

Scheda 1



REGOLAMENTO WW3RP

- Il regolamento può essere soggetto a cambiamenti nel corso del tempo, perciò consigliamo a tutti gli utenti di ridare un'occhiata ad ogni cambiamento. Lo Staff di WW3 RP vi augura un buon RolePlay!

- Benvenuto sul server ufficiale WW3 RP, lascia che ti introduca il nostro progetto!

- WW RP 3 è un server RolePlay, incline a simulare la vita reale, con guerre e conquiste di paesi, all'interno del mondo di Minecraft.

-E' Importante tenere conto che il RolePlay è considerato la base di questo server, ciò vuol dire che quando si gioca in RP bisogna rispettarlo al massimo.

- Di seguito trovi il regolamento contenente tutte le nozioni basilari di cui avrai bisogno per una lunga e piacevole esperienza all'interno del nostro server.

REGOLAMENTO DISCORD

1. Rispetta le persone con più potere di te;
2. Non scrivere cose non inerenti nel canale roleplay;
3. Si può benissimo menzionare fascismo, nazismo e razzismo, soltanto nella chat roleplay;
4. Le soundboard sono vietate nei canali come assistenza, ma nei canali vocali della sezione generale sono concesse senza spam;
5. Dato che il senso comune non è così comune tra i partecipanti, bisogna comunque dare del lei a persone con più autorità o che non si conoscono;
6. Non insultare nessuno per nessun motivo (etnia, religione, sesso, opinioni politiche, orientamento sessuale, ecc...);
7. Per qualsiasi problema o perplessità creare un ticket (non discutere in canali pubblici);
8. E' vietato aggiungere reazioni non idonee ai messaggi altrui;
9. E' richiesto non imprecare Dio o qualsiasi forma di imprecazione varia.
10. Non rage-baitare le persone nei canali di discord, mantieni sempre un tono di cordialità, e rispetto ai sensi della comunità.

REGOLAMENTO RP

1. **Fail RP.** È vietato compiere azioni irrealistiche o forzate, che il tuo personaggio non farebbe mai (Es. ignorare un'azione come una rapina e non rispettare l'azione);
2. **RDM (Random Deathmatch).** Vietato uccidere un player senza un motivo valido in RP;
3. **Metagame.** È vietato utilizzare informazioni OOC (Out-Of-Character) e riportarle in IC (In-Character), quindi se tu hai come amico una persona al di fuori del server e lui fuori dall rp ti mette a conoscenza di informazioni che tu non puoi recapitare, tu non puoi in nessun modo utilizzarle e nemmeno esserne a conoscenza dentro l'rp;
4. **Stream Sniping.** Sottocategoria del metagame, vietato utilizzare canali live per ottenere informazioni esterne;
5. **Nome RP obbligatorio:** E' obbligatorio avere un nome in RP per distinguere OOC con IC;
6. **No Fear.** Come dice la parola, "no paura", se vi si trova in un'azione di pericolo non si può far finta di niente, SI DEVE aver paura;
7. **Back Seating.** Sottocategoria di stream sniping, vietato sfruttare informazioni ricevute nella chat delle live;
8. **AFK (Away From Keyboard).** Vietato allontanarsi dalla tastiera per tempi eccessivamente lunghi ($\pm 1h$);
9. **Revenge Kill.** Vietato vendicarsi dopo essere stati uccisi. A meno che non si abbiano ricevute informazioni che dimostrino che si è stati uccisi da quel player;
10. **Bug Abuse.** Vietato abusare di Glitch o Bug;
11. **Combat Log.** Vietato entrare in un'azione già iniziata. Tutti i giocatori devono essere entro un raggio di 500 metri da essa;
12. **Combat Slog.** Vietato uscire dal gioco o fare /home durante un'azione (Altamente vietato di conseguenza effettuare furti di qualsiasi tipo con /home per portarli in base);
13. **Inattività Aziendale.** Vietato prendere una Regione/Stato per poi non entrare mai e non aiutare i tuoi compagni;
14. **Mixchat.** Vietato confondere la chat IC con la chat OOC;
15. **Carjack.** Vietato rubare veicoli senza motivazioni RP;
16. **La fabbrica di soldi è vietata.** Lo staff ha il compito di dare i soldi ai leader. Ogni settimana ogni stato riceverà 100k € prestabiliti solo se esso progredisce in ambito edilizio, economico ed industriale;
17. **E' severamente vietato fare basi "oltre i limiti del mondo RP"** (Terranova, terra al di fuori di limiti RP). E' concesso lootare per max 20 min giornalieri RL;

