

A historical painting depicting Napoleon Bonaparte on a white horse, surrounded by his generals and soldiers during the Battle of Borodino. The scene is set in a snowy, hazy landscape with a bridge in the background. The text is overlaid on the central part of the image.

Consejos para partidas multijugador en Europa Universalis

AXTERIX & ALII

DE RE MILITARI • VOL. V

Consejos para partidas multijugador en Europa Universalis

AXTERIX & ALII

editEU
MMV · TARRACO



Vista definitiva de Tarragona des de la torre de l'església de Sant Fructuós, A. Van den Wyn-
gaerde, 1565. (Ashmolean Museum, Oxford) (Fotografia Ashmolean Museum, Oxford)

© del texto, Axterix et alii

Editeu. Jaume Llambrich Brull, editor
C/ Puig de les Sitges, nº 4, 2n, 2a
43005 Tarragona · Països Catalans
Correo-e: editeu@occitania.org

Primera edició, agosto de 2005
Edició electrònica no venal

Índice

¿Qué se necesita saber para jugar al EU2 MP? | 9

Abreviaturas y conceptos del juego MP | 11

¿Quieres unirte a una partida en juego? | 13

Código ético para las partidas MP | 15

¿Qué se necesita saber para jugar al EU2 MP?

Basado en el post de Jarko Suvinen

1) NADIE selecciona un país antes de que el host lo haga. Esta es la REGLA 1!!

2) Se recomienda utilizar el nick de Paradox, en las partidas. Añadiría yo, que también es recomendable ponérselo en el msn, para identificaros a todos

3) Para jugar, existen dos fórmulas: mediante Vnet o por IP. El host os indicará cual se utiliza. Es recomendable utilizar por IP, para evitar “espontáneos” y por cuestiones de conexión.

4) No olvidar la REGLA 1!!

5) No dejes la pantalla de inicio de partida mientras alguien está descargándose el juego. En esta pantalla, es más que recomendable no abandonar el ordenador ni tabear. Por supuesto, no tabear cuando se está cargando el juego!

6) Es recomendable no hacer nada hasta que todos los jugadores se han incorporado a la partida.

7) Las primeras partidas en MP suelen ser un poco “decepcionantes”, pues normalmente los humanos lo harán bastante mejor que la IA. Intenta aprender de estas experiencias, conversa con los jugadores más expertos, lee AAR de otras partidas, intenta comprender la dinámica de las partidas MP.

8) No arruines tu país por perder una guerra. Si estás perdiendo una guerra, haz la paz. Merece más la pena ceder una provincia que arruinar tu país. Las partidas son largas y siempre tendrás mejores oportunidades.

9) Puede que se den situaciones en las que tengas la impresión que otro jugador quiere arruinar tu país, o que te sientas impotente y quieras dejar la partida. **NO LA ABANDONES.** Pide un rehost y explica la situación, aunque la situación anterior es bastante extraña. Es recomendable por lo tanto, que el país ganador haga sus peticiones, evitando así que el jugador que pierde la guerra piense que estás intentando arruinar su país.

10) **NO PAUSES.** Si necesitas una pausa pídeselo al Host o al GM. Si se encuentran fuera del teclado, pausa hasta que lleguen y se aclare la situación.

11) No salgas del juego (con ALT-TAB) durante el juego. El GM recibe un mensaje de latencia, mensaje que es incómodo para el host y que puede, sin querer, salir del juego (como ya ha pasado alguna vez).

12) Si te tienes que marchar antes de hora, intenta comunicarlo antes de empezar la partida. Es particularmente “incómodo” y “desagradable” que dejes la partida justo cuando tu país está en guerra.

13) La parte económica es **MUY** importante en las partidas MP. Perder la carrera tecnológica o aumentar demasiado tu inflación, tendrá consecuencias nefastas para tu país. Una economía sana debería ser siempre tu primer objetivo, es la clave para tener un papel decisivo.

14) Cuando chatees durante la partida, utiliza * para indicar que es privado. Algunos jugadores utilizan ** para indicar que el mensaje se envía a los aliados.

15) Estate a la hora. Sé **PUNTUAL.** Intenta no dejar el ordenador durante unos minutos, pues es muy frustrante para los demás jugadores tener que esperarte. Válido para los rehost.

