

BRAZUCA **INVASAO**

REGRAS GERAIS

Sobre o Invasão Z.

O **Invasão Z** tem como principal objetivo representar um ambiente pós-apocalíptico da forma mais fidedigna possível. Nossas regras foram criadas exclusivamente para atingir a proposta do servidor e por isso você pode não estar muito habituado. **LEIA COM ATENÇÃO.**

Importante!

Ao entrar no **Invasão Z** você concorda que sua voz e imagem, podem ser utilizadas para a produção de materiais direcionados às redes sociais do servidor, como também poderá ser usada em lives de alguns jogadores.

A administração do **Invasão Z** se reserva no direito de orientar e/ou suspender o acesso ao servidor em caso de descumprimento das regras listadas abaixo. Para evitar possíveis punições, atente-se a todas as regras.

Regras do Discord.

1. Proibido o uso de qualquer linguagem ofensiva, linguagem abusiva, publicação de material calunioso e que não possua cunho autoral. Sujeito a banimento permanente;
2. Proibido fazer qualquer tipo de divulgação, autopromoção ou publicações ofensivas ou relacionadas a outros servidores. Sujeito a advertência e/ou banimento;
3. Proibido utilizar os canais respectivos para fins ao quais eles não foram destinados. Sujeito a advertência.
4. Jogadores que saírem do Discord serão banidos automaticamente e só poderão voltar comprando unban na loja vip.

Regras gerais.

1. O Invasão Z a idade mínima do Principal é 16 (dezesseis) anos;
2. Nomes ofensivos e que fogem da realidade não serão permitidos;
3. É obrigatório a criação de uma história para a personagem e a execução e continuidade dela dentro do roleplay. Não serão aceitos personagens fantasiosos;
4. Histórias copiadas ou extremamente baseadas em séries, filmes ou jogos não serão aceitas. Desta forma, tendo que desenvolver uma história autêntica;
5. Bom senso é a chave para o desenvolvimento de uma boa história e/ou roleplay;
6. Quando um personagem é morto e/ou finalizado, o jogador não deve utilizar informações adquiridas na ação ou em um período de 30 (trinta) minutos;
7. É proibido se comunicar com outros jogadores estando morto.
8. É permitido a utilização de qualquer tipo de arma em qualquer lugar do mapa;
9. É proibido qualquer jogador se passar por algum membro da Equipe do **Invasão Z**.
10. Flaming à outros jogadores e/ou ao servidor não é permitido.

Regras de bom senso.

O **Invasão Z** compartilha de várias regras básicas de Roleplay como **Amor à vida, RDM, VDM, Power Gaming** e **Meta Gaming** mas vale destacar que algumas delas foram modificadas para se encaixar no contexto pós-apocalíptico.

É estritamente proibido sair da personagem dentro do servidor, tal atitude é passível de banimento permanente.

Os jogadores devem manter um respeito mútuo dentro e fora do servidor. Nenhum problema ou conflito gerado dentro do servidor deve ser levado para fora e vice-versa.

O Invasão Z veta veementemente quaisquer uso de **programas de auxílio externo, trapaças** ou **quaisquer ação que resulte em benefícios ao jogador**, tais como abuso de bugs. Qualquer ação listada no parágrafo acima será punida com banimento permanente.

Amor à Vida.

No **Invasão Z**, o amor à vida exige bom senso do jogador. Caso o jogador esteja em uma situação em que um grupo de 8 (oito) membros está o encurralando com armas de fogo, o mesmo tem a liberdade de reagir, porém sua atitude terá consequências como perda de proficiências e buffs.

RDM/VDM.

RDM (Random Deathmatch) é o ato de matar um jogador randomicamente, sem motivo aparente.

VDM (Vehicle Deathmatch) é o ato de utilizar veículos para atropelar ou matar outros jogadores.

Como o servidor se passa em um mundo totalmente hostil, os jogadores têm a liberdade para matar ou atropelar outros jogadores para roubar suprimentos e autodefesa ou para se salvar de alguma ameaça. Porém é **ESTRITAMENTE PROIBIDO** matar outro jogador sem o desenvolvimento de uma história.

Metagaming e Ghost.

É proibido o uso de informações adquiridas por meios externos e fora do roleplay. Além disso, é proibido a perseguição de quaisquer criadores de conteúdo através de informações obtidas por fora.

Power Gaming.

É proibido quaisquer tipos de ações impossíveis ou improváveis no mundo real, como por exemplo, capotar o veículo e continuar a se locomover ou cair de um lugar alto e começar a correr logo em seguida.

No Invasão Z, pular e/ou rolar enquanto estiver com uma arma em punho será considerado Power Gaming.

