Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoSico - 28 Oct 2014 17:55

_____

Abro este post para que se escriban propuestas para poner reglas mas especificas para la siguiente partida, ya sea para que estas queden mas claras (y no den pie a interpretaciones y discusiones), para limitar algunas herramientas que el juego permite o para hacer que esta pueda ser mas divertido para todos los participantes de la partida.

Que este post no se convierta en una extensión del post de comentarios la primera partida, si alguien quiere proponer una regla para evitar X comportamiento citando un suceso de la partida, que lo haga. Pero aunque sea una interpretación (legitima o no), no convirtamos esto en un debate de lo ocurrido en la partida, para eso esta el otro post.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoSico - 28 Oct 2014 18:01

_____

Mis propuestas son:

- Prohibido romper las treguas que el juego impone al firmar una paz.

- Máximo un aliado humano (no aplicable a coaliciones ni garantizar países)

- Que dos países se garanticen mutuamente es considerado alianza.

- Prohibido hacer guerras con el único objetivo de que el país colapse, que oferta de paz que se manda es del 100 o menos de warscore (por muy abusiva que sea) está permitido, pero el objetivo no debería ser reducir a escombros al jugador, ya que eso seria echarlo de la paritda.

- Mantener las reglas de ataques a Malasia, India, China, etc... de la anterior partida.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoJaskier - 28 Oct 2014 18:12

_____

Todas las paces, con sus términos y acuerdos, así como los tratados, deberán quedar reflejados por escrito en el respectivo post de comentarios de la partida. En caso de ser necesario se adjuntará una imagen del mapa con los repartos de los acuerdos en tal caso.

Estará prohibido romper los tratados/acuerdos/etc que queden reflejados por escrito.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 28 Oct 2014 19:06

_____

-Todo pacto/tratado/acuerdo consecuencia de una guerra tiene limite razonable de caducidad.

-Las areas de influencia de cada pais quedan sujetas a acuerdos entre jugadores. Y han de ser alcanzables a corto/medio plazo.

-Si algo queda ambiguo aun despues de ser escrito ha de negociarse entre los implicados, nunca buscarle tres pies al gato para poder aprovecharse.

-(Matizacion de la de sico). Las ofertas de paz han de ser del 100% de warscore CONJUNTO. Es decir, la suma de las peticiones de los aliados en una guerra (ya vayan separados o juntos en la guerra) ha de ser del 100 como maximo.

-Si se pacta la no ocupación de una region durante una tregua, no esta permitido empezar una guerra antes del fin de la tregua para una vez pasada realizar la exigencia (true story).

-Si una país entra en guerra con la IA. No esta permitido a otros jugadores comenzar una guerra con la misma nación una vez liquidado los ejércitos de esa nación (true story).

-El robo de comercio se considera CB. Por lo tanto es una razón legitima de declaración de guerra o lo que es lo mismo, se considera el robo como primera acción de guerra. (Las guerras pocas veces empiezan pegando tiros sino con algún otro aliciente). Entiéndase como meter barcos en nodos donde no se poseen intereses directos(poseer regiones).

-(En oposición a la de jaskier) Si alguien rompe un tratado/acuerdo/tregua. Toda acuerdo que ate a

terceros con esta nación, queda anulado si el fin de la guerra es "castigar" por esa ruptura. (No amparar/proteger a aquel que incumple).

Con el fin de evitar los bloques.

-Alianzas de usar y tirar. Una vez una alianza militar ha sido usada en una guerra entre jugadores, han de cambiar de aliados con el fin de no ir toda la partida de la mano.(se que no es popular, pero si se quieres puede funcionar).

....

me dejaba la mas improtante

-Delenda Est Francia

PD: He Editado 20K veces... lo se

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por Numancia - 29 Oct 2014 17:14

Los pactos deben de ser firmados por todos los implicados, si uno no firma no se le aplica el tratado.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 29 Oct 2014 17:17

Numancia escribió:

Los pactos deben de ser firmados por todos los implicados, si uno no firma no se le aplica el tratado.

Eso es evidente. Nadie puede firmar por nadie. Pero has de expresar explicitamente tu oposición, si la respuesta es el silencio... "El que calla otorga".

-El "perdedor" de una guerra puede reconocer la derrota cuando crea conveniente, dando como resultado 100% del warscore.(Lo unico que puedes conseguir alargando una guerra aparte de lo que permite el juego es el colapso del pais...)

