

Gods & Glory



»MSK«

Политика Альянса.
Информация для участников.





Содержание.



В СВЯЗИ С РЕАЛЬНЫМ ФОРС МАЖОРОМ

РУКОВОДСТВО СКИДЫВАЮ НЕДОРАБОТАННОЕ!

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ БУДЕТ ДОСТУПНА

25 МАРТА в 15:00

ОТВЕТСТВЕННАЯ ЗА ДОНЕСЕНИЕ ДО ЛИЧНОГО СОСТАВА:

Татьяна.



Введение.



Альянс был основан 19 января 2017г. С самого начала нашего развития, нам очень сильно досаждали некоторые наши, недобросовестные соседи. Под сильным давлением, мы долго и упрямо развивались, не смотря на требования наших врагов о расформировании альянса. Основной состав альянса, неоднократно пытались переманивать под всяческими предлогами, а мне угрожали сожжением столицы дотла. Но так или иначе мы держались и выдержали этот натиск.

Не мало было и тех, кто под этим давлением не устоял и перешёл к нашим противникам, но так или иначе самые крепкие из нас остались и мы продолжили своё дело. Своим упрямством мы заслужили уважение других альянсов, чья политика основывается на добросовестном развитии и продвижении, как собственно и политика нашего с вами альянса.

По сей день, число наших союзников только растёт, но вместе с ним растёт и число наших врагов и завистников. Каждый день в альянс пытаются попасть все новые «кроты». Каждый день некоторые недобросовестные участники сливают нашим врагам информацию. Но это всё не повод сдаваться, а только очередное свидетельство того, что мы должны несмотря ни на что дальше двигаться только вперёд.



Основная политика.



Наш альянс ориентируется в основном, на мирное сосуществование со всеми своими соседями. На совместную работу лордов и рыцарей союзного объединения, с целью пресечения провокаций и междоусобицы между союзниками. На совместную работу по выполнению целей, мероприятий и ежедневных заданий, в общих комнатах.

Общие комнаты существуют с каждым союзным альянсом для решения конфликтных ситуаций или общего продвижения. За эти комнаты ответственны лорды, чьей зоной ответственности будет дипломатическая часть жизни альянса. Но решение о создании комнаты зачастую буду принимать я, так как для этого, необходим уговор между главами альянсов с целью прозрачности данного инструмента. Союзы, наоборот зачастую заключаются лордами, а не главами альянсов, старшим руководством, такие решения обычно утверждаются или принимаются к сведению.

В первую очередь мы сейчас фокусируемся на укомплектовании состава альянса активными игроками. Основами, а не твинками. Если я и держу в составе твинков из других альянсов, то только тех, кто на добросовестной основе развивается сам и помогает развиваться составу. Делами или советами. Но не в коем случае не занимается вербовкой и переманиванием основного состава, или сливом информации в другие альянсы, с целью грабежа и других подлостей. С такими товарищами, нам необходимо сразу прощаться. И по мимо этого, самое главное не уподобляться им.

Мы ведём честную, открытую политику в отношении как наших союзников, так и наших врагов. По мимо этого настаиваем на том, чтобы любое столкновение PvP, было основано на нормальном, честном соотношении сил. (+/- 1-2 ур.)



Основная политика.



Главной целью альянса в первую очередь, является его собственное развитие и продвижение. Развитие и продвижение участников альянса (состава) и увеличение числа постоянных (активных) участников. По мимо этого, необходимо постоянно поддерживать дружественные связи с управами других альянсов и кооперировать наши общие действия, по средством специально выделенных для этого комнат, о которых сказано выше.

Для нормального функционирования альянса, будет введена система правил и ответственности за их нарушение. Будут определены лица, ответственные за те или иные направления деятельности альянса и их реализацию. Всему руководящему составу альянса (лорды, рыцари) будут распределены обязанности (ниши) за которые, каждый будет нести индивидуальную ответственность перед главой альянса и составом в целом.