Combat Log.

É proibido se desconectar do servidor durante uma ação em que você esteja envolvido ou para impedir algum tipo de roleplay. Caso o jogador seja desconectado por algum erro ou crash deve reportar o mesmo com alguma prova abrindo um ticket no Discord e deverá se conectar ao jogo imediatamente para dar continuidade à ação. O prazo para reportar o problema é de no máximo 15 (quinze) minutos.

“Ir de E” antes do término de uma ação também será considerado “combat log”.

O sobrevivente só poderá desconectar do servidor ou “ir de E” depois que a ação for finalizada. Para considerar uma ação como finalizada, os responsáveis por ela não podem estar próximos ao local e todos os corpos devem ter sido completamente saqueados.

Car Parking.

É proibida a utilização de veículos para impedir a movimentação de outros jogadores, seja bloqueando portas ou mantendo o veículo em cima do corpo de um personagem para impedi-lo de levantar.

Dark RP.

É proibido qualquer prática de extrema violência, como por exemplo, assédio, abuso, racismo, homofobia, transfobia, tortura, canibalismo, estupro e entre outras ações.

Farm de Experiência.

Se colocar em risco para conseguir aumentar a sua experiência e seu nível será considerado um ato direto de falta de amor à vida. Exemplo: Atrair vários zumbis e tentar matá-los com arma branca/veículos.

Mods Gráficos e Mods Estruturais.

É proibido a utilização de modificações que concedam ou não vantagens externas para o jogador. Algumas modificações famosas proibidas são: **No-Day, No-Night, No-Fog, No-Props** e **No Grass**;

Boss.

Em vários locais do mapa, jogadores poderão encontrar zumbis geneticamente modificados. Enfrentar um destes zumbis pode ser fatal e por isso é terminantemente proibido iniciar uma batalha estando em um grupo com menos de 4 sobreviventes.

Cada boss é um guardião de itens raros e de grande importância para o contexto apocalíptico como armas de alto calibre, suprimentos e utilitários.

Sabendo do valor dos itens que são conquistados ao derrotar um boss, sobreviventes poderão intervir nas batalhas de outros grupos para reivindicar os itens e até mesmo disputar a área de um boss. Nesse caso, o desenvolvimento do RP para o início do conflito não é necessário

ATENÇÃO: UTILIZAR DA SKILL "FORTNITE 1" PARA TRAVAR OU BOSS OU BUGAR O BOSS DE QUALQUER FORMA SERÁ CONSIDERADO "ABUSO DE BUG" E OS RESPONSÁVEIS PODERÃO TOMAR ADVERTÊNCIA/BAN.

Gameplay.

1. Por se tratar de um mundo pós-apocalíptico, não existe uma moeda vigente. Para negociações, as ofertas podem ser feitas através de armamentos, munições, suprimentos e recursos. Desta forma, lembre-se de sempre valorizar tudo o que coletar porque mesmo não sendo útil pra você, um suprimento pode ser importante para outros sobreviventes/grupos.

2. Os jogadores podem combinar itens e ferramentas para confeccionar novos itens.

3. No Invasão Z, os jogadores ganham níveis de experiência matando zumbi, coletando e confeccionando itens. A cada progresso novas receitas de fabricação são liberadas.

Safezone.

O servidor possui apenas uma safe-zone. **O observatório** é o local onde sobreviventes podem se encontrar para esquecer um pouco da vida hostil que vivem fora dos portões. A área safe é composta pelo perímetro do observatório juntamente com as ruas principais de acesso. Logo não serão permitidas ações de sequestro, assalto e roubo de veículo aos arredores de toda a área safe.

Não serão permitidos:

- Assaltos;
- Sequestros;
- Roubo de veículos (**MESMO QUE ESTEJAM ABERTOS**).
- Ações com armas de fogo;

Regras de ações.

1. Todos os jogadores podem ser reconhecidos pela voz mesmo estando de máscara e trocando de roupa.

2. Em caso de sequestro, o sequestrador poderá matar o sequestrado mesmo que ele esteja colaborando. Para isso, o sequestrador deverá, através do roleplay, identificar que o sequestrado livre poderá ser uma ameaça para sua vida.

3. É estritamente proibido matar sem desenvolver uma história com a vítima. Mortes sem motivos aparentes podem ser consideradas **RDM**.

Rastro de sangue.

O rastro de sangue pode ser conceituado como uma punição para sobreviventes mais agressivos que levam como estratégia assaltos, sequestros e assassinatos para sobrevivência.

