Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMencey - 23 Nov 2009 20:59

REGLAS PARA LA CAMPAÑA MULTIJUGADOR “HIJOS DE LA MEDIA LUNA”

1. Claves secretas de los jugadores.

La campaña no podrá dar comienzo mientras el administrador no disponga de todas las claves secretas de los jugadores.

2. Pases de turnos.

a) El tiempo máximo por turno es de 4 horas hábiles en días laborables. Se consideran horas hábiles entre las 17:00 y las 00:00 de lunes a viernes. Los turnos recibidos en días festivos disponen de 24 horas naturales (incluidos sábados y domingos). Para jugadores residentes en las Islas Canarias se tendrá en cuenta la diferencia horaria.

b) Si en este plazo no se hace un movimiento se pierde el turno que será ejecutado “en neutro” por el administrador.

c) Si se avisa de que no se puede hacer el pase de turno con antelación se podrá obtener una prórroga de hasta 24 horas naturales. Sólo se podrá disfrutar de una prórroga cada mes natural (ej. Mayo).

d) Se puede pedir a otro jugador que le realice el pase de turno.

e) El pase de turnos se publicará en un hilo creado al efecto en este foro con la URL del fichero subido a una web de almacenamiento, (Filefront o Megaupload).

f) 2 turnos seguidos sin mover la facción sin justificación implica el abandono de la partida.

g) En periodos vacacionales: verano (julio-agosto), Navidad, Semana Santa, se acordará entre los jugadores el régimen de paso de turnos.

3 Turno de protección a ejércitos vencidos

En el juego, tras una batalla el comportamiento de un ejercito vencido es que no puede mover hasta el siguiente turno. Queda prohibido atacar a ese ejercito en el siguiente turno del/los atacante/s. El vencido por su parte no puede durante su turno inmovilizado reforzar ese ejercito ni ninguna otra actividad con el mismo. Se permite situar otros ejércitos al lado del vencido, pero si se hace esto, se podrá atacar al ejército de refuerzo aunque en la batalla intervenga el ejército vencido.

Si un ejército vencido se retira JUNTO A o DENTRO DE uno de sus enclaves o fuertes, el atacante no podrá asaltarlo al turno siguiente si en el asalto participa el ejercito que fue vencido, aunque sí podrá si logra que no participe mediante un ataque nocturno. Lo mismo aplica si se refugian en una flota, tampoco se podrá hundir, ni el defensor unir mas barcos dentro de esa flota.

4. Agentes:

a) Prohibido apilar mercaderes.

b) Sólo se permite 1 asesino activo. No está permitido el asesinato de Reyes ni Herederos. Podrá

sabotear donde quiera pero asesinar sólo en territorios propios o aliados. Está prohibido empujar a los agentes enemigos para introducirlos en territorio propicio.

5.- Intercambio de territorios

Todo intercambio de territorios debe publicarse obligatoriamente por la facción receptora en un hilo creado al efecto.

Se deberán disolver todas las unidades obtenidas gratuitamente excepto.

Está prohibido ceder un enclave limítrofe con una facción en guerra.

Los enclaves cedidos deberán conservarse como mínimo durante 10 turnos antes de poder volverlos a intercambiar.

No se permite dejar enclaves vacíos para que otro lo ocupe.

6.- Exploit de la recarga

Se permite el uso del exploit de la recarga.

7.- Exploit de ataque a puertos

Está prohibido atacar a barcos fondeados en puertos mediante dicho exploit.

8.- CTD por destruir un puerto.

Todo jugador que asedie un enclave cuyo puerto esté también bloqueado, deberá destruir dicho puerto si el jugador asediado pierde la plaza y no pudo destruirlo debido a la CTD (caída al escritorio del programa).

9.- Alianzas

Para romper una alianza establecida dentro del juego deberá avisarse con al menos 4 turnos de antelación. No aplica a pactos diplomáticos.

