

## **1. INFORMACJE OGÓLNE**

Poniższy regulamin jest spisem praw panujących na serwerze. Każda osoba, która posiada konto na shardzie UOClone Tajemnica Edari zobowiązana jest do przestrzegania niżej wymienionych reguł. UOClone jest serwerem o charakterze fabularnym (RPG - Role Playing Game).

Nie narzucamy nikomu w jaki sposób ma odgrywać swoją postać, jednakże działania postaci muszą być zgodne z zasadami shardu. Nieznajomość regulaminu nie usprawiedliwia gracza, gdy ten popełni jakieś przewinienie.

**Ekipa shardu zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu, jednakże ma obowiązek poinformować graczy o wprowadzonych poprawkach na oficjalnej stronie internetowej serwera.**

### **1.1. Osoby pracujące nad serwerem**

Wymagany jest szacunek dla osób pracujących nad jakością i prawidłowym funkcjonowaniem shardu. Osoby te zostały wytypowane z grona graczy i za swoją pracę nie pobierają żadnych opłat. Zbiór osób wchodzących w skład ekipy wyszczególniony jest na oficjalnej stronie serwera.

### **1.2. Ekipa**

Poprzez pojęcie ekipy rozumie się wszystkie osoby pracujące nad serwerem. Mają one własny zbiór zasad tzw. *Kodeks Wewnętrzny*, w którym to znajdują się wyszczególnione prawa i obowiązki każdego z organów ekipy wobec graczy, serwera oraz innych członków ekipy.

#### **1.2.1. Konsulowie**

Osoby anonimowo pracujące nad serwerem. Ich zadaniem jest przede wszystkim egzekwowanie regulaminu przez graczy.

#### **1.2.2. Skrypcerzy**

Osoby jawne bądź anonimowe, tworzące mechanikę gry, poprawiające błędy w skryptach emulatora .

#### **1.2.3. Mistrzowie Gry**

Osoby jawnie pracujące nad serwerem, dbające o egzekwowaniu regulaminu i organizujące questy i eventy, udzielające pomocy graczom.

#### **1.2.4. Administratorzy**

Administratorzy to grupa osób z grona ekipy decydująca o kierunku rozwoju shardu z prawem do odwoływania i rekrutacji członków ekipy.

### **1.3. Punktowy system kar i nagród**

Każda kara ma przypisaną ilość punktów karnych np. [(-5)...]. Dodatkowo na serwerze stosuje się również punkty nagrody (dodatnie punkty), przyznawane za

dodatkowe prace na rzecz shardu oraz klimatyczną grę. Celem tego systemu jest eliminowanie osób nagminnie naruszających zasady i nagradzanie graczy pomagających przy pracy nad UOClone.

#### 1.3.1. Zasady naliczania punktów i zasada rehabilitacji.

Na każdym koncie serwera zapisywane są informacje o przewinieniach i przyznanych punktach. Wszystkie punkty sumują się ze sobą. Gdy ich saldo będzie mniejsze lub równe **-20**, przechodzi się do kary blokady konta na **minimum trzy miesiące**. Po tym czasie gracz (za zgodą ekipy) może wrócić do gry, jednakże ilość punktów będzie wynosić **-15**. Natomiast jeśli Gracz nie zgłosi wniosku o odblokowanie konta przed upływem roku od zbanowania, to jego konto zostaje skasowane.

Jeśli Ekipa przychyli się do prośby zbanowanego, a Gracz ten nie poprawi swojego zachowania i ponownie bilans punktów wyniesie **-20**, to konto zostaje bezpowrotnie skasowane.

W przypadku wykrycia innego konta poza tym, które jest zablokowane Gracz traci wszystkie konta i możliwość rehabilitacji. Ekipa serwera zastrzega sobie prawo do odmowy zbanowanemu graczowi prawa do wznowienia gry.

#### 1.3.2. Zasada Tabula Rasa

Gracz, którego konto zostało bezpowrotnie usunięte lub zablokowane na stałe (perm ban) lub czasowo może ubiegać się o grę na nowym koncie, założonym na drodze normalnej rekrutacji na serwer. Jednakże chęć ta musi zostać zgłoszona Ekipie serwera i dopiero za jej zgodą Gracz może złożyć podanie o nowe konto, zaczynając grę z saldem punktów równym 0. Skorzystanie z tej formy wznowienia gry wiąże się z permanentnym usunięciem starego konta/kont. Z reguły można skorzystać nie wcześniej niż po pół roku od momentu zablokowania możliwości gry (zbanowania/usunięcia konta).

