Omegacraft

Historia

Omegacraft fue el sucesor del servidor knoppia, que cerró en septiembre de 2014. Guillopcm, dueño de knoppia transfirió este servidor a Zeus4, un administrador de este último servidor. Guillopcm se encargó inicialmente de la configuración y puesta en marcha del servidor, ahora bajo el nombre de Omegacraft. Inicialmente el Staff de este servidor fue una parte del original de Knoppia junto a usuarios de este último servidor como Deadmine (también conocido como Claudio o Kledioz).

Fricciones con el antiguo Staff de Knoppia

En cierto momento en los primeros meses de vida de Omegacraft comenzaron a haber fricciones entre algunos staffs procedentes de knoppia y los que fueron llegando nuevos, esto se agravó tras la expulsión de Vane. En cierto momento todo esto derivó en una discusión entre Zeus4 y Guillopcm que resultó en el abandono por parte

Polémicas y otros problemas

Falsedades sobre el origen del servidor

Tras la marcha del antiguo staff de knoppia de Omegacraft, Zeus4 comenzó a decir que el solo había montado el servidor cuando el en muy pocas ocasiones ha realizado tareas de desarrollo. Además en ocasiones se ha mencionado que el servidor se había fundado el 4 de septiembre de 2014, pero esto

no es cierto ya que de aquella todavía estaba en funcionamiento knoppia y Zeus4 seguía siendo staff de este. Posteriormente se dijo que el servidor se había fundado el 1 de Octubre de 2014. La realidad es que el servidor fue fundado a finales de Septiembre, pero nadie recuerda el momento exacto, por lo que se ha dejado el 1 de Octubre como fecha.

Acusaciones Contra el staff en 2014-2015

En los inicios del servidor hubo acusaciones hacia un moderador llamado VictorHD por pedir imágenes inapropiadas a una menor. Cuando miembros del Staff exigieron a Zeus4 la expulsión de este staff se negó alegando que no habían pruebas. Finalmente este staff desapareció del servidor cuando comenzó a jugar League Of Legends. Esto hizo que los staffs que estaban al tanto de la situación tuvieran en poca estima al dueño del servidor. Este asunto quedó bastante oculto.

Inacción del staff hacia los usuarios VIP

Muchos usuarios han apuntado a lo largo del tiempo que cuando un usuario VIP utilizaba hacks o se aprovechaba de bugs el staff no hacía nada. Esto era parcialmente cierto, había una regla interna no escrita dentro del staff sobre evitar banear a este tipo de usuarios ya que cuando se les baneaba realizaban reembolsos fraudulentos que resultaban en pérdidas para el servidor. De todas formas no todo el staff cumplía con esta regla no escrita y también hay casos donde se ha baneado a algunos VIPS que ni disimulaban.

Problema de Hackers

Cuando Omegacraft creció mucho, el servidor se comenzó a llenar de usuarios tramposos, lo que sumado a la escasez de staffs resultó en un descontrol total. Por desgracia al ser un Servidor No Premium era casi imposible controlar los usuarios tramposos y desde entonces el servidor tiene fama de estar plagado de hackers.

Caso Raudel

Un staff de alto cargo llamado Raudel fue acusado de hacer bullying a un usuario del servidor. El dueño, como en casos pasados no procedió a la expulsión del staff en cuestión, lo que acabó degenerando en amenazas de denuncia judicial contra el servidor. Ante esto último, este staff fue expulsado. Tiempo después, durante una migración de base de datos se descubrió que raudel le había estado regalando rangos youtuber a múltiples usuarios, entre otros rastros de corrupción.

