

§1. Postanowienia ogólne

1.1. Podczas rozgrywki na naszym serwerze wymagany jest sprawny mikrofon zapewniający odpowiednią jakość dźwięku taką, aby inni gracze nie mieli problemów ze zrozumieniem twoich słów oraz sprawny komputer i oprogramowanie. Jeżeli masz problemy z dźwiękiem czy też samą płynnością rozgrywki grasz na własną odpowiedzialność.

1.2. Twój głos musi pasować do odgrywanej przez Ciebie postaci. Nie możesz grać dorosłego głosem dziecka.

1.3. Pamiętaj, że sytuacja w grze jest dynamiczna i nie wszystko da się ująć w regulaminie. Dlatego zastrzegamy sobie prawo do indywidualnego podejścia do każdej z sytuacji i ewentualnych odstępstw od regulaminu.

1.4. Gracz jest zobowiązany stosować się do podstawowych zasad trybu RolePlay oraz przestrzegania zasad społeczności.

1.5. Obowiązuje kategoriyczny zakaz używania faszystowskich i rasistowskich zwrotów, obrażania mniejszości seksualnych, używania zakazanych słów takich jak (**N-wordy, P-wordy, C-wordy**).

1.6. Wczuj się w swoją postać tak jak to tylko możliwe. Administracja zastrzega sobie prawo do weryfikacji poziomu odgrywania Twojej postaci. (FailRP, LowRP, LootRP, etc.).

1.7. W przypadku naruszenia zasad opisanych w regulaminie użytkownik może tymczasowo lub permanentnie stracić prawa dostępu do serwera. Administracja jednocześnie zastrzega sobie prawo zablokowania użytkownika bez podania powodu ani przyczyny. Decyzja administracji jest ostateczna.

1.8. Brak znajomości regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania.

1.9. Zabrania się korzystania z jakichkolwiek skryptów, cheatów, exploitów, podsadzek, bugów oraz wykorzystywania niedoskonałości mechaniki gry. Obowiązuje zakaz loot-cyclingu.

1.10. Każdy, kto widzi osobę łamiącą/nadużywającą regulamin ma obowiązek zgłoszenia tego Administracji.

1.11. Zakazuje się używania komunikatorów głosowych, komunikowania się poza grą oraz oglądania streamów innych graczy w czasie gry na serwerze nawet "w tle".

1.12. O zwrot utraconych rzeczy spowodowanych przez crashe, błędy, należy zgłaszać się w tickecie na discord razem **ze zdjęciem/nagranie**m oraz opisem jak do tego doszło. Zgłoszenia bez nagrań i zdjęć nie będą rozpatrywane.

1.13. Zakaz jakichkolwiek akcji agresywnych 10 minut przed restartem. (np. zakuwanie innego gracza) oraz 5 minut po restarcie/crashu.

1.14. Zakaz używania polskich imion i nazwisk.

§2. Rozgrywka

2.1. Na serwerze obowiązuje zasada poszanowania życia.

2.2. Zabijanie innych graczy jest ostatecznością.

2.3. Pamiętaj, że nawet jeśli ktoś łamie regulamin Ty nigdy nie wychodzisz z roli. Ewentualne nieprawidłowości wraz z nagraniem zgłaszaj w tickecie bądź na in-game po zakończonej akcji RP.

2.4. Obowiązuje kategoriyczny zakaz napastowania, odgrywania gwałtów i napaści na tle seksualnym w kierunku innych graczy.

2.5. W przypadku, gdy gracz rozłączy się z serwerem podczas prowadzenia akcji RP z innym graczem z powodów niezależnych od niego (brak internetu, crash itp.) jest zobowiązany zamieścić screen/nagranie dokumentujące powód opuszczenia serwera na kanale #crash serwera Discord. Brak dowodów na to iż do opuszczenia akcji RP doszło w wyniku błędu/usterki traktowane będzie jako CL.

2.6. Po rozłączeniu się z serwerem, a następnie po powrocie gracz jest zobowiązany w jak najkrótszym czasie powrócić do wcześniejszej akcji RP.

2.7. Każda osoba podejmująca agresywną akcję RP powinna posiadać nagranie całej sytuacji, ze swojej perspektywy (jakość nagrania i dźwięku musi być wystarczająca do oceny zaistniałej sytuacji).

2.8. Zakaz KOS.

2.9. Zakaz porywania drugiego gracza bez odpowiedniego podłoża fabularnego.

2.10. Zakaz więzienia/przetrzymywania innych graczy bez odpowiedniego podłoża fabularnego.

2.11. Okres na jaki gracz jest więziony/przetrzymywany nie może być dłuższy niż 24h.

2.12. Zabronione jest nadużywanie czatu OOC i stosowania na nim wulgaryzmów.

2.13. Zakaz używania zwrotów niemających odzwierciedlenia w świecie i lore gry i/lub które mogą zaburzać immersję innych graczy. (Zakaz Meta Zwrotów).

