te meten 7 u 8 espías el porcentaje de probabilidad se multiplica y NO se puede contrarrestar de ninguna manera) con lo cual la campaña se desvirtúa y se "afea" por este sentido, por que es una táctica de la que no te puedes defender.

Luego el tema de los fuertes si me da un poco igual. Pero es que me parece muy falso, que de la nada aparezcan fuertes y fuertes y más fuertes, y más cuando es en territorio enemigo. No sé, no me imagino a un ejército invasor arrasando y talando bosques para construir cuarenta fuertes... Pero bueno.

El tema de mercenarios es simple Pablo. Si tú mueves el primero no vas a tener ningún problema, vas a reclutar todos los mercenarios que te dé la gana. Pero si eres el último en mover, ya te puedo asegurar de que no vas a oler los mercenarios en toda la partida así de claro. Yo pienso que esto desbalancea también mucho la partida. Pero claro, también como veáis.

Y a Klu, mostrarle mis respetos como persona, jugador y miembro de este clan. Pero vamos, lo que me ha pasado en la BC, ha sido un cúmulo de circunstancias que no me permitían mover. De todas maneras poquitas veces se habrá retrasado la campaña por mi culpa. Y además te explico que mi primer movimiento fué buscarme un aliado (en este caso Isma por cercanía y por cultura religiosa) para que dado el caso de que me ausentase sin explicación éste tubiera mi pass y pudiera mover por mí y de esta forma no retrasar la campaña. Pienso que ésto lo debería de hacer todo el mundo, para evitar retrasos en el pase de turno y tal. Buscarse a un compañero-amigo-aliado, que sepa de tu estrategia, tus movimientos, tus metas y fines, con el que tengas contacto habitual y puedas hablar sobre la campaña y las situaciones y circunstancias que se puedan dar. Y que dado el momento éste sepa o

pueda decidir por tí mejor que un administrador que va pasartelo en neutro o defensivo o simplemente sin hacer nada. Además, muchos turnos, por no decir la gran mayoría de ellos se resumen a construir aquí y allá, mover el mercader pa no se donde, reclutar un poquito y mover tal ejército a tal sitio. Y eso lo puede hacer quien sea, no hace falta que sea el propio jugador de la facción. Todo esto te lo digo, entendiendo que se hace para el bien general de la campaña.

Pienso que una facción que en 50 turnos haya sido movida 3 o 4 veces por el administrador por falta (que todos las podemos cometer en algún día tonto) o ausencia del jugador o de un aliado que le pueda mover ("Bien") es sentenciar la facción. Y si esto ocurre en determinados compases del juego, es el fin de la misma. Y esto además supone que otra facción se aprovecha de la debilidad de ésta haciéndose más fuerte gracias a que tal jugador faltó en momento clave. Como en cierto modo ha pasado en la BC con las superfacciones Turcas-Jerusalén. (Que tampoco les quito mérito a ambas por su manera de jugar). Cuando ciertas facciones comienzan a "chetarse" (Por decirlo de un modo, no penséis en chetos, por chetarse me quiero referir a hacerse demasiado fuertes), el juego pierde ese picante y acabas perdiendo las ganas de jugar. Y pondría la mano en el fuego de que estas facciones se chetan por facciones que han tenido un jugador que no se ha implicado con la campaña como debería, desbalanceado por completo la partida.

Seguiré este tema para ver como salen las cosas, yo he avisado a unos amigos míos de la Hermandad de la Guardia por si están dispuestos a participar y ya veremos si participo yo también que aún no lo tengo del todo seguro jejeje.

Un Saludo!

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por Annibal - 18 Oct 2010 13:28

_____

Sin ser ningun conocedor amplio de las reglas, se podia limitar el numero de espias; al igual que hay un solo asesino en tu territorio propio; que hubiera un solo espia en territorio ajeno; es decir solo un espia operativo en territorio enemigo y alla te las apañes.

==========

Re: Europa 3 [Medieval II/Hotseat]
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 18 Oct 2010 14:43

_____

A ver yo parto de que me fió de todos y venimos a pasarlo bien. Por mi preferiría jugar sin reglas o en todo caso solo la de no asesinar reyes ni príncipes. Cruzadas y Yihads incluidas (y lo dice un ex Zar).

Por lo demás... si queréis meter reglas... siempre y cuando no me parezcan exageradas y tal, no debería haber problema...

P.D.: Un apunte. Ni Turquía ni Jerusalén se han aprovechado de una facción poco "activa" por parte del jugador. Al contrario. Turquía se cepillo en nada a Armenia (cumulo infortuno de circunstancias que facilitó muchas cosas) y desde prácticamente entonces lleva zumbandose con Inoé que ha sido muy muy activo. Por lo demás, yo hasta ahora no he tenido enemigos reales (solo cientos de rebeldes y el escurridizo Saladino) igual que Turquía en su momento luchó contra Bizancio.

==========