10.- Cambios de reglas.

Podrían introducirse normas nuevas para arreglar los problemas surgidos en el desarrollo del juego por votación (mayoría simple).

11.- Sanción

El incumplimiento de alguna de estas normas puede implicar la expulsión del jugador de la campaña tras votación entre los jugadores activos (mayoría simple).

Cruzadas & Yihad : Pendiente

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por SeSp1 - 23 Nov 2009 21:08

_____

Yo considero la mayoria buenas, excepto que no entiendo la de apilacion de mercaderes y yo estoy a favor de las cruzadas e yihads

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 21:10

_____

Por partes ;)

1. Yo esperaría a acabar el primer turno, pero no me parece preocupante

2. No me ha quedado nada claro. Yo no tengo pegas porque es en el horario que me manejo pero me parece un poco "agobiante" para quiza alguien que vaya más apurado. Sobre los turnos... prefiero mandarlo directamente al otro jugador y con cuenta gmail. Me parece simple y más rápido que tirar de subir y bajar archivo.

3. Ok. No pegas.

4. Entiendo con apilar, tener más de 1 en un mismo sitio. Si es así, perfecto. Sobre asesinos, no me parece mal limitar el número (no lo haría) pero no limitaría las regiones de donde actuar.

5. Yo permitiría un tiempo de licencia (3 turnos¿? 5?)antes de desarmar tropas para ayudar a

tranquuilizar a las masas. Si no es frontera, no amenaza a nadie a fin de cuentas y esas tropas estás pagando su salario.

6. Ok...

7. Ok.

8. Ok.

9. No te ofendas pero me parece una regla absurda. No es que planee hacerlo o dejar de hacerlo, pero los traidores siempre han existido y de hecho abundan más que la gente de honor. De ti depende fiarte o no de tus "aliados". Yo quitaría esta norma sin pensarmelo ;)

10. Me parece lo más propio

11. Lo dejaría en, lo que guste la gente... Pero dudo que sea necesario ;)

12. Ya sabes que yo permitiría todo tipo de Cruzadas y similares.

P.D.: Como opinión personal, lo eliminaría todo a cambio de un "se espera que el jugador se comporte demostrando su honor como jugador y "campañero" xD

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Maximo. - 23 Nov 2009 21:18

_____

No termino de entender la regla 8...

Y la 7, si un barco está metido en el puerto, no se le puede atacar :|

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltiberoRegne - 23 Nov 2009 21:38

_____

YO passaria de megaupload y filefront. TOdo por correo comun, yo si kereis lo creo y lo pongo bonito par que le vaya a cada 1 en una etiqueta. PEro es un marron tener que subirlo cada vez a Megaupload o folefront.

Lo de los turnos de espera para romper alianza tb lo veo bien. Pero se puede incluir clausulas a los pactos.

Por ejemplo un pacto de :

alianza y comercio se podria romper al acto.

pero si incluyes la clausula de que si rompe el pacto sin esperar 4 turnos des de que aviso pues dev pagar 10K de denarios. ect...

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por Javi_Wan - 23 Nov 2009 21:53

_____

En general me parecen bien, a mi me gustaria que se alargara un poco mas el turno en horario laboral, que se quedara en 6 horas o algo así, hablo por mí, algunas tardes tengo practicas y me puedo tirar de 4 a 9 o 10 perfectamente en la facultad, por lo demás me congratula que los turnos sean dinámicos.

Yo también prefiero que sea por correo, como la de Europa Abierta II.

Respecto a los tratados, dejemos que las traiciones sean posibles que le dan mas vidilla a la campaña, que nuestra nación se forje una reputación u otra.

Asesinos permitiría unos pocos más, ya que también son un método de lucha antiagentes enemigos. Pero me parece bien lo de prohibir el asesinato de Reyes y herederos, xk asi, la gente acabaría nada más por matar las familais reales.