18. **Creazione Farm:** E' severamente vietato fare farm vanilla. Sono concesse solo farm attraverso rivisitazioni moddate. (Piantagioni e allevamenti sono concessi vanilla);
19. **Vietato creare canali vocali privati con la voice chat mod;**
20. **Vietato importare immagini over-esplicitate pubblicamente** (escluse le sessualmente esplicite in ambito privato);
21. **Vietato fare raid di qualsiasi tipo senza motivazioni RP;**
22. **Vietato craftare pozioni di qualsiasi tipo.** (Pozioni d'invisibilita' concesse solo con un pezzo di armor addosso esclusi gli stivali e elmetto) Bannati gli effetti di lvl 4 in su';
23. **Nelle guerre si possono eleggere dei mercenari** che combatteranno a nome dello stato acquirente, non in nome di cittadinanza (max 1 mercenario per stato in guerra);
24. **Vietate le enderchest;**
25. **No Chunk Loader,** completamente vietati.
26. **Durante le riunioni** è richiesto un partecipante che registri almeno l'audio della riunione.
27. **Uniforme di cittadinanza obbligatoria:** E' obbligatorio indossare la propria uniforme di cittadinanza sopra una qualsiasi armatura di protezione. Essa potrà essere messa come armatura di protezione oppure anche come soltanto estetica. (Nel caso uno stato non ne posseda una allora potrà indossarne una di pelle ricolorata e dopodiché dovrà richiedere un ticket per segnalarcelo così da provvedere ad aggiungerla nel prossimo aggiornamento della mod delle uniformi WW3 RP.)
28. **Vietato usare blocchi indistruttibili della security craft:** Gli item normali (interattivi) della security craft sono concessi.
29. **Nomi rp storici hanno conseguenze:** Se si mette il nome di un personaggio storico(es. Hitler) e si muore nello stesso suo modo nella storia dentro il server sarai morto perma.

Valori Soldi:

Copper Coin=0.1€ Iron Coin=1€ Gold Coin=10€ Emerald=100€
Diamond=1.000€ Netherite=10.000€



Item bannati:

YX-100 MBT| Prism Tank|Wave Force Tower| Laser Defense Tower| Annihilator
Energy Cannon|Glock18|QL1031 "Qiglan"|Secondary Cataclysm|Aurelia
Sceptre|Bocek|Dark Matter|Large Antimatter|Antimatter|Rejuvenation
Hypersonic|Ender|Exothermic|Endothermic|Antigravity|Railgun Turret
(Ballistix)|Laser Turret (Ballistix)



REQUISITI PER UNO STATO

Ogni stato deve avere:

1. **Un edificio simbolo:** Un edificio o struttura che rappresenta lo stato. (Se esso verrà distrutto durante la guerra finale allora lo stato cadrà);
2. **Delle leggi:** Regole interne di stato per mantenere un ordine generale;
3. **Una capitale:** Una città che rappresenta alla maggiorparte lo stato in sé;
4. **Un capo:** Un leader che gestirà lo stato (Esso verrà eletto durante una riunione interna con un'elezione da parte di tutti i cittadini di quello stato);
5. **Un soprassuolo:** Un edificato fuori terra, cioè tutte le costruzioni le cui strutture si elevano al di sopra del livello del mare. (Vietato fare basi all'interno di montagne, colline o qualsiasi punto che sia incavato, escluse cantine o piani sotterranei non esagerati).

REGOLAMENTO GUERRA

ATTACCO:

Per espandere il tuo dominio territoriale attraverso guerra conquista gli stati dei tuoi avversari seguendo queste regole:

1. **Dichiarazione Obbligatoria:** Le guerre vanno annunciate pubblicamente almeno 24 ore prima con motivazione valida (le motivazioni RP possono essere prese da eventi storici IRL solo se seguiti in dettaglio con necessità reali in RP, per esempio: *“Conquista della Polonia da parte della Germania per espandere il proprio spazio vitale a est, anettere la città libera di Danzica e il corridoio polacco, e unire la Prussia orientale al resto del Reich.”* oppure con motivazioni sempre RP valide e dettagliate);
2. **Orari di Battaglia:** Si combatte solo negli orari stabiliti (10:00–22:00). Fuori orario = tregua;
3. **Conquista Stati:** Per conquistare uno stato, bisogna invadere in tutto e per tutto lo stato mettendo alla stretta i cittadini presenti, dopodiché bisognerà impadronirsi della capitale occupandola per 10 minuti e controllandone gli accessi. Dopo la conquista, lo stato sottomesso è esonerato da ulteriori attacchi per le successive 48 ore;
4. **Uso di Armi e Veicoli:** Armi potenti e veicoli avanzati sono regolati dallo staff (es. max 1 nuke per guerra, inoltre è consigliato rivolgersi allo staff per un bombardamento con testate pesanti o a quantità elevate);
5. **No guerra tra alleati:** Non si può fare nessun tipo di guerra tra stati militarmente o balisticamente alleati. (Se proprio è necessario fare guerra tra essi, allora dopo una dichiarazione di scioglimento di un'alleanza fatta 24h prima di qualsiasi tipo di azione offensiva nei confronti di essa);
6. **Attacchi terroristici:** E' possibile fare un attacco terroristico con motivazione valida RP che causerà una guerra all'istante tra lo stato attaccato e lo stato attaccante. (Vietato fare un attacco esagerato; Max 16 TNT di danno.);