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoCarlos - 29 Oct 2014 17:30

El defensor tiene derecho a una pausa de 30 segundos (los que aparecen en la cuenta atrás basicamente siempre que se le da a pausa) a los dos meses de iniciarse una guerra. Digo a los dos meses porque así el agresor sigue llevando la iniciativa, todos los paises que participen en la guerra ya estarán dentro [recordamos que despues de 2 meses no se puede entrar] y dará tiempo al defensor a pensar un poco como responder a la situación [guardar barcos, mover comerciantes, poner tropas en producción, contratar mercenarios, impuestos de guerra, etc.]

Digo esto porque una guerra supone demasiados "clicks" y más si tienes provincias en América, África, Oceanía, etc.

Esos 30 segundos podrían servir para decidir donde formar un frente y demás aspectos que hacen de las guerras demasiado precipitadas. El agresor seguiría llevando la iniciativa y podría aprovecharse de esos dos meses de "caos", pero no sería algo tan abismal como antes.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 29 Oct 2014 17:34

Si se puede entrar tras 2 meses. La que no acepta nunca es la IA, un humano puede cuando quiera(en el juego digo).

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoDraco - 30 Oct 2014 12:32

No estoy muy de acuerdo en el tema de hacer pausas, por no decir para nada, ya lo ponemos a velocidad 1 y eso es suficiente, creo yo, como bien dice Jask, el que ataca es quién tiene las penalizaciones por cruce de río, etc y lo único a su favor es el factor sorpresa, ahí entra la habilidad de cada uno de ser capaz de abarcar lo máximo posible y de pensar rápido que hacer y lo digo aunque esto también pudiera afectarme a mi en un futuro.

Para evitar grandes bloques, pues yo creo que con una alianza con un sólo jugador humano y para una guerra en concreto, valdría.

Me parece genial lo de crear un tema a parte para tratados, con sus mapas y fechas correspondientes (cuando me toque a mi hacerlo, alguién deberá ayudarme con los mapas, jijijijij)

Pienso como Ali, demasiadas normas encorsetarían el juego de nuevo.

Sin bloques, el tema de los cotos de caza queda desechado, siempre es cierto que hay ciertas zonas de influencia que son inmediatas para todos los países, pero al no existir los bloques, tampoco debería de haber zonas de influencia de continentes enteros (y reconozco que yo he sido partícipe en ese tema, pero mi único objetivo era ganar poder para contrarrestar a las potencias europeas)

En la próxima sesión, no somos amigos, no nos conocemos, somos los gobernantes de nuestros respectivos países y nos dirigiremos entre nosotros de esa manera, y por ende, hacemos lo que más le conviene a nuestro país, cierto es que siempre hay que guardar un grado de decoro. Es la única manera, creo yo, de evitar ciertas tensiones que en esta partida ha habido.

El tema de las treguas, bueno, si las dos partes están de acuerdo, podrían estirarse más allá de lo que permite el juego, digamos....un margen de 10 años más, pudiendo ir desde 1 año hasta los 10, más la tregua del juego.

Entre jugadores humanos, a la hora de pedir la paz, se hará de manera conjunta no pudiendo superar el 100% de puntos de guerra (que todos lo poneís en inglés, snoobs
), pero en el caso de que hubiera IA, se podrá pactar por separado del jugador humano con ella.

En el juego hay varios causus belis, comercio, reconquista, territorios que pertenecen a un país historicamente, de tipo colonial, reivindicaciones con provincias vecinas....., creo que son más que suficientes, pero entre jugadores humanos pueden surgir otros, propongo que ese causus belis se refleje en los tratados de paz, es decir, yo Rey de los Ándalos y los Primeros Hombres, el primero de mi nombre.....he declarado la guerra por tal y tal motivos, habiéndole ganado a ese usurpador de Stannis, mis condiciones son.....

Que tochazo, pero bueno, espero haber aportado algo.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 30 Oct 2014 13:06

_____

CeltíberoDraco escribió:

No estoy muy de acuerdo en el tema de hacer pausas, por no decir para nada, ya lo ponemos a velocidad 1 y eso es suficiente, creo yo, como bien dice Jask, el que ataca es quién tiene las penalizaciones por cruce de río, etc y lo único a su favor es el factor sorpresa, ahí entra la habilidad de cada uno de ser capaz de abarcar lo máximo posible y de pensar rápido que hacer y lo digo aunque esto también pudiera afectarme a mi en un futuro.