Respecto a la disolución de tropas tras un trasvase de región, no estoy del todo de acuerdo, a ver si transfieren la region y a los 2 turnos se vuelve rebelde, porque las tropas estaban lejos, si además tenemos en cuenta que los cambios de manos de una misma región los vamos a limitar (cosa que me parece bien para evitar la especulacion de tropas :P).

Por ultimo, lo del puerto no me he enterado :S

Por todo lo demás, guay

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 21:55

_____

Sobre los traspasos, yo propongo lo que dije antes. Dar unos turnos de margen para controlar a la población.

Esas tropas no molestan ahí, pues están apartadas de fronteras y a fin de cuentas están recibiendo su salario como tropas...

Que os parece?

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por Maximo. - 23 Nov 2009 22:04

_____

CeltíberoIsmaylive escribió:

Sobre los traspasos, yo propongo lo que dije antes. Dar unos turnos de margen para controlar a la población.

Esas tropas no molestan ahí, pues están apartadas de fronteras y a fin de cuentas están recibiendo su salario como tropas...

Que os parece?

Lo mas adecuado :acdc:

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMandonio - 23 Nov 2009 22:11

_____

Lo de los barcos, de hecho se podía ya en el Rome. Así de antiguo es este "exploit" :roll: .

Solo tienes que seleccionar uno de los barcos de tu flota en lugar de la flota entera y darle a atacar al que esta dentro. Aunque en la campaña hotseat no se pueda verás que contra la IA te es más que útil. ;)

Por lo demás.

1. Claves secretas de los jugadores.

La campaña no podrá dar comienzo mientras el administrador no disponga de todas las claves secretas de los jugadores.

La clave se introduce en el primer turno. Creo mejor empezar la campaña y que reciban sanción aquellos jugadores que, llegado el turno dos, no hayan pasado la contraseña al árbitro.

2. Pases de turnos.

a) El tiempo máximo por turno es de 4 horas hábiles en días laborables. Se consideran horas hábiles entre las 17:00 y las 00:00 de lunes a viernes. Los turnos recibidos en días festivos disponen de 24 horas naturales (incluidos sábados y domingos). Para jugadores residentes en las Islas Canarias se tendrá en cuenta la diferencia horaria.

Me parece un poco estresante, pero ok respecto a los horarios. Ya veremos si los podemos cumplir. Quizá seria bueno alargarlo un poco más, manteniendo el pase de dos jugadores por dia pero con más margen.

Eso si, lo haría siempre respecto a la hora peninsular o tendremos que empezar a considerar todas las circunstancias personales de los jugadores. Que si vivo en Bogotá, que si mis horas hábiles son a partir de las 19:00 porque salgo del curro a las seis o que si me tengo que ir a dormir a las once porque me levanto a las seis....

e) El pase de turnos se publicará en un hilo creado al efecto en este foro con la URL del fichero subido a una web de almacenamiento, (Filefront o Megaupload).

Prefiero el sistema de cuenta gmail o adjuntar el archivo en este foro en el propio hilo de pase de turno. Esto último sería lo más practico y nuestra web está perfectamente capacitada para ello. El sistema cuenta gmail tambien ha funcionado perfectamente siempre.

. Agentes:

b) Podrá sabotear donde quiera pero asesinar sólo en territorios propios o aliados. Está prohibido empujar a los agentes enemigos para introducirlos en territorio propicio.

Me parece capar el juego. Ya es suficientemente malo limitar el número de asesinos, si además limitamos el alcance es prácticamente como si no hubieran.

5.- Intercambio de territorios

Todo intercambio de territorios debe publicarse obligatoriamente por la facción receptora en un hilo creado al efecto.

Está prohibido ceder un enclave limítrofe con una facción en guerra.

Los enclaves cedidos deberán conservarse como mínimo durante 10 turnos antes de poder volverlos a intercambiar.

.