Ao utilizar os comandos /saquear, a vítima receberá uma solicitação de saque. Caso a solicitação seja recusada, o sobrevivente que está saqueando **receberá uma punição que diminuirá a sua experiência e será destacado no mapa durante alguns segundos** para todos os sobreviventes presentes na cidade.

Ao assassinar ou roubar (/roubar) outros sobreviventes você também receberá o rastro de sangue.

Zona Hostil.

A zona hostil (Forte Zancudo) é a região da cidade onde sobreviventes pacíficos ou com poucos recursos devem evitar. Lá as regras de proporção não se aplicam e não é necessário gerar RP para matar e saquear.

Nesta área, existe um gás tóxico que as máscaras comuns não filtram. Para permanecer nesta área, os sobreviventes deverão ter a **Máscara de Gás** que pode ser craftada nas mesas de produção.

ATENÇÃO: Você precisa estar dentro do perímetro do Forte Zancudo para que estas regras sejam válidas. A área demarcada em vermelho no mapa serve apenas para alertar sobre o gás tóxico.

Mercado Negro.

Toda Sexta-feira o mercador aparece em um local específico do mapa com algumas promoções e também dando a oportunidade dos jogadores anunciarem seus itens para que outros jogadores possam comprar.

A localização do mercador sempre estará demarcada no mapa juntamente com a área que deverá ser considerada safe enquanto houver a presença do mesmo. Ações como assalto e sequestro não serão permitidas dentro desta área.

Regras de assalto e sequestro.

Não existem horários específicos para a realização de assalto e sequestro. Desta forma você deve estar sempre alerta para não ser a vítima. Abaixo algumas regras importantes:

1. Em assaltos, a vítima só poderá ser assassinada caso ameace as vidas dos assaltantes ou faça algo que justifique o assassinato como:

- Tentar reagir;
- Não colaborar com as ordens dos assaltantes/sequestradores;

2. Assaltos só podem acontecer na proporção de no máximo 3 assaltantes para 1 vítima (**A proporção nunca pode ser maior que esta**). Exemplos:

3. É estritamente proibido solicitar que a vítima jogue os pertences no chão ou envie para o assaltante. Para a ação de assalto, o comando /roubar deve ser utilizado e caso a vítima esteja desmaiada, utilizar o comando /saquear.

4. Em ações como assalto e sequestro, os responsáveis pela ação são obrigados a clipar toda a ação desde o momento de planejamento até à execução.

5. Não é permitido assaltar/sequestrar em garagens.

6. Em caso de sequestro/assalto, a comunicação é 100% cortada a partir do momento que a voz é dada. Ou seja, solicitar QRR após abordagem não é permitido.

7. Em sequestros, é necessário que os sequestradores tenham a quantidade necessária de algemas para que todas as vítimas sejam algemadas.

8. Em sequestros, não existe limite de sequestradores por vítimas, mas os sequestradores não devem roubar, matar e nem saquear a vítima.

9. Em sequestros, caso a vítima seja morta por não colaborar com os sequestradores após estar algemada, poderá ser solicitado o PD com o clipe via ticket. Neste caso, a vítima receberá o reset de aparência e nome do personagem e ficará em blacklist durante 30 dias.

10. Para assaltar/sequestrar, o responsável pela ação deve dar a voz obrigatoriamente gritando.

Eventos e air drops.

Os sobreviventes do Invasão Z poderão participar de eventos espalhados por todo o mapa como: Air drops, dominação, invasões, caça ao tesouro entre outros.

Em eventos com PVP liberado, os sobreviventes não precisam desenvolver um RP para matar uma vez que garantir os suprimentos é a única coisa que importa.

Clãs.

Clãs podem ser adquiridos através de reivindicação ou compra no site <https://five-m.store/loja/brazucaz>.

Para tentar a reivindicação de um clã, você deve criar uma história sobre a origem do clã, objetivos, personalidades e comportamentos de seus membros e submeter a história no ticket.