#### 1.3.3. Zamrażanie konta (freez)

Założenie ogólne: 1 miesiąc = 30 dni.

W przypadku, gdy Gracz z różnych powodów nie może lub nie chce grać na serwerze, może skorzystać z opcji zamrożenia konta. Może to zrobić w menu zarządzania kontem na stronie internetowej lub bezpośrednio – zgłaszając taką wolę Ekipie shardu. Nie mniej jednak, taką możliwość ma jedynie gracz, którego konto nie jest zablokowane i posiada je przez minimum 3 miesiące. Dodatkowo liczba postaci nie może być równa zero.

Uwaga!

Maksymalny czas zamrożenia konta to **6 miesięcy**. Po tym czasie konto zostaje automatycznie odmrożone i jeśli nadal Gracz nie wykaże aktywności – nie

odświeży konta, to zostanie one skasowane zgodnie z założeniami dotyczącymi automatycznego czyszczenia kont. Po 5 miesiącach freeza wszelkie niewynajmowane i nieodświeżone domy zostaną przeniesione z mapy głównej wraz z zawartością i zwrócone po pierwszym zalogowaniu się na konto. Natomiast wszelkie umowy najmu domów zostaną zerwane. Roszczenia związane z utratą dogodnego miejsca dla domów nie będą uwzględniane.

#### 1.3.4. Automatyczne czyszczenie kont

Niezamrożone konta, na które nikt się nie logował minimum 3 miesiące zostaną permanentnie usunięte.

Automatyczne czyszczenie kont przeprowadzane jest cztery razy w roku w dniach: 15 stycznia, 15 kwietnia, 15 lipca oraz 15 października w godzinach nocnych.

#### 1.3.5. System +5

Gdy gracz nie popełni żadnego przewinienia (jego punkty nie zmniejszą się) przez **200 godzin** spędzonych w grze, to na jego koncie zostaje dodanych 5 punktów. Jednakże system +5 obowiązuje tylko, gdy saldo punktów ma wartość ujemną.

#### 1.3.6. System +Nick

Gdy na koncie gracza będzie więcej niż +20 punktów, to ekipa może nagrodzić go stałym voice (+v) na głównym kanale serwera. Jednakże, gdy punkty na jego koncie zmniejszą się to voice jest odbierany.

#### 1.3.7. System +Przydomek

Jeśli saldo punktów Gracza będzie wynosiło +15, w tym 8 z nich będzie przyznane za klimat, to właściciel konta może (za pośrednictwem GM) ustalić unikatowy, fabularny tytuł dla jednej ze swoich postaci. Tytuł na kolejną postać wymaga zgromadzenia +20 punktów. Raz ustalony przydomek nie podlega zmianie, transportowaniu go na inną postać i nie będzie zabierany, jeśli bilans punktów będzie mniejszy niż granica jego przyznania. Uwaga: tytuły muszą nawiązywać do sposobu odgrywania postaci; Gracz sam powinien się zgłosić do GM i uzasadnić wybór tytułu.

Przykłady przydomków: „Jednoręki Joe”, „Ognistowłosa Erika”, „Brennen z Yew” itp.

## 2. OBOWIĄZKI GRACZA WOBEC SHARDU

### 2.1. Zgłaszanie błędów (bugów)

Emulator, na którym działa serwer jest programem darmowym, w związku z tym mogą w nim wystąpić błędy. Każdy napotkany bug **należy** zgłosić ekipie poprzez wypełnienie formularza (opisując szczegółowo napotkany błąd) na oficjalnej stronie internetowej serwera (tzw. bugtracker), w grze poprzez wysłanie GMPAGE **lub wpisując komendę [bugtracker** lub też bezpośrednio u Game Mastera na oficjalnych

kanałach serwera. W przypadku zatajenia informacji o znalezionym błędzie GM ma prawo zastosować karę adekwatną do typu błędu i jego szkodliwości dla prawidłowego działania serwera.  
*[(0 do +10) za zgłoszenie błędu, ilość punktów zależna od szkodliwości buga dla serwera;*