Totalmente de acuerdo, las pausas han de ser por temas ajenos al desarrollo de las guerras (caidas de jugadores, da la hora de dejarlo...etc).

CeltíberoDraco escribió:

Para evitar grandes bloques, pues yo creo que con una alianza con un sólo jugador humano y para una guerra en concreto, valdría.

Esto ya te lo rebatí en steam. Lo de permitir una alianza por jugador, suponiendo que se mantiene toda la campaña, no eliminar el mayor problema que hemos tenido en esta partida.

Por poner un ejemplo. Francia y Castilla, unidadas, pueden al COMIENZO (lo pongo para distinguir de lo siguiente que digo) hacerse con todo europa. Austria y Brademburgo (sin inglaterra) dominan el imperio (la región que más vale del juego) encuanto Brademburgo consiga formar prusia...

Sin animo de ofender a nadie, Carlos ha aportado poco a nuestra alianza hasta esta ultima guerra y los únicos que realmente se veían "necesitados" de una alianza de 3 han sido los del este.

CeltíberoDraco escribió:

Me parece genial lo de crear un tema a parte para tratados, con sus mapas y fechas correspondientes (cuando me toque a mi hacerlo, alguién deberá ayudarme con los mapas, jijijijij)

Esta idea a mi no me gusta... al menos entendiéndola como que han de ser públicos. Si yo quiero pactar secretamente algo con otra nación deberia poder. Pero hay que hacer un mayor esfuerzo en no pasarse de listos y buscarle la trampa (santos mapas que insistí en su utilidad).

Pienso como Ali, demasiadas normas encorsetarían el juego de nuevo.

En principio sería de la misma opinion, pero visto lo que hemos visto... me parece necesario confiar mas en reglas de sentido común más que en que todos tengamos el mismo concepto de "que se puede y que no se puede hacer".

Sin bloques, el tema de los cotos de caza queda desechado, siempre es cierto que hay ciertas zonas de influencia que son inmediatas para todos los países...

Esas zonas "inmediatas" son las que me referia yo como alcanzables en corto-medio plazo.

En la próxima sesión, no somos amigos, no nos conocemos, somos los gobernantes de nuestros respectivos países y nos dirigiremos entre nosotros de esa manera, y por ende, hacemos lo que más le conviene a nuestro país, cierto es que siempre hay que guardar un grado de decoro. Es la única manera, creo yo, de evitar ciertas tensiones que en esta partida ha habido.

Ahi viene el problema Draco, no todos coincidimos en que lo que significa "guardar un grado de decoro" y por eso creo necesario especificarlo.

Y si vamos a jugar como si no nos conociéramos...etc hazte a la idea que puedes desaparecer como nación, quizás luego puedas entrar con otra pero es algo que habríamos de tener en mente (y que a mi no me gusta).

Entre jugadores humanos, a la hora de pedir la paz, se hará de manera conjunta no pudiendo superar el 100% de puntos de guerra (que todos lo poneís en inglés, snoobs
), pero en el caso de que hubiera IA, se podrá pactar por separado del jugador humano con ella.

Aquí no te sigo lo que quieres decir. ¿Quieres decir el 100 de cada jugador con cada jugador, dando un total de 300% en guerras de 3vs3 o un 500% en 5vs3 o el 100 TOTAL(suma de todas las exigencias de la guerra juntas "tecnicamente" o no)?

Es decir, si me declarais 5 naciones la guerra a la vez por el mismo motivo, ya sea todos en una guerra "junta" o separados por los motivos que sean (los otomanos me defienden para luego pasarse de bando), la suma de todo lo que me exijais no puede superar el 100%.

En el juego hay varios causus belis, comercio, reconquista, territorios que pertenecen a un país historicamente, de tipo colonial, reivindicaciones con provincias vecinas....., creo que son más que suficientes, pero entre jugadores humanos pueden surgir otros, propongo que ese causus belis se refleje en los tratados de paz, es decir, yo Rey de los Ándalos y los Primeros Hombres, el primero de mi nombre.....he declarado la guerra por tal y tal motivos, habiéndole ganado a ese usurpador de Stannis, mis condiciones son.....