No veo la utilidad del primer punto citado. Con decírselo al arbitro debería bastar.

Tampoco entiendo que se pretende mejorar o evitar con los dos segundos.

De todos modos, si va a estar prohibido traspasar ciudades fronterizas, también dejaria algunos turnos con tropas (a elección del interesado) para sofocar posibles revueltas. Con que esas tropas no se puedan sacar de la ciudad deberia bastar.

9.- Alianzas

Para romper una alianza establecida dentro del juego deberá avisarse con al menos 4 turnos de antelación. No aplica a pactos diplomáticos.

No le veo el sentido. ¿Debe el que va a traicionar avisar de su traición?¿Que entendemos por pactos diplomáticos?

Cruzadas & Yihad : Pendiente

Opino que las deberíamos permitir.

Nothing else.

Un saludo.

PD:

Ismay escribió:

P.D.: Como opinión personal, lo eliminaría todo a cambio de un "se espera que el jugador se comporte demostrando su honor como jugador y "campañero" xD

Jejeje, Ismay, que inocente eres. Eso funciona cuando funciona y con quien funciona. No se le pueden pedir peras al Olmo

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 22:15

_____

Algún día Mando xD

P.D.: Pues a la espera de Jorghot... Como no coja ya número voy a coger por él que estoy de los nervios xD

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoMencey - 23 Nov 2009 22:33

_____

Compañeros: estas normas son un refrito de la experiencia acumulada jugando personalmente las campañas de esta web, de la Hermandad de la Guardia, y de la Web Hotseat que administra Anciano. Entiendo que sean demasiadas pero creedme que evitan bastantes conflictos (no todos, lamentablemente).

Actualización (en rojo negrita los cambios):

1. Claves secretas de los jugadores.

La campaña no podrá dar comienzo mientras el administrador no disponga de todas las claves secretas de los jugadores.

2. Pases de turnos.

a) El tiempo máximo por turno es de **5** horas hábiles en días laborables. Se consideran horas hábiles entre las 17:00 y las 00:00 de lunes a viernes. Los turnos recibidos en días festivos disponen de 24 horas naturales (incluidos sábados y domingos). Para jugadores residentes en las Islas Canarias se tendrá en cuenta la diferencia horaria.

b) Si en este plazo no se hace un movimiento se pierde el turno que será ejecutado “en neutro” por el administrador.

c) Si se avisa de que no se puede hacer el pase de turno con antelación se podrá obtener una prórroga de hasta 24 horas naturales. Sólo se podrá disfrutar de una prórroga cada mes natural (ej. Mayo).

d) Se puede pedir a otro jugador que le realice el pase de turno.

e) El fichero se subirá a la web celtíbera en el hilo de pase de turnos (así se evitan los retrasos tipo "olvidaste adjuntar el fichero... tan tristemente comunes).

f) 2 turnos seguidos sin mover la facción sin justificación implica el abandono de la partida.

g) En periodos vacacionales: verano (julio-agosto), Navidad, Semana Santa, se acordará entre los jugadores el régimen de paso de turnos.

3 Turno de protección a ejércitos vencidos

En el juego, tras una batalla el comportamiento de un ejercito vencido es que no puede mover hasta el siguiente turno. Queda prohibido atacar a ese ejercito en el siguiente turno del/los atacante/s. El vencido por su parte no puede durante su turno inmovilizado reforzar ese ejercito ni ninguna otra actividad con el mismo. Se permite situar otros ejércitos al lado del vencido, pero si se hace esto, se podrá atacar al ejército de refuerzo aunque en la batalla intervenga el ejército vencido.

Si un ejército vencido se retira JUNTO A o DENTRO DE uno de sus enclaves o fuertes, el atacante no podrá asaltarlo al turno siguiente si en el asalto participa el ejercito que fue vencido, aunque sí podrá si logra que no participe mediante un ataque nocturno. Lo mismo aplica si se refugian en una flota, tampoco se podrá hundir, ni el defensor unir mas barcos dentro de esa flota.