*(-10) za zatajenie buga 48h więzienia, a w przypadku wzbogacania się kosztem błędu kasacja piątej części złota posiadanego przez postać]*

## 2.2. Wymagane pliki i niedozwolone oprogramowanie

Każdy z Gracz **musi** zaktualizować swojego klienta gry do wersji wymaganej. **Informacje o tym, który patch jest wymagany znajdują się na głównej stronie internetowej serwera.** Ekipa nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości wynikające ze złej aktualizacji plików gry ze strony klienta i posiada prawo do zablokowania możliwości gry do czasu, aż gracz uaktualni Ultimę. Zabronione jest używanie oprogramowania wykorzystującego luki emulatora lub klienta.

*[(15) Za używanie niedozwolonego oprogramowania - 72h więzienia]*

## 2.3. Działanie na szkodę serwera

Graczowi nie wolno działać na szkodę serwera UOClone. Zabronione są zatem wszelkie zachowania, mające na celu zniechęcania innych do gry na shardzie (szczególnie potencjalnych graczy), jak i narażające go na straty (zarówno materialne i jak i niematerialne).

*[(od 0 do -20) od Upomnienia do blokady konta]*

# 3. ZASADY

## 3.1. JĘZYK

Przewinienia językowe związane są z używaniem przez gracza słów i zwrotów, które psują konwencję fabularną shardu UOClone. Prócz języka polskiego i języków rasowych ustalonych przez ich opiekunów dopuszczalna jest także łacina. Nie używamy wartości skilli i statów, nie rozmawiamy przez ściany. Zasady dotyczące języka obowiązują także pisane przez graczy książki, tabliczki na domach, opisy na przedmiotach itp.

*[(3) Używanie liczbowych wartości skilli i statów, rozmowa przez ściany lub używanie słów z języków innych niż wymienione karane jest upomnieniem postaci lub jej uśmierceniem]*

### 3.1.1. Slang i skróty

Każda postać od momentu pierwszego logowania staje się członkiem społeczeństwa, żyjącego w odrębnym świecie fantasy. Mieszkańcy krainy posługują się zwrotami przestarzałymi (archaizmami), typowymi dla środowiska, w którym żyją. Niedozwolone jest używanie słów slangowych typu: siema, elo,

spox, czaic (w sensie rozumieć). Trzeba także unikać skrótów np. krim, cm, itp. Należy również pamiętać, że nasi bohaterowie nie posiadają i nie znają sprzętu elektronicznego ani żadnych innych wynalazków nie widocznych w postaci standartowych grafik gry i dlatego wykroczeniem jest używanie pojęć z nimi związanych.

*[(-3) Od uśmiercenia postaci do 2h więzienia]*

### 3.1.2. Emotikony

Do wyrażania emocji postaci służy tylko i wyłącznie przełącznik „:”. Zakazane jest stosowanie emotikon charakterystycznych dla języka komunikacji internetowej np. :), ;] :D, :/, =[, :P.

*[(-3) do 2h więzienia]*

### 3.1.3. Akronimy

Używanie skrótów wytworzonych od pierwszych liter popularnych zwrotów np. BRB, BTW, CU, LOL, PLZ, AW jest zabronione.

*[(-3) do 2h więzienia]*

### 3.1.4. Wulgaryzmy

Mimo, że z niektórymi wulgaryzmami można się spotkać w literaturze fantasy, na serwerze UOClone zabronione jest używanie przekleństw np. kurwa, chuj, spierdalaj itd. Słowa obraźliwe mogą występować, ale tylko takie, które są zgodne założeniami fabularnego serwera UOClone TE.

*[(-3) do 3h więzienia]*

### 3.1.5. Kolokwializmy

Zabronione jest stosowanie wyrazów lub wyrażeń używanych tylko w swobodnej, potocznej mowie np. fajnie, zajebiście.

