

§ 1.Regulamin Serwera Discord

- 1.1 Zakaz reklamowania serwerów bez zgody administracji (np. wysyłanie zaproszeń Discord na publicznych kanałach bądź w wiadomościach prywatnych).
- 1.2 Zakaz udostępniania lub propagowania treści nieestosownych, mogących urazić graczy lub ugrupowanie.
- 1.3 Zakaz używania obraźliwych nicków w tym pseudonimów obrażających ugrupowanie, bądź osoby prywatne.
- 1.4 Na Discordzie WildWest.pl kategorycznie zabrania się obrażania innych użytkowników, obowiązuje tutaj kultura osobista oraz szacunek do innych graczy.
- 1.5 Zakaz podszywania się pod Administrację/Moderację Serwera.
- 1.6 Administracja ma prawo do nadawania bana/kick'a/muta/warna na użytkowników oraz usuwania z WhiteListy, bez podania konkretnego powodu.
- 1.7 Administracja ma prawo karać za czyny działające na szkodę serwera (np. bugowanie, podburzanie społeczności), nawet jeśli nie ma ich uwzględnionych w regulaminie. Tyczy się to zarówno Serwera Discord, jak i Serwera RDR2 RP.
- 1.8 Zakaz pingowania Właścicieli oraz Developerów. W przypadku problemów/pomocy należy kierować Ticket na odpowiedni kanał lub powiadomić Support.
- 1.9 Administracja ma prawo do usunięcia wiadomości, które uzna za nieestosowne, mogących urazić graczy lub ugrupowanie.

§ 2.Regulamin Serwera WildWest.pl Postacie

- 2.1. Nie odgrywaj boskiej wersji siebie. Twoja postać, w zależności od sytuacji i nie tylko, powinna odczuwać strach, respekt, emocje co do otaczającego go świata. Przesadzone bohaterstwo oraz lekkomyślne podejście do życia postaci, może być traktowane jako Nieposzanowanie Życia.
- 2.2. Nie bądź doskonały. Każda postać ma swoje mocne i słabe strony, a także nikt nie jest specjalistą we wszystkim. Dzięki swoim wadom jesteś w stanie dać możliwości rozgrywki innemu graczowi.
- 2.3. Staraj się trzymać zarysów swojej postaci. Z dnia na dzień nikt nie staje się wielkim człowiekiem, a także nikt się nie zmienia o 360 stopni. Dąż do swoich celów według zaplanowanej ścieżki, a w przypadku niepowodzenia nie przechodź od razu na ciemną stronę.
- 2.4. Zakaz robienia postaci młodocianej. Wiek Twojej postaci nie powinien być niższy niż 20 lat.
- 2.5. Zakaz tworzenia oraz odgrywania postaci pochodzącej z realnego świata np. Jason Statham
- 2.5. Zakaz odgrywania postaci chorej psychicznie, która utrudnia rozgrywkę innym graczom lub korzysta ze swojego stanu do obchodzenia zasad RP
- 2.6. Nie odgrywaj postaci nietykalnej. Twoja postać jest w stanie się zatruć, stracić palec, ucho oraz otrzymać poważne rany w walce. Nadużycie może być potraktowane jako Powergaming/Fail RP

§ 3.Regulamin Serwera WildWest.pl

Założenia Ogólne

3.1. Zakaz przenoszenia informacji z OOC do IC (np. oglądanie stream'a, informacje z discorda), przenoszenia informacji między posiadanymi postaciami (zasada kuzynostwa/braci/rodziny) oraz przenoszenia IC do OOC (dramy, kłótnie, gównoburza). Jest to traktowane jako Metagaming (MG)

3.2. Zakaz korzystania z Z'etki (sprawdzania ID okolicznych graczy) w celu zdobycia informacji oraz przewagi nad resztą. Jest to traktowane jako Metagaming (MG), a sama funkcja powinna być wykorzystywana w np. sytuacji zgłoszenia gracza.

3.3 Zakaz przerywania trwającej akcji bądź burzenia ściany immersji, poprzez wzywanie na kanał administracyjny lub np.: wskrzeszanie uśmierconej postaci. Akcję roleplay należy doprowadzić do końca, a także trzymać się założeń świata.

3.4. Totalny zakaz wypowiadania treści rasistowskich oraz treści zabronionych dla serwisów strimingowych. Tyczy się to tak OOC jak i IC.