REGRAS GERAIS DE CLÃS

1. Os clãs iniciam com a capacidade de 10 membros no painel mas com a possibilidade de expansão até 30.
2. Os clãs podem ser removidos de seus atuais líderes caso contabilizem um total de 3 advertências de clãs. São consideradas infrações de clãs, atos que envolvam 4 membros ou mais. Caso os líderes estejam envolvidos, o clã poderá receber advertências em ações com envolvimento de 3 membros ou mais.
3. Clãs poderão ser reivindicados caso não seja percebida a presença de seus membros ou de seu LÍDER (01) na cidade e/ou não seja registrada nenhuma atividade no baú durante 3 dias consecutivos. Líderes poderão se ausentar caso justifiquem a ausência no Discord de clãs.
4. As bases dos clãs são consideradas ÁREAS VERMELHAS, logo, o clã têm o direito de matar sobreviventes que invadam o seu perímetro. **OBS: É indispensável o desenvolvimento de RP para matar.**
5. Os clãs têm direito a:
 - Uma base com baú, garagem de líder e garagem de membros.
 - Dar lance em territórios;
 - Participar das guerras territoriais;
 - Definição de 3 líderes no painel;
 - 10 vagas iniciais para membros.
6. Os clãs **DEVERÃO** definir um padrão de roupas e utilizá-lo durante ações de assaltos, sequestros, eventos e guerras.
7. Saquear, matar e roubar em territórios conquistados pelo próprio clã faz com que o sobrevivente não sofra os efeitos do rastro de sangue e nem perca sanidade mental.

8. Os Clãs que utilizarem membros não setados durante ações, sejam elas marcadas ou não, receberão advertência de clã sem aviso prévio.

9. Os Clãs que participarem de ações com outros clãs receberão advertência de clã independente da quantidade de membros envolvidos. Alianças de clãs só são permitidas com o aval da ORDEM e em missões específicas.

Exemplo de ações: Assaltos, sequestros, airdrop, eventos, missões da ordem e etc.

Veículos de Guerra (Exclusivos).

Alguns veículos exclusivos de clãs possuem armamentos. Nestes casos, só poderão ser utilizados em guerras territoriais. Fora das guerras, poderão ser utilizados apenas como meio de locomoção.

Atenção! Utilizar os armamentos dos veículos em ações de rua não é permitido. Passível de advertência de clã.

Conquista de territórios.

No invasão Z, os clãs poderão dar lances e guerrear pelos territórios espalhados pela cidade ("M" para ver os territórios disponíveis). Cada território possui um NPC responsável por entregar, diariamente, itens para os 3 líderes do clã de acordo com o tipo do território conquistado.

OS TIPOS SÃO:

- Armamentos;
- Suprimentos médicos;
- Alimentos;

O valor inicial de um lance territorial é de **10 moedas de ouro, 1000 de prata e 5000 de bronze**. A conquista de territórios ainda não governados se dá através do maior lance.

Para dar um lance, o líder precisará prestar atenção ao Discord da invasão onde serão anunciados os eventos de leilão de território.

Para declarar uma guerra de conquista a um território já dominado, o clã invasor deverá pagar o valor inicial dos lances.

Ao conquistar um território, o nome do clã governante aparecerá na tela dos jogadores toda vez que o sobrevivente entrar nos perímetros do território. Toda quarta-feira serão cobradas **5 moedas de ouro, 300 de prata e 2500 de bronze de imposto por território conquistado**. Caso o valor não seja pago o território será reivindicado pela ORDEM.

RP de criança e adolescente.

O roleplay de adolescente é permitido no **Invasão Z**, mas o sobrevivente que escolher seguir deverá obedecer às seguintes regras:

- 1.** O roleplay de criança será restrito para poucos jogadores selecionados pela staff;
- 2.** Crianças não poderão utilizar nenhum tipo de armamento. Sua proteção deve ser feita exclusivamente por adultos;

3. Adolescentes podem utilizar qualquer tipo de armamento para combater zumbis mas não poderão participar de ações.
4. Crianças não podem combater zumbis nem participar de ações;
5. Crianças não podem ficar sozinhas, precisam sempre estar acompanhadas de um adulto responsável.

Denúncias e Suporte.

Todas as denúncias deverão ser feitas através do Discord oficial do **Invasão Z**. Nossos staffs são orientados a aceitar apenas as denúncias que estiverem acompanhadas de ID do denunciado e clipe da situação.

1. Todas as denúncias têm o prazo de 1 semana para serem avaliadas.
2. Uma ação nunca deverá justificar outra. Logo, caso o denunciante apresente um clipe que contenha erro das duas partes envolvidas, avaliaremos a situação como um todo punindo não só o denunciado como também o denunciante.

3. Apenas clipes com mais de 30 segundos e com áudio serão aceitos como prova para uma denúncia.

4. Apenas clipes criados pelo denunciante serão aceitos durante uma denúncia. Clipes retirados de lives/vídeos de denunciados não serão aceitos podendo considerar como meta gaming da parte denunciante.

ATENÇÃO: É DEVER DO SOBREVIVENTE TER TODAS AS AÇÕES E DENÚNCIAS REGISTRADAS EM VÍDEO. A EQUIPE DO INVASÃO Z NÃO SE RESPONSABILIZA POR ITENS E VEÍCULOS PERDIDOS DURANTE AÇÕES QUE NÃO POSSUEM VÍDEO.