*[(-2) Upomnienie postaci]*

## 3.2. IMIONA

Chcemy, by świat gry jak najbardziej był odizolowany od rzeczywistości. Wszystkie postaci muszą posiadać imiona zgodne z nazewnictwem charakterystycznym dla świata RPG. W nazwie postaci, zwierzęcia czy wynajętego sprzedawcy nie mogą występować nazwiska i imiona osób znanych i rozpoznawalnych w świecie realnym. Muszą także odbiegać od tych, które zostały użyte w literaturze, filmie czy grach komputerowych, **nie mogą być nazwami własnymi czy nazwiskami osób znanych ze świata realnego.**

*[Zmiana imienia postaci; w przypadku istot kontrolowanych oraz wynajętych sprzedawców upomnienie właściciela lub uśmiercenie istoty]*

## 3.3. WALKA

### 3.3.1. Walka przez przeszkody

Niedozwolona jest walka przez przeszkody bezpośrednio blokujące fizyczny kontakt postaci lub kontrolowanej istoty z mobkiem/innym graczem . Przez

pojęcie przeszkody rozumie się typy przedmiotów, za którymi realna walka nie mogła by być prowadzona np. bramy, płoty, ściany, elementy mapy itp.

*[(-3) Od upomnienia po uśmiercenie postaci]*

### **3.3.2. Leczenie przeciwnika**

Nie wolno używać bandaży i czarów na mobkach lub innych istotach, z którymi walczymy. Przewinienie tego typu jest karane jako oszustwo wobec innych graczy.

*[(-4) Od upomnienia do 6h więzienia]*

### **3.3.3. Ekwipunek niepasujący do wykonywanej czynności**

Zbroje, bronie i ubrania oraz inne noszone przedmioty muszą być odpowiednie do wykonywanych czynności. Należy również w sposób racjonalny używać i łączyć ćwiczone umiejętności.

Przykłady:

- Zbroja powinna być zgodna z używanym orężem, dlatego nie wolno np. strzelać w łuku lub walczyć nożem, nosząc zbroję płytową (lub jej elementy).
- Nie wolno czarować, wyrabiać przedmiotów, zbierać surowców (kopanie, ścinanie), mając założoną metalową zbroję.
- Zakazane jest jednoczesne używanie 'głośnych' umiejętności z takimi, w których wymagana jest bezszelestność np. ćwiczenie kowalstwa wraz z ukrywaniem się.

*[(0 do -3) Od upomnienia do 2h więzienia]*

### **3.3.4. Wykorzystywanie strażników do celów bojowych**

Strażnik jest istotą śmiertelną i można go zabić, jednakże wykorzystywanie go do celów bojowych jest zabronione. Nadużyciem jest również wprowadzanie mobków do strzeżonych miast z zamiarem łatwego pozbycia się przeciwnika.

*[(-2) Upomnienie lub uśmiercenie postaci]*

### **3.3.5. Samookaleczenie postaci i walka z kontrolowanymi przez siebie istotami**

W krainie Sosarii żyją setki mobków, z którymi postacie mogą stoczyć bój i dlatego na UOClone używanie czarów ofensywnych na samym sobie lub na kontrolowanych przez nas istotach jest zakazane.

*[(-4) Uśmiercenie postaci i istoty, z którą walczy]*

### **3.3.6. Zabijanie młodych graczy**

Zakazane jest zabijanie postaci z przydomkiem [młody]. Jeśli dana osoba ewidentnie zasługuje na karę ze strony gracza należy fakt ten zgłosić. Nie wolno samemu wymierzać kary.

*[(-8) 24h-72h więzienia]*

### **3.3.7. Reskill**

Gracz, którego postać została niedawno uśmiercona (zarówno przez gracza, jak i mobka) jest objęta ochroną do czasu odnowienia ponad połowy HP. W czasie

odnawiania witalności zabronione jest uśmiercenie go przez postać. Zjawisko reskillowanie postaci będzie surowo karane. Mianem reskill'a nie określa się sytuacji, gdy uszkodzony zaatakuje napastnika lub obrazi go słownie.

*[(-8) 24-72h więzienia]*

### 3.3.8. Inne wykroczenia dot. kategorii „walka”

Zgodnie z założeniami serwera walki powinny odbywać w sposób zgodny z konwencją RPG. Czasem może zdarzyć się tak, że dana osoba walczy w sposób bardzo chamski, pomijając zasady dobrej zabawy i inne niepiśmienne reguły. Jeżeli GM uzna, że zachowanie gracza godzi w te zasady to może zastosować karę.