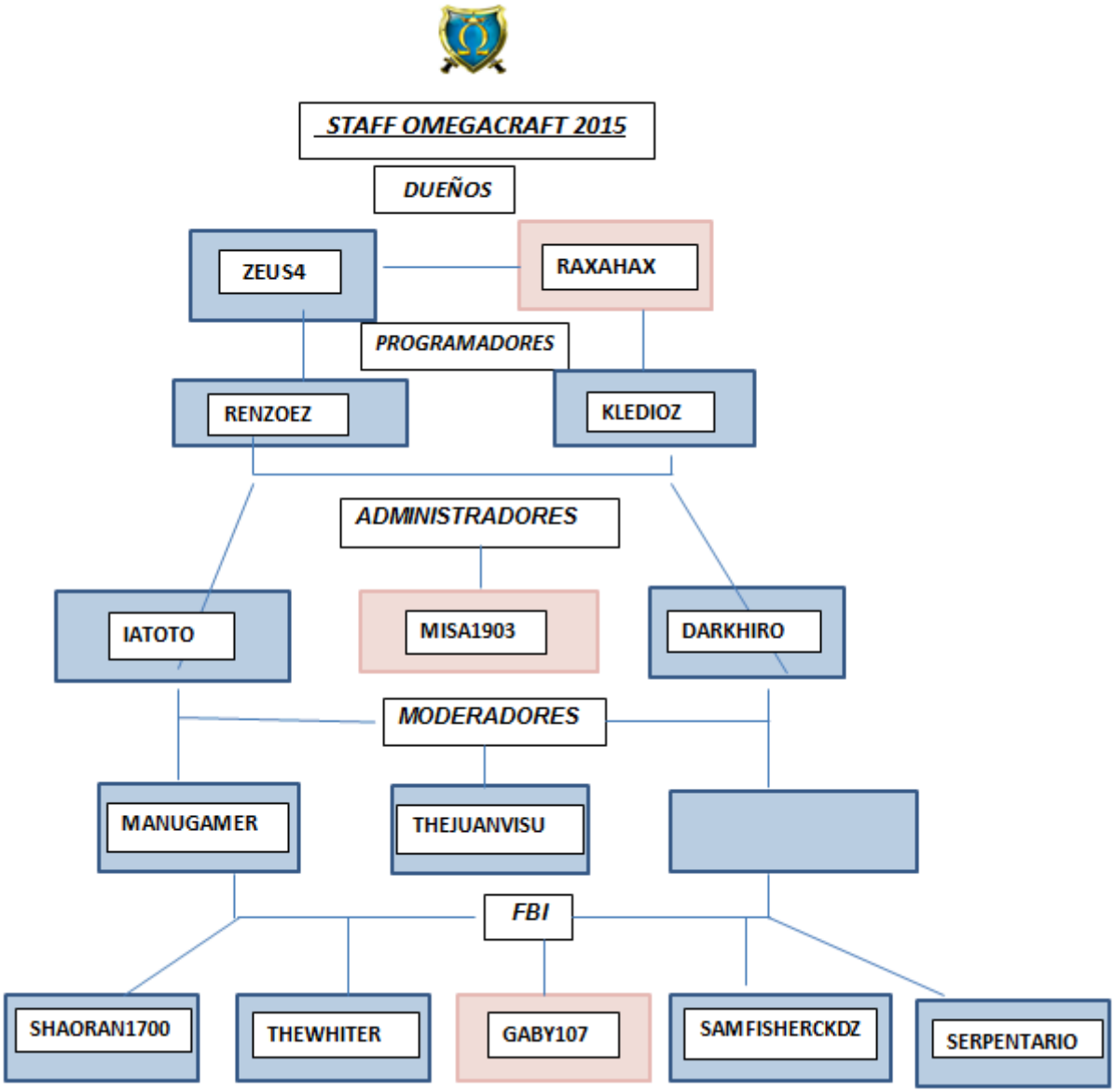
Uso de Bots

Muchos han acusado a omegacraft de utilizar bots para inflar las cifras de usuarios. Esto no es del todo cierto, lo que ocurrió en realidad es que algunos de los NPC que habían dentro del servidor (Uno por modalidad en cada lobby mínimo) eran contados como usuarios por el Bungeecord, lo que resultó en que habían usuarios extra, para ser exactos tantos como NPCs multiplicados por el número de lobbies había salvo cuando alguna modalidad tenía algún NPC más (La cifra de usuarios hinchados

por esto sería de: (Num de NPC Lobby)*(Lobbies totales)+NPCs modalidades) por lo que dependiendo de la época es posible que el número de usuarios estuviera hinchado de 30 a 100 usuarios.

Además de todo esto, el sistema que utilizaban algunas modalidades hacía que se vieran menos usuarios de los que había, por ejemplo, en bedwars habían 9 carteles visibles para unirse a un tipo de arena, pero habían como 15-20 arenas llenas en juego, por lo que muchos de los usuarios estaban ocultos.

Staff



From:
https://www.knoppia.net/ - **Knoppia**

Permanent link:
https://www.knoppia.net/doku.php?id=servidores:omegacraft&rev=1695157139

Last update: **2023/09/19 20:58**