DIFESA:

Anche per difendersi ci sono delle regole:

1. **Costruzioni Realistiche:** Ammessi muri, trincee, bunker. No trappole vanilla o macchinari vanilla (lava, TNT infinite, ecc.);
2. **Limiti Strutturali:** Mura max 20 blocchi di altezza. Basi sotterranee con accessi visibili, no bunker al livello bedrock (max alla deepslate);
3. **Durante le Guerre:** Vietato costruire nuove difese ma si possono riparare quelle già esistenti;
4. **Difese Automatiche:** Ammesse se attivate manualmente (attivate solo durante l'utilizzo);
5. **Coerenza Roleplay:** Niente fortezze volanti o strutture assurde. La base deve avere una coerenza logica-strutturale;

SPIONAGGIO:

Se decidi di spiare un nemico tieni conto di queste regole:

1. **Motivazione RP:** segui solo con un motivo valido nell'RP;
2. **Tempo Limitato:** Massimo 20 minuti per giorno RP o fino a un obiettivo chiaro;
3. **Per derubare qualcuno/uno stato** bisogna avere motivazione RP e bisogna farlo obbligatoriamente in stealth/di nascosto. Se si viene scoperti bisognerà rispettare l'azione e non mettere in atto il NoFear. Inoltre non è concesso fare furti esagerati e al di fuori dell'RP (ciò implica che non puoi derubare uno stato intero rovinando definitivamente l'esperienza di gioco di esso);
4. **Conseguenze RP:** Se scoperto, puoi essere attaccato o arrestato (In caso di elevata possibilità di fuga e non messa alle strette allora si potrà provare a scappare, ciò però varrà solo per un tentativo. In caso di un successivo tentativo di fuga allora l'inseguitore avrà il permesso di sparare atterrando il ladro, **NON FINENDOLO**. Il ladro però **NON** avrà il permesso a sparare anche se possiede un arma);
5. **Fair Play:** No cheat o radar (vale per tutto, non solo spionaggio).

TRATTATI:

Esistono diversi tipi di trattati nell'RP:

- **Alleanze:** Accordi di cooperazione fra paesi;
- **Protettorati:** Territori che mantengono una certa autonomia interna ma sono posti sotto la protezione e il controllo di uno Stato più potente;
- **Accordo di mutua difesa:** Patto di difesa reciproca in cui si stabilisce una assistenza bellica automatica in caso che uno dei due venga attaccato;
- **Trattato di non-aggressione:** I due stati si accordano a non provocare azioni offensive a vicenda.
- **Trattato di pace:** Accordo stabilito da due paesi in guerra per stabilire una convivenza pacifica futura tra essi;
- **Trattato di Cessione:** Uno Stato trasferisce formalmente la sovranità di un territorio/colonia ad un altro stato, di solito in cambio di un profitto finanziario;
- **Organizzazioni:** Sono delle istituzioni composte da persone unite per uno scopo comune. Esse si dividono in nazionali e internazionali (Maggiori info nel paragrafo delle organizzazioni);
- **Trattato di Confine** (o di Delimitazione): Definisce geograficamente i limiti territoriali tra due o più Stati.
 - **Accordo di unione doganale** (Info nel paragrafo dei monopoli)
 - **Accordo di libero scambio** (Info nel paragrafo dei monopoli)
 - **Accordo di privatizzazione** (Info nel paragrafo dei monopoli)

OGNI TRATTATO DEVE ESSERE STABILITO CON UNA RIUNIONE UFFICIALE

ALLEANZE:

Per togliere qualsiasi tipo di alleanza o di trattato bisogna fare una riunione tra capi di stato prima dell'atto in questione.