2.14. Zakazuje się budowania baz na komisariatach, szpitalach, remizach, bazach wojskowych, ośrodkach myśliwskich, więzieniach, podziemiach. Każde wybudowanie bazy w tym miejscu jest surowo karane. Przedmioty nie będą zwracane.

2.15. Zakaz budowania baz w obrębie 200m od ośrodków/obiektów militarnych. W razie wątpliwości pytania kierować przez ticket.

2.16. Gracza rozpoznać można po głosie, po twarzy, wyglądzie postaci, ubiorze, opasce (również pojedyncze ubrania np. różowa czapka) które miał podczas napadu itp.

- 2.17.** Zakaz rozkładania większych obiektów (namioty, szalasy, karawany, szopy) we wnętrzach budynków wyjątkiem są obszerne budynki jak magazyny etc.
- 2.18.** Na serwerze obowiązuje limit 1 szalasu na jedną bazę.
- 2.19.** Zakaz rozkładania mebli, szafek itp. poza swoją bazą, lokum (nie tyczy się namiotów).
- 2.20.** Zakazuje się blokowania dostępu do NPC.
- 2.21.** Zakaz podawania jedzenia, picia, leków innej osobie bez jej zgody.
- 2.22.** Pozostawiając swoją postać podczas AFK na serwerze robisz to na swoją odpowiedzialność.
- 2.23.** NPC są traktowani na równi z innym graczem.
- 2.24.** Status "NIE ŻYJESZ" Zakończenie aktualnej sytuacji RP odgrywanej przez postać. **Nie zapominasz o akcji, która do tego doprowadziła.** Odgrywasz ciężkie rany. Nie dotyczy CK, po którym zapominasz wszystko i odgrywasz nową postać.
- 2.25.** Zakaz powrotu do swojego ciała po statusie "NIE ŻYJESZ". Odgrywasz zniszczenie przedmiotów. Nie dotyczy wypraw grupowych, gdzie współtowarzysze mogą zebrać przedmioty.
- 2.26.** Status "NIEPRZYTOMNY" po prostu nieprzytomność postaci. Po odzyskaniu przytomności, gracz może kontynuować wszystkie akcje RP.
- 2.27.** Zakaz cięcia zwłok graczy przez współtowarzyszy. Administracja może w takiej sytuacji zarządzić CK "pociętego" gracza.
- 2.28.** Gracz po CK nie może dołączyć do tej samej grupy.
- 2.29.** Baza: obiekt / grupa obiektów, zabezpieczona przez graczy przed nieuprawnionym wejściem.
- 2.31.** Bazy nieaktywne przez ponad 7 dni mogą zostać usunięte przez administrację.
- 2.31.** Błędy i problemy z pojazdami będą rozpatrywane tylko i wyłącznie za pomocą ticketa. **Wymagane jest nagranie.** Brak posiadania dowodu jest równoznaczne z odrzuceniem ticketa. (screen obrazu nie jest uwzględniany). Każda sytuacja będzie rozpatrywana indywidualnie.
- 2.32.** Obowiązuje zakaz Vehicle Death Match (VDM) - Rozjeżdżanie losowej osoby bez powodu.
- 2.33.** Obowiązuje zakaz rozjeżdżania większych grup zarażonych, mutantów itp. za pomocą pojazdów.
- 2.34.** Administracja nie ponosi odpowiedzialności za pozostawienie niezabezpieczonego auta/konia lub jego utratę. Tickety nie będą rozpatrywane.
- 2.35.** Zakaz nie immersyjnego okradania samochodów bez otwierania drzwi/bagażnika.
- 2.36.** Zakaz nie immersyjnego poruszania się na pojazdach.

2.37. Taranowanie/spychanie/blokowanie jest możliwe jedynie gdy pojazdy się poruszają. (zasada poszanowania życia nie obowiązuje w pojazdach)

2.38. Zakaz zabudowywania pojazdów i wraków.

2.39. Administracja nie ponosi odpowiedzialności za przechowywanie przedmiotów w stole do craftingu.

2.39. W obrębie jednej bazy/flagi może znajdować się tylko jeden stół do craftingu.

§3. Agresywne akcje

3.1. Wszelkie akcje agresywne gracz rozpoczyna na swoją odpowiedzialność i musi być świadomy ich konsekwencji oraz możliwości ich niepowodzenia. Wszelkie akcje agresywne jakie rozpoczyna gracz **muszą być nagrywane**.