*[(-5 do -8) 12-24h więzienia]*

## 3.4. DOMY

### 3.4.1. Lokacje

Wszystkie domy należy budować z rozwagą, tak by nie przeszkadzały grze innych osób. Nie wolno zatem umieszczać budynków na drogach, w pobliżu podziemi, lochów i jaskiń.

*[Domy nie spełniające poniższych warunków wymagają przeniesienia w inne miejsce. GM napotykając taki dom zostawi charakterystyczną tabliczkę z informacją, że dom należy przenieść i poda datę do kiedy to ma nastąpić. W przypadku nie przestawienia domu, GM usunie go wraz z zawartością.]*

### 3.4.2. Projektowanie domów

Na serwerze dostępne jest budowanie domów według własnego projektu. Nie narzucamy jak ów budynek powinien wyglądać, jednakże prosimy o to, by domy wyglądały realistycznie. Zabronione jest używanie programów wykorzystujących luki w emulatorze na jakim działa serwer np. grafiki nie występujące w zestawie elementów budowlanych.

*[(-15) Budynki, które zostały wybudowane przy pomocy narzędzi wykorzystujących luki w emulatorze zostaną skasowane, a ich właściciel ukarany jak w przypadku używania niedozwolonego oprogramowania]*

## 3.5. WYNAJĘCI SPRZEDAWCY

Vendorów można rozstawiać tylko w miejscach do tego typu przeznaczonych, opatrzonych tabliczką „Hala Targowa” lub w budynkach graczy.

*[(-1) Sprzedawca umieszczony w złym miejscu zostanie usunięty przez Mistrza Gry]*

## 3.6. ZWIERZĘTA I PRZYWOŁAŃCE

### 3.6.1. Budynki

Niedopuszczalne jest wchodzenie z istotami kontrolowanymi do sklepów i innych budynków użyteczności publicznej. Wyjątek stanowią oczywiście stajnie.

Zwierzęta juczne mogą być wprowadzane do miejsc opatrzonej tabliczką „Tutaj możesz wprowadzać zwierzęta”.

*[(-5) Uśmiercenie istoty kontrolowanej, przebywającej w budynku]*

### 3.6.2. Blokowanie

Kontrolowane istoty należy zostawiać tylko i wyłącznie w miejscach do tego celu przeznaczonych (stajnie, zagrody). Nie można pozostawiać zwierząt i przywołańców w miejscach, które mogą przeszkadzać innym w swobodnym poruszaniu się (np. pozostawienie konia na środku często uczęszczanej drogi jest karane).

*[(-1) Uśmiercenie istoty blokującej przejście]*

## 3.7. KULTURA

### 3.7.1. Obrażanie innych graczy

Chcemy by na serwerze panowała miła, przyjacielska atmosfera, a gracze skutecznie oddzielali świat gry od rzeczywistości. Niestety czasem dzieje się zupełnie inaczej i gracze nawzajem się zniechęcają do dalszej gry. Obrażanie graczy tekstem otwartym (w grze, na forum, sieci IRC i innych środkach komunikacji) jest karane, jednakże tylko wtedy, gdy osoba poszkodowana zgłosi ten fakt ekipie i udokumentuje go przed upływem 24h od zajścia obrazy.

*[(-6) 12h więzienia]*

### 3.7.2. Obrażanie członków ekipy

Jakiegolwiek ataki na ekipę zwykle kończą się kasacją konta. W przypadku obrażenia konkretnej osoby z grona ekipy o konsekwencjach decyduje ona sama, jednakże tylko za zgodą Rady Naczelnej serwera. Nie oznacza to, że gracz powinien być bezwzględnie posłuszny ekipie. Dopuszczamy krytykę, ale tylko poprzez kulturalną rozmowę.

*[(-10 do -20) 48h więzienia lub inna kara wedle woli osoby obrażonej]*

## 3.8. ROZRYWKA

Ultima Online™ nie wątpliwie jest grą, a gry mają służyć zabawie. Jednakże każdego z graczy bawią różne rzeczy, często też takie, które psują zabawę innym i utrudniają prowadzenie shardu przez ekipę. Dlatego jeśli Mistrz Gry uzna, że to co robi gracz jest niezgodne z zasadami dobrej zabawy ma prawo zastosować karę.