По мимо этого, многие обыденные вещи, такие как: кач богов, работа в порту, мероприятия, PvP столкновения с участниками других альянсов, в ближайшее время и захватом бастионов и др. Будут: происходить/выполняться/осуществляться, по определённым регламентам и правилам, описанным ниже с подробными пояснениями в соответствующих им разделах данного руководства.

С момента введения данного руководства и вступления его в силу, в альянсе будет соблюдаться жёсткая субординация и любая ответственность за несоблюдение тех или иных правил будет вводиться следующим методом: Предупреждение, наказание, исключение. (для управляющих будет использоваться понижение после предупреждения, затем наказание). По сути для управы 4 ступени, для оруженосцев 3 ступени наказания.



Организация.



С момента вступления в силу данного руководства, в альянсе вводится строгая организационная политика. В связи с этим, такой элемент как субординация, необходимо соблюдать и поддерживать на постоянной, обязательной основе.

С этого момента в альянсе необходимо соблюдать иерархию старшинства, следуя которой, главным центром принятия решений глобального типа, является глава альянса. После него по старшинству идут Лорды-знаменосцы, затем рыцари, а после них оруженосцы. По мимо этого, хочу обратить ваше внимание на то, что лорды являются заместителями главы альянса и могут принимать решения, вместо лидера в моменты его отсутствия. В критических случаях некоторые решения, допускается принимать рыцарям альянса, временно, до момента появления старшей управы альянса и оценки ими данного решения для его полного одобрения или отказа от него. Далее, я подробно распишу по пунктам в каких случаях, кто и как может принимать те или иные решения, результат принятия которых зачастую сказывается на всем альянсе в целом. Нарушение данного регламента подразумевает определённую ответственность за это, тех или иных лиц, вплоть до их исключения.

Так же сразу же почеркну, что правила будут совершенствоваться и дополняться со временем, данное руководство будет ещё не раз доработано и я надеюсь, не без помощи и энтузиазма неравнодушных за судьбу альянса, вдохновлённых интересным началом мысли. Будут рассмотрены ЛЮБЫЕ ТОЛКОВЫЕ предложения по усовершенствованию данного руководства. Мною лично или через лордов альянса.



Организация.



Далее рассмотрим регламент, принятия тех или иных решений управой .

- 1.0. Решение о заключении союза, принимает Глава Альянса или "Управа" при его отсутствии или невозможности экстренной связи с ним.
- 1.1. При отсутствии связи с "Гл. Альянса." решение о союзе принимается не менее чем 3-мя лордами, в чате (комнате) управы. Только после этого возможен официальный союз.
- 1.2. Принятие решения одним или более, "Лордом« (любим) с личного разрешения или рекомендации Главы Альянса(действующего)
- 1.3. Принятие решения одним, или более "Лордам(и)" при одобрении "Совета" Рыцарей Альянса, не менее 3 чел.
- 1.4. При полном отсутствии в сети старшей управы. "Рыцари" могут принять самостоятельное решение, при условии того, что решение о союзе, будет поддержано не менее чем: 3х - Рыцарями, 3х Оруженосцами Альянса. Обязательно последующее обсуждения управой.
- 1.5. В критических ситуациях, допускается экстренное принятие решения, минимум 2х Рыцарями. В таком случае необходим отчёт в онлайн или оффлайн форме, Главе Ала или Заместителю, немедленно, с полным описанием причин, способствующих принятию этого решения.
- Данные правила, в основном, действуют только для принятия решения о союзе, принятие решения о войне рассматривается только по пунктам: 1.0. 1.1. 1.2. Данный раздел будет постоянно пополняться.



Личный состав Условия.



Главной целью сейчас, для нас является укомплектование состава альянса активными игроками, минимизируя общее количество твинков и «мёртвых душ». В связи с этим ввожу общий регламент приёма новых участников. За его соблюдение ответственны: Лорды-знаменосцы, рыцари альянса. За его нарушение предусмотрены наказания в общем порядке. Вплоть до исключения из состава альянса.

2.0. Условия приёма в альянс:

2.1. Цитадель: минимум 10 ур. (+ обязательное наличие порта)

2.2. Главный герой: минимум 25 ур.