Esistono più tipi di alleanze:

- Militari/Ballistiche;
- Economiche/Finanziarie;
- Totali/Complessive (Comprende la prima e la seconda);

Si possono avere max 3 alleati per tipologia:

(per esempio: 3 alleati di tipologia militare e 3 economica. Se si prenderà uno stato con alleanza totale verrà allora compresa sia militare che economica, così da avere un'alleanza in meno in tutti e 2 i settori);

PROTETTORATI:

- **Ogni stato può possedere un solo protettorato;**
- **Il protettorato se desidera l'indipendenza può:**
 1. **Richiedere la indipendenza: Il paese dominante può tranquillamente rifiutarla o accettarla;**
 2. **Fare una rivoluzione: Cioè dichiarare guerra istantanea al paese dominante e combattere per ottenerla.**

Un paese che è un protettorato non può avere a sua volta un protettorato.

PATTO DI MUTUA DIFESA:

- **Ogni stato può avere al massimo 3 patti di mutua difesa con altri 3 paesi.**
- **Se uno dei due Paesi rifiuta di entrare in guerra al fianco dell'altro, quest'ultimo avrà il diritto di dichiarargli guerra.**

ORGANIZZAZIONI:

Ci sono 2 tipi diversi di organizzazioni:

- **Internazionali, cioè persone anche di diversi stati si possono unire sotto un unico obiettivo in una istituzione.**
- **Nazionali, cioè una istituzione creata solamente per essere accessibile ai membri dello stato in cui è stata creata.**

LE ORGANIZZAZIONI INTERNAZIONALI SONO ISTITUZIONI DIVERSE DAGLI STATI:

Le organizzazioni internazionali se formate da player di cittadinanze diverse devono essere considerate come una istituzione a parte dallo stato (es. una organizzazione terroristica formata da 2 Tedeschi, 1 Francese e 3 Italiani provoca un attacco terroristico ad uno stato, quello stato può dichiarare guerra alla organizzazione ma non a tutti gli stati che ne fanno parte, tranne se tutti i player di uno stato ne fanno parte);

Invece per le organizzazioni nazionali se accade un avvenimento come nell'esempio riportato poco fa lo stato che ha subito l'attacco possiede il diritto anche di dichiarare guerra allo stato di provenienza della organizzazione.

COLONIE

1. Per conquistare uno stato non abitato serve esplorare il 100% del suo territorio, piazzare una bandiera dello stato colonizzatore e costruire un villaggio in esso. E' richiesto un motivo valido per la conquista, se non rispettato lo stato torna ad essere inabitato (attività richiesta: semi consistente o ogni 1/2 settimane);
2. Le conquiste coloniali devono essere coerenti (es. La Corea del Nord non può conquistare direttamente la Russia senza aver prima espanso il suo territorio in modo graduale fino ad essa).

MONOPOLI

Uno stato può avere massimo 3 monopoli, un monopolio può essere al massimo preso da 2 stati contemporaneamente in modo che si crei un mercato di competizione fra i due stati;

1. **Minerali** → 1 minerale = 1 monopolio;
2. **Cibo** → 1 categoria = 1 monopolio (es. birra, fast food, ecc..), non interi macro gruppi come "alcolici";
3. **Armi** → 1 arma = 1 monopolio;
4. **Missili** → 2 tipi di missile = 1 monopolio;
5. **Veicoli da guerra** → 1 Veicolo = 1 monopolio.

Uno stato con i suoi monopoli può anche:

- **Accordo di unione doganale**: Allargare il diritto di produzione ad un altro stato;
- **Accordo di libero scambio**: Scambiare un monopolio per un altro di un altro paese con un accordo;
- **Accordo di privatizzazione**: Comprare un monopolio di un altro stato al prezzo di vendita di uno dei suoi se già ne possiede 3.

REGOLAMENTO ASSISTENZA

- 1. È severamente vietato diffondere registrazioni di assistenze!**
- 2. Comportamento Irrispettoso.** Vietato ogni tipo di Flame, insulti o mancanza di rispetto verso lo Staff o gli altri player durante un assistenza;
- 3. Non verranno considerati rimborsi o valutazioni di azioni senza clip o screenshot;**
- 4. La rivalutazione sarà effettuata da un Responsabile.** Essa può essere richiesta entro 72 Ore dalla prima valutazione dell'azione. Non può essere rivalutata più di 2 volte;
- 5. Contattare in privato un membro dello staff è severamente vietato e punibile;**
- 6. È severamente vietato aprire/scrivere ticket di assistenza per motivi non consoni o inutili.**
- 7. Dalle 22:40 alle 8:00** lo staff non sarà forzato a rispondere a assistenze.

**NATURALMENTE LE PUNIZIONI PER AVER
INFRANTO LE REGOLE VARIANO DALLA GRAVITÀ
DELL' INFRAZIONE!**