*[(-5) 6h więzienia]*

### 3.8.1. Utrudnianie prowadzenia questów i eventów

Questy i eventy są organizowane przez członków ekipy jako wyraz ich dobrej woli i tylko po to żeby zwiększać grywalność. Jest to niewątpliwie nagroda dla graczy za dobrą, klimatyczną grę. Jeżeli ekipa uzna, że postać ewidentnie przeszkadza w prowadzeniu questa ma prawo zastosować karę.

*[(-5) Więzienie do czasu zakończenia questa/eventa. Jednakże nie dłużej niż 24h]*

### 3.8.2. Działania niezgodne z polityką rasy

Każda z ras ustala we własnym zakresie zasady i obowiązki każdego z jej członków. Natomiast, gdy postać będzie nagminnie naruszać jej zasady podlega karze.

*[Usunięcie postaci, której działania stanowczo odbiegają od zasad rasy]*

### 3.8.3. Bierne makro

Wykonywanie tej samej czynności przez dłuższy czas, bez udziału gracza - zarówno przy użyciu makr klienta, jak i specjalnych programów do makrowania podlega surowej karze (typ 1). Jednakże przed ukaraniem MG musi sprawdzić obecność gracza poprzez rozmowę, ingerencję w świat gry lub makrocheck'a. **Mianem biernego makra określa się też sytuację pozostawienia w celu treningu kontrolowanej istoty, podczas gdy jej właściciel nie jest obecny w grze (typ 2).**

*[(-12) 72h więzienia, obcięcie markowanego skilla/skilli o 50%, przydomek [oszust] (typ 1)]*

***(-6) 12h więzienia i usunięcie trenowanej istoty (typ 2)***

### 3.8.4. Mułowanie i pomoc przy mułowaniu

Postaci z jednego konta nie mogą ze sobą współpracować. Po prostu dla siebie nie istnieją. Wymiana, przekazywanie przedmiotów lub kontrolowanych istot pomiędzy bohaterami z jednego konta jest jednym z najciężej karanych przewinień na serwerze. Osoby, które pomagają innym Graczom przy mułowaniu również podlegają karze.

*[Kara za mułowanie: (-12) 72h więzienia, przydomek [oszust] i usunięcie mułowanych przedmiotów]*

*Kara za pomoc przy mułowaniu: (-8) 48h więzienia]*

### 3.8.5. Przeciąganie ciężkich przedmiotów po ziemi

Do transportowania zbyt ciężkich dla postaci przedmiotów służą tylko i wyłącznie zwierzęta juczne. Przenoszenie i upuszczanie po ziemi przedmiotów, których postać nie potrafi unieść jest traktowane jako oszustwo wobec innych graczy.

*[(-5) Od upomnienie po uśmiercenie postaci i kasacji przenieszonego ciężaru]*

### 3.8.6. Łączenie postaci

Zabronione używanie jednej postaci do pomocy drugiej, jak również wymiana informacji pomiędzy nimi rozumiana również jako celowe zalogowanie się inną postacią w miejscu, w którym niedawno przebywała druga.

*[(od -5 do -8) 12h więzienia + zwiększenie czasu zmiany postaci na koncie od 5 do 20 minut]*

### 3.8.7. Inne zachowania niezgodne z konwencją RPG

UOCLone wymaga od graczy tego, by nie tylko przestrzegali regulaminu, ale także by ich postacie odpowiednio dostosowywały zachowania względem otaczającej ich wyimaginowanej rzeczywistości. Zachowania takie jak na przykład kopanie w ciężkiej zbroi, w jasnych rzeczach czy też rozmowa przez ściany będą karane.  
*[(od -5 do -10) Upomnienie lub uśmiercenie postaci]*

### 3.9. MŁODZI/NOWI GRACZE

Chcemy, by każdy nowy gracz mógł się „zadomowić” w świecie gry i dlatego **postaci nowych graczy** mają przez pewien czas przydomek [Młody]. W związku z tym gracz ten objęty jest pewną ochroną do czasu poznania mechaniki gry, wyćwiczenia postaci itd. Kary dla młodych są łagodniejsze, lecz punkty naliczane są tak samo jak w przypadku graczy starszych.

#### 3.9.1. Zasady przyznawania statusu młodego gracza

Każda nowoutworzona postać otrzymuje przy imieniu dopisek [młody] do czasu aż jej suma umiejętności nie będzie większa niż 350, **suma jednego skilla nie mniejsza niż 80.0**, a ilość morderstw nie większa niż 0.