Los CB oficiales son los que son y muchos tienen su juego. Pero yo me refiero a que si tu firmas una alianza defensiva con los Lannister y estos matan a mi hijo, yo puedo atacarles por tu ofensa sin que te veas obligado a acudir en su ayuda puesto que han sido los Lannister los que han comenzado las acciones hostiles y por ende sería una alianza ofensiva la que necesitaría.¿Se me entiende?

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoJaskier - 30 Oct 2014 13:31

CeltiberoCaesarAug escribió:

Francia y Castilla, unidadas, pueden al COMIENZO (lo pongo para distinguir de lo siguiente que digo) hacerse con todo europa. Austria y Brademburgo (sin inglaterra) dominan el imperio

Jugando 10 paises (nuestra partida al final era con 9 jugadores casi siempre, así que és factible) y con un máximo de 1 aliado humano pero pudiendo hacer coaliciones en caso necesario, creo que eso de dominar Europa así tal cual es mucho decir, suena muy facil pero ya vimos con Francia en esta partida que no lo és. Más todavía poniendo jugadores en Italia y Escandinavia.

Entre otras cosas se debe contar también con paises como Borgoña que en esta primera partida desaparecieron rapidísimamente debido a extraños tratos que luego se vieron desastrosos, pero que dudo se repitan, por lo que Europa no sería solo Austria, Francia y España. Sino que hay más de un país de IA que puede tocar mucho la moral.

Y por la parte de Brandenburgo y Austria... bueno... igual la próxima vez Polonia no está ahí para salvar el culo al principio de la partida

Habiendo 10 jugadores y con el límite de alianzas humanas, no se forman los bloques que tuvimos. Es lo que pienso.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoDraco - 30 Oct 2014 14:01

Vamos a ver Caesar (como dices tu siempre
), si te fijas, digo: alianza con **UN** jugador, para **UNA guerra en concreto**, es decir, **terminado el objetivo de la alianza**
, ésta
se desace
.

Los tratados: yo me refiero en lo que se acuerda en el tratado de paz, no en tratados secretos con otros países, eso es de cajón, es lo que le da la salsa al juego, poder conspirar.

Como bien ha dicho Jask, por muy chetada que esté Francia aun con ayuda de Castilla, éstos no pueden enfrentarse a 6 o 7 jugadores humanos, más sus respectivos aliados, por ello, dudo mucho que eso ocurra, **para eso están las coaliciones**, **pero ojo**, esto ha de tratarse con cuidado, no vayamos a ir a por cualquier facción que despunte un poco porque entonces la gente se aburriría al no poder hacer despegar su nación.

Hombre Caesar, no creo que nadie quiera llegar al extremo de expulsar a otro jugador, pero por si acaso, se puede añadir que se prohíbe colapsar países.

Con respecto a la paz: entre jugadores humanos se pide de manera conjunta, es decir, el **100% entre TODOS los vencedores**
, pero si la guera es contra un jugador humano y sus alianzas de IA, propongo que se pueda **hacer la paz por separado con ESAS ALIANZAS IA**
y después con el jugador humano en cuestión, a eso me refería.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV
Publicado por CeltiberoRegne - 30 Oct 2014 14:11

_____

Una pregunta, quien gana la partida?? es uno o puede ganar mas de uno a la vez?

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV
Publicado por CeltíberoAlioven - 30 Oct 2014 14:25

_____

¿Habéis pensado en la posibilidad de no permitir alianzas entre humanos de ningún tipo? ¿Tan sólo garantías y defensas (que podrían o no activarse según le convenga al garantizador)?

Un jugador podría ayudar a otro a defenderse si al primero le conviene (o dejarlo "tirado" si no tiene interés en protegerlo llegado el momento, sin penalización). Lo que se evitaría sería un ataque conjunto aliado (aunque podría haber ataques paralelos en modo buitre).

Esto es lo que hacemos con la IA todo el tiempo, que a pesar de garantizar países no siempre los defendemos, o directamente los traicionamos porque se han creído que contaban con nuestro apoyo.

==========

Re: Normativa para la siguiente MP al EU IV

Publicado por CeltíberoDraco - 30 Oct 2014 14:25

_____

Buena pregunta, eso quisiera yo saber porque ayer me caí antes de terminar la partida y cuando pude volver ya había terminado. Aun así, yo creo que lo más importante no es quién gana sino el hacer una buena y entretenida partida.

==========