3.5. Zakaz nadużywania czatu Local OOC zawartego w grze. Służy on przeważnie do zgłaszania problemów, nie do reakcji np. „XD”. Nadmierne nadużywanie zostanie potraktowane jako SPAM

3.6. Zakaz nadużywanie tak zwanego „gówno-słangu”, czyli mowy stosowanej w obecnych czasach np. „spierdalaj cwelu”; „o kurwa”. Pamiętajmy że czas w odgrywanym świecie to 1899-1900 rok.

3.7. Zakaz ingerencji w wątek gracza/graczy, bez posiadania podstaw fabularnych.

3.8. Zakaz używania komend narracyjnych w celach do tego nie przeznaczonych lub w celu złamania regulaminu. Komendy narracyjne dzielą się na 4 typy:

- komenda /me od opisu czynności, np. /me szyje spodnie
- komenda /do od opisu stanu, np. /do rana mocno krwawi
- komenda /opis od opisu stanu który jest długotrwały, np. /opis ma poszarpane ubrania
- komenda /try od losowania szans na udanie się danej akcji, np.: /try podczas akcji kradzieży kieszonkowej

3.9. Zakazane są napaści na graczy bez inicjacji, które mają na celu tylko i wyłącznie zabieranie broni, rzeczy lub konia. Jest to traktowane jako Loot RP.

3.10. Po odrodzeniu się postaci, w wyniku wypadku/wykrwawienia (kiedy nie została udzielona pomoc, po odrodzeniu), należy odegrać Amnezję. Postać odgrywana, zapomina wszystkie wydarzenia, które doprowadziły do danej sytuacji.

3.11. Zakaz napaści na tle seksualnym (EPG) oraz torturowanie innych graczy sposobami, które mogą spowodować bardzo poważne rany (utrata ręki) lub CK.

3.12. Zakaz robienia CK/FCK innym graczom, bez ich uprzedniej zgody oraz poważnych podstaw fabularnych. Prawo do FCK przysługuje:

- przywódcom bandy/gangu, wśród swojej grupy (bez zgody administracji) oraz poza nią na swoich ofiarach (za zgodą administracji)
- szeryfom, w przypadku bardzo poważnych naruszeń prawa (za zgodą administracji).
- łowcom głów, tylko i wyłącznie gdy nagroda za poszukiwanego, obejmuje dostarczenie go „martwego” (bez zgody administracji)
- doktorom, w przypadku bardzo poważnych obrażeń, powstałych na skutek wątku, a nie Powergamingu innych graczy (bez zgody administracji)

§ 4.Regulamin Serwera WildWest.pl

Założenia Crime

4.1. Jeżeli osoby powiązane z Crime, będą zachowywać się brawurowo lub będą za bardzo się wychylać (np. poprzez masowe mordowanie NPC, robienie serii banków), to zostaną obarczone listem gończym. W przypadku poważnych przewinień, list gończy będzie zawierać nagrodę, wyłącznie za martwego poszukiwanego.

4.2. Podczas akcji Crime, obowiązuje limit graczy dla frakcji bandytów oraz szeryfów:

- Akcje Lekkie (napad na sklep, rabunek, sprzedaż kontrabandy)
Maksymalnie do 2 bandytów; 2 szeryfów oraz 2 zakładników

- Akcje Ciężkie (napad na bank, odbicia, napad na pociąg)
Maksymalnie do 4 bandytów; 4 szeryfów oraz do 6 zakładników

- Sadzenie oraz Pędzenie
Maksymalnie do 4 bandytów

- Akcje Eventowe
Informacje w ogłoszeniach o eventach

4.3. Zakazane są odbicia członka gangu w miejscu, w którym jest przetrzymywany (np. biuro szeryfa w Valentine).

4.4. Zakaz zabijania, porywania oraz okradania Szeryfów/Doktorów bez posiadania poważnych podstaw fabularnych. Okraść Szeryfa/Doktora można tylko w przypadku wątku, poprzez użycie komend narracyjnych, nie skryptów (używanie kajdanek)

4.5. Zakazane jest używania ciał graczy lub NPC jako tarczy, poprzez trzymanie ich na ramieniu, mając jednocześnie wyciągniętą broń.

4.6. Podczas akcji Crime (np. napad na bank), zakazane jest podejmowanie działania, bądź strzelania bez uprzedniej negocjacji lub inicjacji ze strony Szeryfów lub Bandytów.

4.7. Po akcji Crime, osoba atakująca/napadająca może zostać rozpoznana w ciągu 40 minut (1 dzień IC), tylko i wyłącznie, jeżeli będzie posiadać taki sam ubiór jak na akcji Crime. Późniejsze rozpoznanie, nie może być oparte samym wyglądem lub głosem, i wymaga dowodów.