#### 3.9.2. Zasady utraty statusu młodego gracza

##### 3.9.2.1. Narażanie się innym graczom

Poprzez narażanie się rozumie się takie zachowanie młodego gracza wobec innych, które ewidentnie wymaga interwencji np. użycie broni. Przykładem narażania się jest kradzież mienia, obraza słowna, atakowanie innej postaci lub jej wierzchowca/przywołańca.

##### 3.9.2.2. Nagminne łamanie obowiązujących zasad

Mistrz Gry ma prawo do zdjęcia statusu [młody] osobom, u których ilość punktów **przekroczy -10** lub uzna, że gracz nie zasługuje na przywileje bycia młodym.

### 3.10. KONTA

Każdy gracz na serwerze może posiadać tylko jedno konto w grze i jednego użytkownika na oficjalnym forum serwera. Konto w grze można otrzymać wyłącznie drogą rekrutacji.

#### 3.10.1. Wymiana, handel i pożyczanie

Gracz może grać tylko na koncie, które otrzymał podczas pozytywnej rekrutacji. Innymi słowy - ma zezwolenie na granie na serwerze. Natomiast sprzedaż kont jest naruszeniem koncepcji darmowego serwera gry.

*[Kasacja konta]*

#### 3.10.2. Multikonta

Nie dozwolone jest posiadanie więcej niż jednego konta w grze. Przypadki, gdzie jest kilka komputerów połączonych siecią o jednym adresie IP lub druga osoba

korzystająca z naszego komputera ma już swoje konto należy zgłaszać na IRC u operatorów kanałów. Brak zgłoszenia upoważnia Mistrza Gry do zablokowania konta do czasu wyjaśnienia sprawy.

*[(-15) W przypadku wykrycia dwóch lub większej ilości kont należących do jednej osoby, konta poboczne zostają skasowane, ich punkty dodane do konta założonego jako pierwsze. Dodatkowo konto główne wyczyszczone z istniejących na nim postaci]*

### 3.10.3. Multiboxing

Jednoczesna gra na wielu kontach jest zabroniona i podlega surowej karze.

*[Bezpowrotna kasacja wszystkich kont gracza]*

### 3.10.4. Włamania na konto

Czasem może zdarzyć się tak, że podczas nieobecności gracza ktoś zaloguje się na jego konto. Poszkodowany (gracz, na którego koncie doszło do włamania) musi niezwłocznie zgłosić ten fakt ekipie. Osoby pracujące nad UOClone nie udostępniają haseł i innych informacji związanych z kontami. Najczęściej włamania dotyczą osób połączonych siecią, niejednokrotnie zainfekowanych trojanami i wirusami. Jednakże jeżeli okaże się, że osoba, która dopuściła się tego przewinienia jest graczem to podlega karze. **Ekipa nie ponosi odpowiedzialności za straty wynikłe podczas włamania.**

*[Kasacja konta dla gracza, który dopuścił się włamania ]*

### 3.11. NAGMINNE ŁAMANIE OBOWIĄZUJĄCYCH ZASAD

Czasem może zdarzyć się tak, że gracz mimo wielu upomnień i kar nie wykazuje żadnych zachowań, które mogłyby by wskazywać na poprawę. Osoby takie psują klimat i zasady dobrej zabawy, utrudniając grę innym oraz pracę ekipie. Dlatego nawet jeśli liczba punktów karnych nie przekroczyła -20, to konto takiego gracza może zostać zablokowane.

### 3.12. PODAWANIE SIĘ ZA CZŁONKÓW EKIPY

Skład Ekipy serwera jest zawsze wyszczególniony na oficjalnej stronie serwera. Wprowadzanie innych Graczy w błąd poprzez podawanie się oraz podszywanie za członków Ekipy jest niedozwolone i surowo karane.

*[Karę za podszywanie się lub podawanie za członka ekipy ustala Ekipa.]*

### 3.13. POMOC PRZY PROWADZENIU SERWERA

#### 3.13.1. Napisanie artykułu na stronę internetową serwera

Gdy gracz dostarczy ekipie gotowy materiał do umieszczenia na oficjalnej stronie serwera i zostanie on zatwierdzony przez odpowiednich członków ekipy to na koncie gracza zostaną dodane punkty nagrody.