4. Agentes:

a) Prohibido apilar mercaderes.

b) Sólo se permite 1 asesino activo por cada diez ciudades dominadas. Se redondea a la mayor: once ciudades permite tener dos asesinos. No está permitido el asesinato de Reyes ni Herederos. Podrá sabotear donde quiera pero asesinar sólo en territorios propios o aliados. Está prohibido empujar a los agentes enemigos para introducirlos en territorio propicio.

5.- Intercambio de territorios

Todo intercambio de territorios debe publicarse obligatoriamente por la facción receptora en un hilo creado al efecto.

Se deberán disolver todas las unidades obtenidas gratuitamente excepto **una** (se borró en el post inicial).

Está prohibido ceder un enclave limítrofe con una facción en guerra.

Los enclaves cedidos deberán conservarse como mínimo durante 10 turnos antes de poder volverlos a intercambiar.

No se permite dejar enclaves vacíos para que otro lo ocupe.

6.- Exploit de la recarga

Se permite el uso del exploit de la recarga.

7.- Exploit de ataque a puertos

Está prohibido atacar a barcos fondeados en puertos mediante dicho exploit.

8.- CTD por destruir un puerto.

Todo jugador que asedie un enclave cuyo puerto esté también bloqueado, deberá destruir dicho puerto si el jugador asediado pierde la plaza y no pudo destruirlo debido a la CTD (caída al escritorio del programa).

suprimida la norma de alianzas

9.- Cambios de reglas.

Podrían introducirse normas nuevas para arreglar los problemas surgidos en el desarrollo del juego por votación (mayoría simple).

suprimida la once

Cruzadas & Yihad : Pendiente (quiero mirar bien la documentación en twcenter y toda la mañana ha estado caída.)

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 22:38

_____

Por mi guay, aunque añadiría finalmente en la de las ciudades "se deberán disolver todas menos 1, **teniendo un margen de acción de 3 turnos para ello, en los cuales las unidades no podrán abandonar el enclave** "

Si no terminais de verlo, sin problema, pero por mi guay.

Una cosa a pensar sobre las cruzadas. Creo que pueden molar ya que, con el enorme mapa, pueden ser una forma de mover correligionarios, siempre y cuando sea con intención de ayudar a la llamada divina. ;)

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna

Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 22:41

_____

Mencey

La mejor manera de entender las hijad y cruzadas es mirando . x . el archivo de los scrip.

Jajajajaj que trabajo jaajaj pero le vendria bien a mas de uno para comprender cada suceso que acontesera,aunque la mayoria son detonados por el entrelace de otros.

Una tarea titanica que yo solo miro los que afectarian a las campañas que he jugado los demas no ya que me gustan las sorpresas.

Por eso y solo por eso estoy dentro de esta campaña ajajaj ya que nunca la e jugado.

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por ANCIANO - 23 Nov 2009 22:48

_____

Perdon por el doble post,pero para que no se preocupen y se enteren de lo que yo me voy enterando mientras miro ese archivo,ojo siempre puedo estar errado o faltarme algo,ya que soy el peor de todos los cabeza dura:

Las hijad y cruzadas no son convocables por jugadores sino que se detonan si pasan siertos acontecimientos dentro de la campaña.

Toda un sin fin de delicias a descubrir mmmmmmmm que placer.

Lo unica de regla o no reglas y de cambio de archivos o no retoques de archivos que me incomodan, son esos scrip de CIERTOS asentamientos y no todos que se le jeneran tropas al asediarlos.

Por todo lo demas vamos para adelante. :VP: :VP: :VP:

==========

Re: Propuesta de Normas Campaña Hijos de la Media Luna
Publicado por CeltíberoIsmaylive - 23 Nov 2009 22:57

_____

Entonces, adelante con las cruzadas?

==========