4.8. Powracanie do miejsca akcji lub postaci (po BW, podniesiony przez lekarza czy skryptowo) w celu ocalenia członka bandy lub w celu dokonania zemsty poprzez zabójstwo bądź pobicie, będzie traktowane jako Revenge Kill oraz Fail RP.

4.9. W strefie bez Jurysdykcji Szeryfów (czerwona strefa), do zapoczątkowania akcji wystarczy minimalistyczna inicjacja (np. strzał w konia). Jednakże, nie obowiązują tam żadne limity.

§ 5.Regulamin Serwera WildWest.pl

Założenia Frakcyjne

- 5.1. Napary Orzeźwienia, używane do uzdrawiania graczy są traktowane jako „wiedza”. Korzystanie z nich przez osoby niepowiązane z frakcją Lekarzy/Lekarzy Crime jest zabronione!
- 5.2. Lekarzem Crime może zostać każda osoba należąca do frakcji, za uprzednią zgodą Administracji. (Obecny limit to 3 lekarzy crime)
- 5.3. Wykorzystywanie przez Lekarza informacji oraz mechanik w celu osiągnięcia przewagi lub złamania regulaminu jest zabronione! Tyczy się to zarówno strony Crime (informacje z wezwania) jak i strony Prawa (sprzedaż naparów uzdrawiających innym graczom)
- 5.4. Wzywanie pomocy Lekarza podczas trwającej akcji Crime jest traktowane jako przekroczenie limitów akcji. Konsekwencje ponosi strona wzywająca pomoc.
- 5.5. Nadużywanie mechanik frakcji przez Szeryfów jest zabronione! Tyczy się to „zakuwania na łąso”, przeszukiwania lub wysyłki do więzienia, w celu osiągnięcia przewagi nad innymi graczami.

§ 6.Definicje

IC (In Character) / OOC (Out of Character) – Sformułowanie IC określa świat gry, w którym żyje postać, natomiast OOC jest to nasz świat realny, niezwiązany z rozgrywką

Local OOC / Czat OOC - Jest to czat techniczny używany do informowania bądź zgłaszania problemów innym graczom w grze lub poza nią

IMERSJA – Wczuwanie się w daną rolę bądź otoczenie (Przykładowo wchodząc na teren miasta nie widząc żadnego gracza wyobrażamy sobie, że jest to miejsce pełne osób więc nie pozwalamy sobie na żadne bezkarne akcje)

MG (Meta gaming) – Wykorzystywanie wiedzy spoza świata gry (OOO) w grze (IC)

PG (Power gaming) – Zmuszenie kogoś do jakiejś akcji/czynności

EPG (Erotic Power gaming) - Dokonanie na kimś napaści na tle seksualnym

BW (Brutally Wounded) – Stan postaci, powstały w wyniku odniesionych obrażeń

RK (Revenge Kill) - Powracanie do osoby po uzdrowieniu w celu dokonania zemsty poprzez zabójstwo bądź pobicie

RDM (Random Deathmatch) – Atakowanie przypadkowych graczy/NPC bez żadnej podstawy

CL (Combat Log) - Wyjście z serwera w celu uniknięcia konsekwencji bądź brania udziału w akcji

CK / FCK (Charackety Kill / Force Character Kill) – Zabicie postaci gracza w sposób polubowny lub wymuszony, skutkujące jej usunięciem.

CN (Celebrity Name) – Odgrywanie postaci realnej i znanej z danego uniwersum, np. George Bush

MP (Mental Playing) - Odgrywanie osoby chorej psychicznie która utrudnia prowadzenie rozgrywki/akcji RP innym graczom, bądź po to by nie zostać ukaranym za przewinienia IC

LOOT RP – Celowe zabijanie graczy bądź NPC w celu zabierania przedmiotów z ich ekwipunków

AKCJA HOSTYLNA – Jest to akcja RP mająca podłoże CRIME/SHERIFF (każda sytuacja, w której możemy odnieść sukces nad innymi graczami bądź porażki. Przykładami akcji hostylnych są strzelaniny, odbicia, napady itp.)

EVENT – Akcja integracyjna tworząca przez społeczność graczy lub administrację, tworzona w celu wprowadzenia zmian w rozgrywce lub zapewnienie rozgrywki graczom/grupie graczy

INICJACJA – Konkretna czynność np. strzał, która podczas wątku bądź też akcji, będzie skutkować konkretnymi konsekwencjami.