*[(+5 do +10) dodane po ukazaniu się artykułu na stronie; ilość punktów zależna od wkładu pracy włożonego w artykuł ]*

### 3.13.2. Inna forma pomocy

Jeżeli gracz odznaczy się w inny sposób i GM uzna, że działanie osoby bardzo dobrze wpływa na rozwój serwera lub klimatu może nagrodzić go punktami. Przykładami tego typu zachowania może być reprezentacja serwera na zewnątrz, bezpośrednia pomoc Ekipie, organizacja 'impresz' w grze (np. turnieje) i itd.  
*[(+1 do +10) ilość przyznanych punktów zależna od woli Ekipy]*

### 3.13.3. Klimat

Jeśli GM uzna, że Gracz w sposób wzorcowy, ciekawy odgrywa swoją postać, może nagrodzić go dodatnimi punktami.  
*[(+1 do +5) w zależności od indywidualnej oceny gry przez GM]*

## 4. IRC

### 4.1. Zasady podstawowe

„Netykieta” jest to zbiór niepisanych praw regulujących stosunki między ludźmi w sieci IRC. Należy się z nią zapoznać we własnym zakresie. Poniżej znajduje się kilka podstawowych zasad.

#### 4.1.1. WIELKIE LITERY

W sieci IRC pisanie wielkimi literami oznacza krzyk, dlatego należy zwracać uwagę na to, czy przez przypadek nie został wciśnięty klawisz CAPSLOCK. Nieuzasadnione używanie „krzyku” nie jest mile widziane.

#### 4.1.2. Floodowanie/spamowanie

Powtarzanie tego samego zdania, wyrazu kilka razy jest zabronione. Reklama innych serwerów UO, kanałów IRC kończy się banem na kanale głównym.

#### 4.1.3. Kultura

IRC to nie podwórko. Jakiegokolwiek przekleństwa, czy chamskie zachowania będą owocowały banem na kanale głównym.

### 4.2. Kanały serwera na IRC

Istnieją cztery oficjalne kanały serwera: #uoclone, #uoclone-help #gmclone, kanał konsoli #console. Za wszystkie inne kanały graczy ekipa nie bierze odpowiedzialności.

#### 4.2.1. Kanał #uoclone

Jest to główny kanał shardu (tzw. main), gdzie istotną rolę odgrywa temat kanału – informuje o aktualnym stanie serwera i zawiera inne ważne dla gracza informacje. Oprócz przestrzegania netykiety sieci IRC należy unikać rozmów o grze (GT – Game Talk). Nieprzestrzeganie ww. zasad będzie nagradzane kickiem lub banem na kanale.

#### 4.2.2. Kanał #uoclone-help

Tam członkowie ekipy udzielają informacji na temat gry, jej instalacji oraz problemów związanych z rozgrywką na UOClone. Kanał jest moderowany, czyli taki, gdzie obowiązuje tak zwana „kolejka po głos”. Nie jesteśmy w stanie rozmawiać i rozwiązywać problemów kilku osób jednocześnie, dlatego należy poczekać na głos (+v) i dopiero wtedy się wypowiadać. Więcej informacji znajdziecie w temacie kanału.

#### 4.2.3. Kanały ekipy: #gmclone, #console.

Na tych kanałach mogą przebywać tylko i wyłącznie osoby z grona ekipy. Nieautoryzowane wejście na którykolwiek z wymienionych kanałów kończy się banem na kanale głównym. A w przypadku wycieku poufnych informacji nawet banem w grze.

#### 4.3. Operatorzy kanałów

Wszystkie osoby mające na oficjalnych kanałach shardu przed nickiem znak @ są operatorami kanału, na którym przebywają. Mogą to być boty lub członkowie ekipy. Zgodnie z punktem 3.7.2. należy zwracać się do nich z należytym szacunkiem. Trzeba także przestrzegać znaczników przy nickach np. AW, OFF, DND, BUSY, AFK itd., które informują o tym, czy dana osoba jest obecna lub czy ma aktualnie wolną chwilę.

Regulamin z dn. 1 maja 2011

*Baw się dobrze i nie psuj zabawy innym*

*Ekipa serwera UOClone Tajemnica Edari*