

Regulamin

Przed przystąpieniem do gry dokładnie zapoznaj się z obowiązującymi tu zasadami. Ich nieznanomość może pociągnąć wyłącznie negatywne skutki.

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. DM2: Dziedzictwo Mistrzów jest prywatnym, całkowicie darmowym shardem, opartym na bazie gry Ultima Online.
2. Gra na DM2 jest darmowa i dobrowolna, a warunkiem założenia konta jest posiadanie legalnie nabytej wersji gry Ultima Online, ukończone 13 lat oraz stosowanie się do postanowień regulaminu i decyzji Mistrzów Gry.
3. DM2 jest shardem przeznaczonym dla tych, którzy odznaczają się wiedzą na temat fantasy oraz potrafią odnaleźć się w jej świecie. Każdy gracz zobowiązany jest do odgrywania swojej postaci zgodnie z zasadami rozsądku oraz klimatem świata fantasy.
4. Ekipa DM2 nie czerpie ze swojej pracy żadnych korzyści finansowych, w związku z czym nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności za wszelkie uszczerbki na życiu i zdrowiu psychicznym tudzież fizycznym uczestników, spowodowane korzystaniem z shardu.

II. KONTO I POSTACI

1. Gracz ma prawo posiadać jedno konto. Zabrania się posiadania wielu kont, udostępniania, przekazywania lub sprzedaży swojego konta innym osobom oraz wykorzystywania cudzego konta dla swoich korzyści. W przypadku stwierdzenia powyższego, konta zostaną zbanowane.
2. Rozpoczynając grę gracz może założyć jedną postać. Możliwe jest posiadanie do 5 postaci, pod warunkiem gry zgodnej z regulaminem oraz zasadami RPG. Sloty na kolejne postacie są stopniowo odblokowywane. Zabronione jest łączenie życia posiadanych postaci w sposób ekonomiczny – zarabianie jedną postacią na drugą, zamieszkiwanie razem postaci jednego gracza, wspomaganie finansowe i materialne (również w formie przekazywanych przedmiotów).
3. Osoby grające z sieci lokalnej, osoby grające na wspólnym IP oraz osoby, których IP uległo zmianie zobowiązane są do zgłoszenia tego faktu poprzez wypełnienie odpowiedniego formularza dostępnego [tutaj](#).
4. Zabrania się nazywania swych postaci oraz zwierząt imionami odbiegającymi od realiów świata fantasy (postacie książkowe, filmowe) lub obraźliwymi czy wulgarnymi – złamanie tych reguł spowoduje upomnienie gracza. W przypadku braku reakcji GM ma prawo zmienić imię postaci na dowolne inne, zabić zwierzę, a postać gracza ukarać karą więzienia.
5. Każda postać obowiązkowo musi posiadać opis. Informacje opisujące postać należy zawrzeć w karcie postaci, z której korzystanie omówione jest na forum w dziale „Pytania i odpowiedzi”. Brak jej wypełnienia całkowity lub częściowy, a także opis niezgodny z przyjętym klimatem serwera może spowodować upomnienie od GM; w dalszych konsekwencjach zaś karę więzienia/blokady konta. Historia i koncepcja

postaci nie jest obowiązkowa. Brak uzupełnienia tej części karty postaci będzie skutkowało brakiem zainteresowania ze strony scenarzystów.