2.3. Телепорт к столице в течении 3 дней обязательно.

2.4. Первые 3 дня, грабежи и походы на Цитадели других игроков, только после оповещения управы альянса и соответственно одобрения ей данных действий.

3.0. Участник альянса обязуется:

3.1. Активно участвовать в жизни альянса.

3.2. Соблюдать субординацию в отношении старших по званию.

3.3. Отправлять минимум один корабль в порту в день. (Или активно помогать в крафте)

3.4. Принимать активное участие в альянсных мероприятиях.

3.5. Обеспечить присутствие в игре, хотя бы 1ч в день.

3.6. Принимать участие в войнах и обороне столицы альянса.

3.7. Соблюдать правила установленные в альянсе и описанные в данном руководстве.



Личный состав Условия.



4.0. Условия исключения участников или альтернативных мер взыскания, наказания.

4.1. При отсутствии в онлайн более 7-ми дней, без предварительного оповещения, предупреждения управы. Влечёт за собой, исключение из состава без возможности обжалования.

4.2. При выявлении наличия основы или другого аккаунта, в другом альянсе. Кроме тех случаев, когда человек, вступая в наши ряды, сразу заявляет о том, что у него имеются твинки в других альянсах или вообще. (Относится только к твинкам в одном игровом мире с нами, так как аккаунты в других игровых мирах, не несут нам какой либо опасности.)

4.3. При отсутствии активного участия в жизни альянса, в тех или иных сферах его деятельности, со стороны участника. Со стороны управы, могут рассматриваться взыскания, вплоть до исключения данного участника из состава альянса.

4.4. Нарушение союзных соглашений или правил ведения PvP столкновений, установленных в альянсе как основа нашей политики.

4.5. Любые действия участника (любого ранга) расцениваемые управой как вербовка состава в другие объединения влечёт за собой исключение из альянса, без возможности обжалования.

4.6. Неоднократные нарушения установленных правил в некоторых случаях могут так же привести к исключению.

4.7. Единственной альтернативной мерой наказания на данный момент является работа в порту (т.е. помощь в крафте вещей, выполнение запросов из меню альянса.)



Личный состав Онлайн.



По мимо описанных выше правил. Хочу сфокусировать ваше внимание на том, что альянсу необходимо так или иначе переходить на более тесный контакт. На данный момент из всех возможных инструментов, мы используем только мессенджер WhatsApp. Необходимо ввести в работу, группу в соц. сети ВК, Одноклассники и мессенджере Viber. Группа Вконтакте уже готова к использованию, для её нормального функционирования необходимо модерирование и самое главное наличие в ней участников. Далее предоставляю данные для входа уже в существующие сервисы.

РАЗДЕЛ В РАЗРАБОТКЕ!



Альянсные МП.



Мероприятия – неотъемлемая, необходимая часть игры, по мимо соревнований друг с другом а именно одиночных мероприятий. Общее участия в мероприятиях альянсных необходимо. Хочу заметить командная работа, необходима как и для достижения цели, так порой и для общего слива МП для того, что бы понизить лигу и иметь возможность побороться за конкретный приз. Не стоит кусаться и бодаться с альянсами, на самом дне топовой лиги. Это бесполезно, так как люди которые интересуются альянсами из топа, с целью вступления, нас все равно не увидят, а сам альянс не займёт призовое место и не будет иметь возможности получить достойную награду.

Но если очевидно, что есть шансы в своей лиге занять призовые места и не ударить в грязь лицом, весь альянс должен воедино удариться в выполнение условий мероприятия. Для достижения максимального результата, необходимо участие каждого. Это возможность многим участникам получать ценные призы и так или иначе быстрее развиваться самим.

Так как мероприятия разнятся, условия зависят от того или иного вида деятельности в игре. Ответственными за общий вклад в мероприятия будут люди, чьи сферы деятельности и ниши они будут затрагивать. Например: Если условие альянского МП отправка кораблей в порту, то ответственный за результат, человек который отвечает в альянсе за порт. И таким образом каждый будет отвечать за своё дело.



