



INFORMATIVO DA ANEL UM PBM REFERENTES AOS RELATORIOS DE ORDEM DO TM-PBM T.E. 1650

1. Os Relatórios:

Os jogadores do Terra Média PBM recebem ou enviam, ao longo do jogo, dois tipos de relatório:

1.1) Relatório de Resultado (RR):

O famoso "turno do jogo", enviado pela empresa aos jogadores, contendo os resultados de todas as ordens solicitadas, mapas, etc. Por medida de segurança e praticidade, é enviado no formato pdf (livre de vírus). Para ler os arquivos pdf, você necessita ter instalado no seu computador o *software* **Adobe Acrobat Reader**, disponível para *download* gratuito no endereço www.adobe.com.

Formato do RR: o jogador do TM-PBM 1650 tem duas opções para o formato do RR:
Retrato (grande): o RR vem disposto na forma de retrato (folha "em pé"), contendo uma página por folha. Este formato é o maior disponível e recomendado para aqueles que irão ver o turno na tela do computador. A desvantagem é o maior gasto de papel e tinta de impressora. Mas, para os jogadores ansiosos, é uma maravilha!

Paisagem (pequeno): o RR aparece na forma de paisagem (folha "deitada"), contendo duas páginas por folha. Este formato é o menor possível e recomendado para aqueles que querem economizar no papel e na tinta. Além disso, o arquivo é menor, proporcionando maior facilidade na hora do envio e do recebimento.

1.2) Relatório de Ordens (RO):

Esse é o relatório onde o jogador indica à moderação quais as ordens que seus personagens tentarão executar num determinado turno. O manual do jogo contém uma seção destinada a explicar detalhadamente cada ordem, com seus requisitos e os resultados de suas ações. Recomendamos aos jogadores a leitura cuidadosa do manual de forma a evitar erros no envio das ordens.

A formatação de um RO deve ser a mais clara e simples possível, de forma a facilitar a leitura das ordens pelo moderador quando ele for digitá-las. A seguir indicamos um exemplo de RO, que deve ser usado pelos jogadores (com comentários na cor azul).

Jogador: João da Silva Neto
Jogo: 54
Nação: 1
Turno: 1
Código de Segurança 3245

BENEORACER

430 ManTrop
IP

605 GuarLoc

BEORABORN

408 InfPes
400
ma
cr

850 MovEx
NE-NE-NO
NR

CHILPERIC

325 VendNac
br
100%

710 PrtMgs

FIM

O cabeçalho do RO deve conter apenas o nome do jogador, o número do jogo, a identificação da nação e do turno e o código de segurança.

Os personagens devem ser listados em ordem alfabética, e sem a identificação de suas perícias, ou a localização dos mesmos. Essas informações não são necessárias e tornam mais difícil a leitura do RO, podendo ocasionar erros na digitação das ordens.

As duas ordens de cada personagem devem ser listadas separadas por uma linha, e com as informações adicionais em linhas individuais, de forma a facilitar sua leitura. O número e código de cada ordem podem ficar na mesma linha.

No caso das ordens de movimentação de exércitos, procure indicar apenas 3 direções em cada linha, para facilitar a leitura por parte do moderador.

Não há necessidade de escrever "ordem 1" e "ordem 2" antes de cada ordem.

Indique o final do seu RO com a palavra "FIM" ou qualquer outro tipo de identificação, apenas para termos certeza de que a mensagem não tenha sido truncada.

Personagens seqüestrados NÃO DEVEM aparecer no RO. Esse erro é um dos mais frequentes e maior causador de problemas.

Seguindo essas indicações, vocês estarão ajudando os moderadores a digitar mais rápido as ordens e diminuindo as chances de haver algum erro na digitação do seu turno.

Preste atenção nos parâmetros das informações adicionais. Existem erros comuns como tentar mover exércitos para E (east) ao invés de L (leste), e tentativas de vendas de produtos inexistentes como "co" ou "ma". Tanto no manual, quanto na Tabela de Ordens, vocês podem encontrar os parâmetros certos para cada ordem.