III. GRA

1. Każdego obowiązuje nakaz kulturalnego zachowania się względem innych osób.
2. W trakcie gry zabrania się:
 - o Używania w trakcie rozmów z innymi graczami skrótów typu ar/dex/str/int/exp. Gracz może przekazywać informacje o szacunkowych wartościach swoich statystyk tylko za pomocą określeń klimatycznych typu „jestem już arcymistrzem”, „jestem bardzo silny” itp. W żadnym przypadku nie wolno używać określeń liczbowych.
 - o Używania w trakcie rozmów wulgaryzmów z języka potocznego, zwrotów typu: nom, nio, tia; skrótów wyrazowych takich jak – AFK, ROTFL, LOL, BRB, OK, LAG, CRIM oraz emotek typu , , ,*.* *..* *...* i tym podobnych. Punkt ten nie dotyczy rozmów w ”Party”.
 - o Wjeżdżania na wierzchowcu do budynków publicznych, a także kopalni przy miastach. Wyjątki stanowią stajnie oraz budynki określone w indywidualnych prawach miejskich (zaakceptowanych przez GM), a także pogoń za uciekającą osobą.
 - o Wprowadzania wszelkich zwierząt, istot kontrolowanych oraz przywołańców do budynków publicznych za wyjątkiem stajni. Zakaz nie dotyczy zwierząt takich jak psy, koty czy ptaki, o ile ich ilość nie utrudnia poruszania się po budynku; dozwolone jest również wprowadzanie wszelkich stworzeń do w/w miejsc podczas pogoni za uciekającą osobą.
 - o Stawiania zwierząt i przedmiotów w drzwiach oraz przejściach w sposób blokujący swobodne poruszanie się oraz sztucznego blokowania dojścia do drzwi domów, tarasów itp. za pomocą jakiegokolwiek obiektów.
 - o Stawiania domków na drogach oraz w miejscach zastrzeżonych. W przypadku stwierdzenia naruszenia lub braku reakcji gracza mimo ostrzeżenia wysłanego przez GMa, GM ma prawo zniszczyć dom bez oddawania deeda i przedmiotów. Lista miejsc zastrzeżonych znajduje się na stronie WWW shardu w dziale Domy.
 - o Odwoływania się w grze do rozmów na IRCu, GG lub innej formy komunikacji poza światem DM2 (np. zwroty typu „pogadajmy w zaświatach”, „zaświaty”) oraz przekazywania w jakikolwiek sposób identyfikatorów używanych w komunikatorach.
 - o Floodowanie podczas czarowania celem ukrycia słów zaklęć.

IV. GILDIE

1. W świecie DM2 istnieją 4 rodzaje gildii – gildie neutralne, zakonne (orderowe), chaońnicze (przeznaczone dla graczy zorientowanych na odgrywanie postaci według osobistych upodobań i orientacji w grze) oraz gildie walczące (przeznaczone dla graczy zorientowanych głównie na PvP). Zasady dotyczące poszczególnych rodzajów gildii opisane są na stronie WWW shardu w dziale Gildie.
2. Członkostwo w gildii walczącej nie jest obowiązkowe, ale postaci nie zrzeszone w gildiach walczących, biorące czynny udział w walkach organizacji walczących, robią to wyłącznie na własną odpowiedzialność. Jakiegokolwiek skargi graczy spoza gildii

walczących, a udzielających się na polu bitwy graczy walczących, nie będą rozpatrywane.

3. Przyjęte wypowiedzenie wojny oznacza swobodę w tępieniu przeciwnika, z zachowaniem zasad wymienionych w dziale V. Walka PvP. Walki bez wypowiedzianej wojny, prowadzone niezgodnie z zasadami dotyczącymi wojen gildyjnych, podlegają sankcjom.
4. Każda gildia musi posiadać koncepcję, opisaną na kamieniu gildyjnym. W przypadku braku koncepcji GM może upomnieć mistrza gildii. Uporczywe uchylanie się od uzupełnienia koncepcji może spowodować rozwiązanie gildii i utratę kamienia.
5. GM ma prawo odgórnie zmienić charakter gildii, jeśli jej członkowie rażąco łamią przyjętą koncepcję oraz zasady dotyczące rodzaju gildii.