Порт и кузница.



Всем участникам альянса, необходимо как минимум один раз в день отправлять корабль в порт. Так же не стесняйтесь делать запросы, так как это, даёт возможность вашим коллегам не простаивать без дела зря. Не имея возможности отправить корабль, они могут помочь вам в порту, тем самым заработав альянсную валюту, звёздную пыль. Минимизируя затраты отправляющих, сокращают среднее время отправки корабля. Тем, кому пока недоступна постройка порта из за недостаточного уровня цитадели, необходимо при первой же возможности помогать запросами в порту. Общими, скоординированными усилиями выработка скрижалей будет происходить намного быстрее, а вместе с ней соответственно и прокачка богов.

За наблюдением в данной сфере деятельности будет назначен ответственный. Который будет наблюдать за активностью участников, мотивировать младший состав, на выполнение условий альянсных МП в этой сфере. Так же ведение комнаты (чата) по этой теме, останется за ответственным лицом в данной сфере нашей деятельности.

О конкретных обязанностях будет пояснение далее.





Кач богов Приоритеты.



С момента вступления в силу данного руководства, развитие и прокачка богов будет осуществляться по регламенту. Приоритеты вы можете увидеть ниже. Контроль соблюдения регламента будет производиться посредством анализа статистики участников.

1. Лес.
2. Ад.
3. Праздник.
4. Вода.
5. Камень.
6. Земля.

*Если не можете вложить в 1-ого, то вкладываете во 2-ого и так далее.



Хочу сразу подчеркнуть, нумерация богов указана исходя из приоритета их развития. В первую очередь Альянсу необходимо прокачать первых трёх богов до 3 уровня. Только после этого приступить к открытию Эпических богов. Допускается внесение скрижалей в эпических богов, ТОЛЬКО если эти скрижали, вы не имеете возможности вложить ни в одного из первых трёх богов. В остальных случаях необходимо вкладывать в развитие исходя из установленного приоритета. Если мы все вместе будем ему следовать, то поэтапное открытие богов будет происходить намного быстрее. Одновременно качать 6 богов нет никакого смысла, так как по сути хоть какой-то прокачается только через год, а какие то боги даже не сдвинутся с места в своём развитии.



Дипломатия.



По сути, альянс не нуждается в новых союзах так как, со всеми ближайшими соседями у нас хорошие отношения. Но так или иначе каждый день происходят столкновения игроков и на этой почве, порой может разгореться война между альянсами в которой будут страдать ни в чем неповинные игроки которые вообще никого не трогали и просто молча развивались.

Вступая в состав альянса каждый получает его защиту и по сути обязуется соблюдать те или иные правила, самое первое из которых, отсутствие какой либо провокации в любом виде и в любой форме с нашей стороны, в отношении других игроков и альянсов. Мы не занимаемся шпионажем и не допускаем проявлений подобного рода в своих рядах. Мы не материмся и не ругаемся с людьми в личках, а ведём себя адекватно и отдаём отчёт своим действиям, словам и поступкам. (в игре)

По мимо всего прочего, для сохранения целостности информации и альянса как такового, необходимо постоянно мониторить активность состава альянса, так как только дурак или шпион, не заинтересован в развитии альянса, а соответственно в это самое развития не вкладывает ни сил, ни времени, ни ресурсов. С такими людьми необходимо прощаться так как в лучшем случае это лишний груз, в худшем чужое ухо и глаз в нашем альянском чате и комнатах.

Такой элемент как дипломатия нуждается в постоянном контроле, исходя из этого, мною было принято решение закрепить за ней сразу двоих ответственных лордов, по мимо того что я сам, на постоянной основе присутствуя в онлайн вношу и буду вносить вклад в эту сферу, как и в многие другие. В моменты моего отсутствия или при других обстоятельствах, при невозможности вести переговоры, лорды принимают на себя эту обязанность, с целью сохранения участников альянса или пресечения попыток развязать войну из за недопонимания.



Обучение участников.



КАЧ ПВП МП: НАЕМ ДОБЫЧА



Обязанности.



МСК