A Anel Um recebe as ordens dos jogadores por correio eletrônico.

O jogador deverá enviar um E-Mail para os endereços: ordens1650@anelum.com.br E ordens1650@email.com.br. Lembre-se de indicar no "Assunto" (Subject) da mensagem que trata-se de um RO, e o numero do jogo, da nação e do turno.

Exemplo: "RO - Jogo 54 - Nação 1 - Turno 1.

O segundo endereço eletrônico indicado acima trata-se de um redirecionador de e-mails. Ele envia a mensagem para 4 diferentes caixas postais, um procedimento usado para diminuirmos a chance de qualquer mensagem vir a se perder na Internet. Nossos servidores possuem um sistema de Auto-Resposta. Após enviar a mensagem, o jogador deverá receber uma resposta indicando que a sua mensagem chegou com sucesso à nossa caixa postal. Se você não receber a Auto-Resposta, envie seu turno novamente, por questão de segurança.

2. TURNOS DE SERVIÇO ESPECIAL

O **Serviço Especial** é um dispositivo de inteligência artificial do *software* de processamento das ordens nos jogos TMPBM 1650 ativado quando o jogador regente de uma nação não envia o RO. Algumas ordens básicas (Recusar Duelo, Investigar e Explorar, Achar Artefato) são processadas para todos os personagens, permitindo o mínimo de atividade para sua nação, com alguma segurança.

A perda de um turno no TMPBM 1650 pode ser vital para a sua nação e para a aliança. Por isso, evite a qualquer custo perder um turno de jogo. Caso não tenha tempo disponível para a quinzena, passe o seu turno para um aliado e peça que este faça as suas ordens.

3. O QUE A ANEL UM PBM FAZ EM CASO DE ERROS?

Erros cometidos por jogadores:

- a. Ordens deixadas em branco
- b. Ordens com pré-requisitos incompletos
- c. Número # e Código de ordem que não coincidem.

Ex: Número # 215 Código AncNav

(nota importante: a empresa sempre digita o número da ordem, mas em caso de discrepância nós privilegiaremos o código. Esta primazia está condicionada ao fato de percebermos a diferença na hora da revisão ou da digitação. Assim, digite o número certo da ordem).

- d. Códigos de ordem, nomes de ordem e pré-requisitos inválidos

- e. Ordens duplicadas
- f. Erros nas informações requeridas, como número do hex, números de feitiço, identidade das personagens, etc.
- g. Turnos enviados à Anel Um PBM após a data limite. Isto não corresponde a data de envio e sim da chegada da sua mensagem eletrônica ao escritório da empresa
- h. Turnos com informações incompletas, como por exemplo, ausência do nome do jogador, do número do jogo e da nação, código de segurança do turno, etc.
- i. Turnos que forem enviados fora do padrão explicitado na página 114 do manual (faltando páginas ou ordens, ordem não alfabética dos personagens, etc.) e na seção 6 (Formato Ideal de um RO) do presente documento. Caso este tipo de erro ocorra, a Anel Um PBM nada pode fazer para alterá-los. Mesmo no caso de um pequeno erro, do tipo que "não afeta o rumo do jogo", nossa responsabilidade como mediadores do jogo nos obriga a não fazer modificações nos erros dos jogadores, por mais insignificantes que eles possam parecer. Entretanto, isto não significa que a Anel Um PBM não está interessada em resolver seus problemas, até porque nós somos jogadores (internacionais) do TMPBM 1650 e sabemos o quão chato é quando os erros ocorrem.

Erros gerais:

- a. Turnos enviados perdidos no *ciberespaço*.
 - b. Interpretações errôneas das regras presentes no manual.
 - c. Problemas com linha telefônica ou com os provedores de acesso à Internet.
- Após o processamento das ordens, os RRs eletrônicos são enviados no prazo máximo de 24 horas após a data limite.
- Se você não receber seu RR após este período, entre em contato com a Anel Um PBM para saber o que houve com o seu turno, pois pode ter havido algum problema na transmissão do arquivo PDF.
- No caso de interpretações errôneas ou informações que você julgue não estarem muito bem esclarecidas no manual do jogo, por favor, fale conosco, pois teremos o maior prazer em ajudá-lo no entendimento/esclarecimento das regras do TMPBM 1650.

