



EL UNIVERSO MEDIEVOL

LAS VERSIONES

Medieval tiene varias versiones independientes. Cada versión está en un idioma diferente y solamente comparten entre sí la dinámica del juego, pero tienen una organización, reglas y jugadores independientes.

El hecho de tener una organización propia, dota a cada versión de una mayor autonomía para orientar el juego hacia las necesidades particulares que tenga, haciendo el juego más atractivo para los jugadores.

LOS MUNDOS

Cada versión de Medieval tiene varios mundos. Cada mundo es una partida distinta con diferentes reinos, ciudades, imperios, etc. El número de mundos que tiene una versión de Medieval no es fijo, si la organización viera que un mundo está superpoblado podría cerrarlo a nuevos registros. Cada cierto tiempo (aproximadamente tres meses, aunque dependerá de muchos otros factores) se lanza un nuevo mundo, que puede ser normal o SPEED.

La existencia de varios mundos permite a los nuevos jugadores registrarse en un mundo sin demasiada antigüedad, facilitándoles la posibilidad de alcanzar rápidamente la parte alta de la clasificación. Además da la opción a viejos jugadores de volver a intentar dominar Medieval, en una nueva partida.

Cuanto más antiguo sea el mundo, más difícil será comenzar una nueva partida ya que los reinos existentes en el mundo tendrán más tiempo de partida, estarán mucho más avanzados y por tanto será más difícil darles alcance.

LOS MUNDOS SPEED

Existen dos modalidades de mundo, los normales y los SPEED. Son exactamente iguales, excepto que un mundo SPEED es tres veces más rápido que el normal, haciendo que Medieval sea atractivo para todos los gustos. En estos mundos especiales los edificios, investigaciones, mejoras y unidades duran tres veces menos en hacerse, la producción de recursos es tres veces mayor y las unidades se mueven tres veces más rápido.

La frecuencia de lanzamiento de los mundos SPEED es inferior a la de mundos normales, los mundos SPEED suelen lanzarse antes de periodos vacacionales.

LAS ESPECIFICACIONES

Con el tiempo verás que los mundos en Medieval no tienen por qué ser iguales unos a otros. Los mundos tienen asignada una especificación de la que dependen valores de unidades, edificios, investigaciones, etc.

El hecho de crear varias especificaciones, es debido a que con el paso del tiempo los desarrolladores del juego buscan un mejor ajuste de los valores del juego. Esta configuración de valores es la especificación. La primera especificación es la A existente sólo en las partidas beta, a la que siguieron



con la B, C, D y E. Por norma general, la especificación más nueva suele ser la más divertida y ajustada al juego.

LA ORGANIZACIÓN DEL JUEGO (STAFF)

La organización del juego o staff, es la encargada de atender los problemas de los jugadores. Cada área de Medieval (foro, chat y juego) tiene su propio staff, por lo que deberás contactar con el miembro del staff adecuado para cada cuestión. Existe un staff completo por cada versión del juego.

Dentro de cada área de staff (chat, foro y juego) existen dos categorías, la más baja son los operadores y la más alta son los administradores. Mientras que los operadores son asignados por mundos o áreas del foro, los administradores son globales para toda la versión.

En última instancia, existe la figura de Staff Manager (SM) que es el encargado de coordinar a todo el staff del juego (incluyendo las tres áreas) y responsable del juego en última instancia.

OPERADORES Y ADMINISTRADORES DEL JUEGO

El equipo del juego está formado por los Game Operator (GO) y Game Admins (GA). Cada mundo del juego tiene su propio GO (en ocasiones puede haber más de uno por mundo). A ellos te deberás dirigir para poner tu reclamación, si ellos no pueden darte la solución, remitirán el problema a la persona que sí pueda solucionártelo. En caso de que sea una denuncia contra otro jugador por infringir el reglamento del juego, automáticamente el sistema te asignará un GO. Sólo en el caso de que no hubiera un GO disponible, o porque el staff viera que la denuncia es muy grave, el caso podría ser tratado directamente por un GA (puede haber uno o varios GA por versión)

Tras resolver un GO una denuncia por vulneración del reglamento, si no estamos satisfechos con el resultado podremos reclamar a un GA.

OPERADORES Y ADMINISTRADORES DEL FORO

El organigrama del foro es similar al del juego, en este caso los operadores son llamados Board Operators (BO) y el administrador Board Admin (BA). Cada zona del foro estará moderada por uno o varios BO que serán los encargados de que los miembros del foro mantengan el orden y cumplan con las normas del foro. Si viéramos algún comportamiento inadecuado deberíamos denunciarlo al BO encargado de la sección del foro afectado. Los BO también son conocidos como moderadores del foro.

Si el asunto fuera muy grave o el BO no nos solucionara satisfactoriamente un problema, podremos acudir al BA (en el foro sólo existirá uno, no podrá haber varios BA).

OPERADORES Y ADMINISTRADORES DEL CHAT

El chat, al no estar dividido por zonas, tiene una distribución menos clara de su staff. Está formado por los Chat Operators (CO) y el administrador llamado Chat Admin (CA). Los COs serán los encargados de solucionar problemas relacionados con el chat y el CA (sólo hay uno) será encargado principalmente de cuestiones técnicas en el foro, aunque excepcionalmente podrá tratar disputas entre usuarios.

EL STAFF MANAGER



Como dijimos el Staff Manager (SM) es la máxima autoridad de Medieval en cada versión. Es el encargado de organizar la versión, elegir a los miembros de la organización y transmitir a Integra Media cualquier problema grave que surja. También será el encargado de transmitir a los jugadores las novedades oficiales del juego que transmitan desde la dirección, es por tanto el nexo de cada versión con la dirección general del juego ubicada en España.

El Staff Manager no siempre hablará el idioma local de cada versión, podría solamente hablar inglés y por tanto para comunicarnos con él deberíamos hacerlo en este idioma o hacerlo a través de un administrador, que siempre hablarán el idioma de la versión.

LA DIRECCIÓN DEL JUEGO Y EL EQUIPO DE DESARROLLO

La dirección del juego y el equipo de desarrollo (programadores y diseñadores) están ubicados en España, origen de Medieval. Éstos no tienen contacto directo con los jugadores, salvo con los de la versión española, en donde a veces atienden directamente los problemas del juego.

El motivo por el cual sólo atienden cuestiones directamente con los jugadores en España, es la barrera idiomática. En el resto de versiones podremos dirigirnos a ellos pero a través de su responsable, el Staff Manager, que normalmente hablará el idioma de la versión en la que está asignado o en su defecto hablara inglés.

El hecho de que no se comuniquen directamente con los jugadores, no quiere decir que no se preocupen por las diferentes versiones. Siempre están supervisando la buena marcha del juego en cualquier idioma y nos notificaran todas las novedades que surjan a través del Staff Manager.

RESPONSABLES DE MEDIEVOL PREMIUM

Para solventar los problemas con el pago de Medieval Premium cada versión tendrá asignado una persona responsable del servicio. Esta persona atenderá cualquier incidencia y os devolverá una respuesta. Lógicamente la persona asignada hablará el idioma de la versión y en caso de que hubiera algún problema grave que debieran solucionar desde la dirección del juego, será la encargada de mandar nuestro problema traducido.

Con esta guía aprenderás a conocer el organigrama del juego, qué son las versiones, los mundos, los administradores, etc. Gracias a ella conocerás a qué personas debes dirigirte para solventar cada problema, duda o sugerencia.