Abreviaturas y conceptos del juego MP

MP: Multiplayer / Multijugador;

SP: Singleplayer / Partidas que se juegan con el ordenador como único contrincante;

AFK: Away from keyboard - Fuera del teclado. Esta abreviatura permite dar el mensaje de que vas a estar ausente durante x tiempo (se puede especificar);

Tabeado: Darle a ALT + TAB. Es más que recomendable NO hacerlo!!!

REGLA 1: Alguien ha seleccionado país antes que el Host, cosa que JAMÁS debe hacerse, salvo que lo pida el propio Host.

sub: Sustituto. Generalmente en una partida a largo plazo. El sub debe conocer las house-rules, para evitar incumplirlas. Es también más que recomendable conocer las intenciones del jugador permanente, para mantener una política similar. Si no tienes instrucciones: Intenta mantener la inflación baja, ves a centralización, Invierte en tecnología, intenta no meterte en guerras innecesarias y en calma. Este tipo de comportamiento, será muy bien visto por los demás jugadores.

V-net: En el V-net puedes encontrar partidas espontáneas a las que unirte.

Bajando Save: en la pantalla de inicio, mientras los jugadores están descargando los saves, es más que recomendable que nadie elija país (incluido el Host). Por eso, los jugadores deben esperar a que el Host elija país para hacerlo ellos!

- rehost:** El host guarda la partida, y vuelve a cargar la partida. Puede ser debido a que un jugador ha caído. Si este jugador no está en guerra, puede que la partida avance un poco, por lo tanto, si caes, espera unos minutos en el msn.
- Asterisco (*):** En la ventana de chat, durante el juego, el asterisco permite al jugador que le mandas el pm, saber que es personal. También se utiliza en caso de error tipográfico, al final de la frase.
- lag:** Cuando existen problemas de conexión del jugador o del host, puede ocurrir que algunas órdenes tarden un poco en ser “tramitadas”. Así, si cliqueas en construir un gobernador y no ocurre nada, no vuelvas a cliquear, espera que pasen unos días, a ver que pasa. Si tampoco comienza la construcción, dale otra vez, pero asegúrate que no tienes lag. Pregunta al host. **NO CLIQUEES 2 VECES !!** Cuando notes que tienes lag, informa al Host, para que baje la velocidad del juego.

¿Quieres unirte a alguna partida en juego?

Puede parecer difícil unirse a partidas que ya están en juego. A menudo, el V-net está vacío o las partidas que por allí pasan son cerradas (con los jugadores ya definidos). ¿Cómo entrar entonces en estas partidas?

Ante la presencia de un novato, los jugadores son cautelosos, pues no saben qué tipo de jugador puede ser, si va a destrozarse su país, o bien si se va a limitar a arruinar la partida en sí, en particular sus vecinos.

Es importante hacerse un “nombre” entre la comunidad de jugadores. La forma más sencilla y menos “traumática” sería empezando por unas sustituciones. Si demuestras que eres un sustituto eficaz y sólido, los jugadores confiarán más en ti. En ese momento es más que probable que recibas invitaciones a unirse a partidas existentes.

Así pues, intenta trabajar tu reputación, como todos los demás jugadores han hecho.

En la Comunidad hispánica, utilizamos el messenger como principal herramienta. Los guiris prefieren el ICQ. A continuación, preséntate en el foro, muestra tus ganas de jugar e incluso intervén en las partidas, aportando comentarios. Estos comentarios son más que apreciados entre los jugadores de la partida. Puedes preguntar por qué se ha hecho esto o lo otro. Comentar sobre el Balance de Poderes. Puedes intercambiar también opiniones con el GM o con algún jugador. Esta es probablemente la mejor forma de entrar en una partida.

Cuando sigas una partida y especialmente si participas en ella, estate atento a las reglas que puedan tener. Una vez

estés jugando, no dudes en preguntar a los jugadores más experimentados, que seguro que te echan un cable. Muéstrate un poco reservón al principio, para no cometer demasiados errores, aunque no dudes en actuar de forma valiente si la circunstancia lo requiere.

Muchas partidas ahora tienen uno o dos GM. Su función como tal(es) es de mantener una coherencia en la partida y hacer frente a los posibles problemas que vayan surgiendo a medida que la partida avance. Respétalos y hazles caso en lo que te digan. Si tienes alguna queja no dudes en hacer, pero siempre fuera de la partida, para no entorpecer la sesión.

Es más apreciado un jugador correcto en sus maneras y trato, que un buen jugador irrespetuoso y temerario.