Erros da Anel Um PBM:

A) Turnos não processados/digitados. Caso isto venha a ocorrer, a Anel Um irá tentar colocar no jogo ordens que não modifiquem-no drasticamente. A estatística da GSI para este tipo de erro é de menos de uma dúzia para mais de 50.000 turnos já processados. Caso o erro mencionado acima ocorra para diversos jogadores, ou o programa não processe os turnos de alguns jogadores, e isto atrapalhar o andamento do jogo, uma solução mais radical pode ser tomada, tipo "rodar" o turno de novo. Isto pode ser injusto para alguns jogadores (ex.: um assassinato que foi bem sucedido no primeiro turno pode falhar no segundo), mas pode ser mais justo para a maioria dos jogadores. Felizmente, "este tipo de erro é extremamente raro", segundo palavras da GSI.

B) Ordens digitadas erroneamente: este é o principal problema enfrentado por todas as empresas moderadoras de PBM. O que fazer quando a empresa erra na hora da digitação?

Em muitos casos nós podemos editar a base de dados do programa, em outras ocasiões não (infelizmente). Cabe ressaltar que a edição da base de dados pode gerar um comprometimento (corrupção) da mesma. Portanto, nós evitamos ao máximo editar informações do jogo.

Porém, muitas vezes nós temos que fazê-lo, com o intuito de consertar nossos próprios erros. Abaixo, segue uma relação como alguns erros são tratados. A medida que novos erros forem aparecendo, nós iremos acrescentá-los à lista, assim como as soluções tomadas pela empresa. Mas esperamos que isto não aconteça! ☐

1. Ordens de Movimentação de Exército: passível de edição
2. Ordens de Movimentação de Personagem: passível de edição
3. Ordens de Recrutamento Militar: passível de edição
4. Ordens de Localizar Artefato: caso nós digitemos errado o número do Artefato, nós iremos fornecer a localização exata do artefato procurado

C) Caso o programa do TMPBM 1650 falhe em implementar ações/ordens em um turno como o descrito no manual de regras, ou se o problema for um *data-entry problem*, então a Anel Um PBM irá fazer o possível e o "impossível" para corrigir o erro. Em alguns casos, o erro pode ser facilmente consertado (transferir artefato para um personagem, manobrar exércitos/tropas, etc.). Entretanto, em outros casos, alguns erros não poderão ser retificados, tipo movimentação de personagens, combates, ações de agente, duelos, etc. e há diversos motivos que podem explicar porque eles não podem ser corrigidos. Primeiro, é difícil, senão impossível, conseguir avisar todos os jogadores envolvidos no prazo necessário. Mesmo que a Anel Um PBM consiga falar com todos os jogadores envolvidos, alguns em concordância conosco, irão permitir a mudança no jogo, outros irão apenas dizer, "isto é problema de vocês". Ambas as visões são válidas e têm de ser respeitadas. Cada caso descrito acima é tratado de forma individual, sendo cada caso UM caso e, algumas vezes medidas extremas (nunca arbitrárias!) serão tomadas perante o conhecimento/consentimento dos jogadores para manter o equilíbrio do jogo. Mas, felizmente, este tipo de solução é raro, até porque todos os procedimentos de revisão adotados pela Anel Um PBM visam reduzir ao máximo este tipo de medida extrema. Todavia, nós somos seres humanos como qualquer mortal...

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nós esperamos, com este informativo, que nossos jogadores tenham as informações necessárias sobre os ROs. Mas, caso alguma dúvida ainda persista, entre em contato conosco através do e-mail anelum@anelum.com.br , pois nós estamos aqui para melhor lhe servir.

Boa Sorte e Bom Jogo!

Equipe Anel Um
Terra-média Play-by-Mail 1650

Junta-se à Batalha!!!