3.2. Wymagamy od graczy dołożenia wszelkich starań, aby zaangażowali się oni w rozgrywkę w trybie Role-Play i unikali rozgrywki w stylu PVP lub samego grindu.

3.3. Musisz mieć fabularny powód Role-Play dla wszystkich decyzji i działań podejmowanych przez twoją postać.

3.4. Akcje rabunkowe są zwolnione z przestrzegania punktu 3.3. Jednakże nadmierne wykorzystywanie, będzie karane.

3.5. Zakaz szybkiego rabunku

3.6. Wszelkie wrogie działania i inicjacje, w tym wszelkie polecenia i żądania, muszą być jasne dla wszystkich zaangażowanych w danej akcji.

3.7. Strona atakująca musi brać pod uwagę, że ich ofiara może się obronić.

3.8. Agresorzy muszą dać ofiarom odpowiednią ilość czasu na odpowiedź na ich żądania przed wymierzeniem kary oraz upewnić się, że ofiara ich słyszy. Ofiara musi się niezwłocznie poddać (chyba że akcja daje przewagę ofierze - do czego konieczne jest nagranie).

3.9. Celowy brak odpowiedzi przez ofiarę będzie traktowany jako FailRP i karany.

3.10. Nie możesz wymagać od ofiary otwarcia drzwi do bazy lub obozowiska.

3.11. Podczas rabunku musisz pozostawić następujące przedmioty do przeżycia:

- Rozsądna ilość szmatek/bandaży

- Broń Biała
- Odzież niezbędna do przeżycia
- Rozsądna ilość jedzenia i picia

3.12. Jeżeli grupa/osoba okradnie gracza X to gracz X nabywa prawo zemsty w postaci KOID na tej grupie/osobie. Jeśli gracz X należy do zarejestrowanej grupy z potwierdzonymi członkami to cała grupa uzyskuje prawo zemsty KOID za gracza X. Jeżeli gracz X należy do grupy niezarejestrowanej to ów grupa może pomóc mu w ujęciu bandytów ale KOID może dokonać tylko gracz X. Jeżeli gracz X nie należy do żadnej grupy to może poprosić inną grupę/osobę o pomoc w zemście ale KOID nadal ma tylko gracz X.

- jeżeli gracz zdecyduje się na dokonanie zemsty i będzie ona skuteczna uznaje się konflikt za zakończony.

§4. RAID

4.1. Kategorycznie zabrania się wchodzenia na tereny baz administracyjnych bez uprzedniego zgłoszenia takiego zamiaru poprzez ticket.

4.2. Zezwala się okradać bazy źle zabezpieczone lub źle wybudowane ale zabrania się wszelkiego rodzaju podsadzania. Tzn można wykorzystać tylko elementy istniejące na mapie typu śmietniki, wraki aut, które stoją przy płocie lub oknie. Legalnie przeprowadzone okradanie BEZWZGLĘDNIE musi się zakończyć wyjściem z bazy wszystkich uczestników akcji zachowując te same zasady. Wchodzenie przez otwarte drzwi tak samo jest dozwolone ale w przypadku powrotu właściciela ten nabywa prawo do KOID. Osoby które podejmują takie działania jak wejście do czyjejś bazy są automatycznie zobligowane do założenia ticketa i wrzucenia nagrania(w najszybszym możliwym momencie PO AKCJI).

4.3 Gracz nie nabywa prawa do KOID na osobie/grupie, która okradła jego bazę ale dowiedział się o tym po fakcie od świadka.

4.4. Każdy raid na bazę musi być odpowiednio uzasadniony IC. Nie może do niego dojść tylko ze względu chęci zdobycia itemów.

4.5. Gracze są odpowiedzialni za odpowiednie zabezpieczenie swoich baz i swojego mienia, administracja nie będzie zwracała przedmiotów które nie zostały zabezpieczone przed kradzieżą.

Przykład: Nie zamknąłeś bazy lub samochodu - nie zwrócimy Ci przedmiotów.

Przykład 2: Okradli Ci bazę bo zapomniałeś zabudować okna - nie zwrócimy przedmiotów.

4.5. Raid na bazę to: złamanie zabezpieczeń takich jak codelock w celu zdobycia przedmiotów z bazy oraz wejścia na jej teren, rozebranie / zabieranie przedmiotów z terenu bazy oraz do niej przylegających np. niszczenie namiotów, rozkręcenie schodów na zewnątrz budynku, rozbieranie ścian, sufitów, podłóg czy innych elementów infrastruktury bazy.