Código ético para las partidas MP

Reglas de oro:

- 1) Respeta a los jugadores y obedece al GM
- 2) Evita el lenguaje abusivo.
- 3) Evita los ataques verbales y los insultos a los demás jugadores.
- 4) Estate a tiempo para las sesiones.
- 5) Evita el aprovechamiento de bugs o el exploit del mecanismo del juego.

Sobre los exploits del mecanismo del juego, la regla general es la siguiente: Si crees que es un exploit, es que probablemente lo sea. Si tienes la sensación que alguien podría pensar que estás intentando hacer un exploit, comprueba con el GM antes, con el fin de evitar situaciones embarazosas después.

Piensa que si quieres mantener un nombre en la Comunidad de foreros, necesitas ganártelo partida a partida. Un jugador tramposo no será bien visto en ninguna partida. Evita echar al traste las muchas horas de diversión que te esperan.

Entre las propuestas de Jarko de código ético se encuentran (las he suavizado, pues las suyas eran taxativas, y he añadido comentarios):

- 1) Aquellos tratos cerrados entre dos jugadores que no pueden ser materializados por la mecánica del juego, no pueden ser rotos. Así, por ejemplo, si se ha acordado entre dos jugadores un cambio de tierra y sólo uno de ellos ha realizado la transacción (debido a tener que firmar primero una paz y tener que esperar, después el periodo de tregua).

Sería recomendable que este tipo de Acuerdos y Pactos entre jugadores se hiciese público de alguna forma, así se evitarían situaciones realmente embarazosas. Probablemente el mejor sistema sea incluyéndolo en el AAR, si existe, o en su defecto, en el hilo de la partida.

2) En caso de permitirse la turbo-anexión, debería ser dentro de un ambiente de total “transparencia”: sólo si ha sido específicamente y públicamente mencionado con anterioridad (antes de la declaración de guerra) que es el objetivo de la guerra Y SOLO SI el jugador ha Clamado el Trono del país en cuestión (si es de la misma religión). En general, **los objetivos de la guerra deberían anunciarse al declararse la misma.**

3) El romper las alianzas en una guerra no debería estar permitido. Tan sólo el agresor original y el defensor original deben ser capaces de pedir provincias. De esta forma, sus aliados se limitan a aportar War Score. Es decir, **tan sólo debería permitirse una Paz global a la Alianza.** Otros países deberían declarar la guerra de forma separada y por tanto, pedir provincias por su lado.

Bueno, en la guerra, la ética es menos ética. No creo que esta sea una regla que a mucha gente le guste, pues es mucho más frecuente ver guerra que se deciden rompiendo frentes, uno a uno.

4) El envío continuo y sin medida de piratas o una galera durante el embarque de tropas no debería estar permitido. Los piratas sólo deberían ponerse en aquellas zonas donde no haya una invasión en curso.

Esta regla personalmente me parece más que correcta, al menos en la parte que se refiere a los piratas. Por el contrario, el hecho de lanzar barcos de forma aislada es otra cuestión, pues al fin y al cabo, han tenido que ser construidos y enviados.

5) La quema intencionada de fábricas no está permitida. Si un ejército llega y quema una fábrica, es un lance del

juego, pero el hecho de mover las tropas y parar de forma sucesiva y repetida hasta que se quemase la fábrica, debería estar prohibido.

6) Deberían evitarse las alianzas eternas. Los jugadores deben afrontar sus relaciones de forma temporal y fluida, más que ancladas en una piedra.

Utilizando un magnífico párrafo de Cardenal Infante:

« [...] no vale la pena mosquearse por un juego y menos llevar a un país a la ruina, a mi eso me paso en la partida que juego con los guiris y también tuve mi reacción de enfado “pues ahora me voy”, me pidieron por favor que me quedara y que cogiera otro país y así lo hice, después de mucho pensar y ver como juegan me di cuenta que no hay que tener las alianzas por eternas y que es lo mal normal del mundo, por mucho que no nos pueda gustar que alguien te de una puñalada en la espalda, luego cada uno puede tener su ética y no traicionar nunca pero no podemos exigir que todo el mundo juegue como nosotros cada jugador tiene su estilo, sus medios para alcanzar sus objetivos y su forma de ver las cosas, en principio los intereses son los que deberían guiar la política y es normal que si alguien cambia de intereses y choca contigo pueda cambiar de bando y buscar sus objetivos a través de la guerra si diplomáticamente no ha habido acuerdo. El juego es muy largo y los intereses a lo largo de la partida pueden cambiar y a la larga devolverte lo que has perdido si sabes mover tu diplomacia y esperar a el momento adecuado.»