4.6. Po zaakceptowaniu podania obie strony mają 48h na ustalenie terminu RAID'u. Jeżeli strony

nie dogadają się, administracja odgórnie wyznacza termin RAID'u.

§5. Grupy

5.1. Zakazuje się ubierania opasek innych grup bez wcześniejszego uzgodnienia tego z administracją.

5.2. Każda osoba należąca do jakiegokolwiek grupy zarejestrowanej ma obowiązek nosić na ramieniu opaskę grupy. Obowiązuje zakaz ściągania opaski podczas rabunku.

5.3. Lider grupy/osoba decyzyjna jest odpowiedzialna za zachowanie graczy w swojej grupie.

5.4. Lider grupy ma prawo do FCK postaci z grupy po wcześniejszym uzgodnieniu przebiegu takiego wydarzenia z administracją w formie ticketu.

5.5. W bardzo skrajnych przypadkach administracja ma prawo do zmiany liderów grupy.

5.6. Grupa chcąc odgrywać bandytów musi taki fakt zgłosić i się zarejestrować, zostanie im przydzielony opiekun. Bez rejestracji można przeprowadzać tylko okazjonalne rabunki w grupach max 2 osobowych. W przypadku nadużyć zostaną wyciągnięte konsekwencje.

5.7. Grupy nieaktywne przez ponad 7 dni mogą zostać rozwiązane administracyjnie.

5.8. W sprawach związanych z grupą kontaktuje się tylko i wyłącznie lider/osoba decyzyjna na kanale grupy.

5.9. Tylko grupy zarejestrowane mają możliwość uzyskania edycji terenu, flagi i opaski.

5.10. Przejmowanie flag jest tylko i wyłącznie aktywnością dla grup zarejestrowanych.

5.11. Chęć przejęcia flagi przez grupę musi zostać zgłoszone w tickecie w celu ustalenia terminu.

5.12. W trakcie trwania przejęcia flagi jest nałożony KOID na obie grupy.

5.13. Grupa atakująca musi zainicjować w ciągu 15 minut od otrzymania sygnału od prowadzącego (administrator monitorujący atak). Grupa broniąca musi być na punkcie aż do inicjacji. Czas walki jest nielimitowany ale prowadzący ma prawo zakończyć ją jeżeli strony będą zbyt długo unikały konfrontacji. Dołączenie do trwającej walki - Każda grupa wkraczająca do już trwającej walki zobowiązana jest do przeprowadzenia prawidłowej inicjacji.

5.14. Zakaz dołączenia grup trzecich podczas trwającego przejęcia flagi. Wszyscy uczestnicy/sojusznicy muszą być wymienieni w tickecie.

§6. Pojęcia

- 6.1. In Character (IC)** - Czyli wszystko to co dotyczy twojej postaci a także całej gry i absolutnie nic poza nią.
- 6.2. Out of Character (OOC)** - Wszystko co dotyczy świata poza gry.
- 6.3. Power Gaming (PG)** - Wymuszenie na kimś akcji RP uniemożliwiając mu reakcje.
- 6.4. Metagaming (MG)** - Wykorzystywanie informacji OOC w świecie IC.
- 6.5. Fail RP** - Nieralistyczne, nielogiczne odegranie roli lub wyjście z niej.
- 6.6. Character Kill (CK)** - Całkowite uśmiercenie postaci za zgodą administracji.
- 6.7. Force Character Kill (FCK)** - zabicie postaci na prośbę innego gracza, np. przywódcy grupy.
- 6.8. Vehicle Deathmatch (VDM)** - Celowe przejeżdżanie graczy.
- 6.9. KOS** - Próba/zabójstwo gracza bez inicjacji.
- 6.10. KOID** - Zabójstwo gracza po rozpoznaniu opaski gracza.
- 6.11. Raid** - Włamywanie się do bazy innego gracza.
- 6.12. Baza** - Miejsce zabezpieczone w 100% codelockiem/szyfrem.
- 6.13. Fabuła** - nie jest równa historii postaci. Jest dyktowana przez wydarzenia na serwerze.
- 6.14. Poszanowanie życia** - musisz szanować życie postaci cały czas podczas rozgrywki na serwerze.
- 6.15. Szybki Rabunek** - Obrabowywanie graczy tylko ze względu na ich sprzęt w miejscu bądź okolicy podjęcia inicjacji oraz bez podjęcia ciekawej interakcji z graczem.
- 6.16. CL - Combat Log** - Opuszczenie serwera w trakcie akcji RP w celu uniknięcia konsekwencji z jej wynikających. Dotyczy również opuszczania serwera podczas ataku AI (zarażeni, zwierzęta, mutanty etc.)