V. WALKA PvP

1. Zabroniona jest jakakolwiek nieuzasadniona fabularnie forma agresji względem graczy nie będących członkami gildii pozostających w stanie wojny z agresorem oraz nie udzielających się w walkach PvP, zarówno po stronie dobra, jak i zła. Karą za uporczywe uprzykrzanie w ten sposób gry innym osobom jest blokada konta.
 - Zabijając gracza non-pvp trzeba podać powód przed lub po PK. Powód musi mieć uzasadnienie fabularne, powinien być rozbudowany (nie mówimy o zbindowanych na stałe emotach). Gracz zabijany musi się dowiedzieć za co zginął (jest to obowiązek gracza atakującego). W momencie zgłoszenia PK (lub w trakcie obserwacji) o ocenie powodu (czy był wystarczający czy nie) decyduje gm rozpatrujący sprawę. Dotyczy to każdej klasy, również Skrytobójcy.
2. Odstępstwo od powyższego zakazu stanowi wojna pomiędzy gildiami (zwłaszcza gildiami walczącymi). Dozwolone jest wówczas zabicie członka wrogiej gildii bez zbędnych formalności (ale z zachowaniem ogólnych reguł DM2, w szczególności pkt. I.3), z wyłączeniem pkt. V.3.1.
3. Zabrania się:
 - Zabijania nowo wskrzeszonych oraz zabijania u uzdrowicieli (również w przypadku wojen gildyjnych). Zakaz nie dotyczy powracających na miejsce śmierci w celu zebrania swojego ciała lub dalszej walki oraz uciekających do uzdrowiciela w celu uzyskania azylu.
 - Atakowania graczy i zbierania cudzych ciał w podziemiach dla młodych oraz traktowania tych lochów jako azylu.

VI. OPROGRAMOWANE I MECHANIKA GRY

1. Przed połączeniem się z serwerem DM2 należy pobrać wymagane i aktualne pliki (dostępne w dziale „Pliki”). Zabronione jest używanie innych wersji plików (ze szczególnym uwzględnieniem plików client.exe, statics*.mul, staidx*.mul, map*.mul, verdata.mul oraz tiledata.mul).

2. Podczas gry dozwolone jest używanie programów do masowej komunikacji typu IRC, TeamSpeak, Ventrilo, UOAM.
3. Dozwolone jest używanie programów do nauki umiejętności oraz statystyk postaci (typu UO Loop i EasyUO) pod warunkiem bieżącej kontroli poczynąń postaci przez gracza.
4. Pozostawienie postaci bez nadzoru i brak odpowiedzi na znaki sprawdzające w każdym momencie gry, karane będzie kasacją postaci oraz blokadą slotu (w przypadku posiadania więcej niż jednego slotu na postaci). W przypadku złapania na biernym makrowaniu po raz drugi, konto zostanie permanentnie zablokowane.
5. Używanie programów przyspieszających poruszanie się postaci jest zabronione.
6. Gracze obowiązani są do zgłaszania wszelkich zauważonych błędów w mechanice gry. Za błąd w mechanice gry uważa się ułomności mechaniki, niedopatrzania lub wady skryptowe, których działania nie można wytłumaczyć w sposób racjonalny (np. nie atakowanie przez nieprzyjazne potwory, blokowanie się potworów na przeszkodach łatwych do ominięcia), a które umożliwiają nieuczciwe zdobycie przewagi nad potworami lub innymi graczami, w szczególności wzbogacanie się, zdobywanie umiejętności i osiągnięcie przewagi w rywalizacji PvP.
7. Zabrania się w szczególności:
 - Atakowania w jakikolwiek sposób potworów, które z powodu ukształtowania terenu oraz innych ograniczeń mechanicznych nie są w stanie dojść do gracza,
 - Strzelania z łodzi do NPCów,
 - „Przytrzymywania” potworów przy ścianach w celu ułatwienia sobie likwidacji zablokowanego w ten sposób NPCa,
 - Oswajania zwierząt ze skarp i spod skarp,
 - Zabijania zwierząt w zagrodach nie należących do danej postaci,
 - Przeciągania po ziemi przedmiotów.
8. Za brak zgłoszenia lub wykorzystywanie zauważonych błędów w mechanice gry gracz zostanie surowo ukarany, w zależności od charakteru wykorzystywanego buga (przepadek mienia, obniżenie statystyk i umiejętności). W przypadku rażącego lub uporczywego wykorzystywania błędów w mechanice gry konto gracza może zostać zablokowane.

VII. MISTRZOWIE GRY (GM)

1. Mistrz Gry rozwiązuje problemy oraz wymierza kary w sposób obiektywny, kierując się własnym rozsądkiem oraz obowiązującym regulaminem. We wszelkich kwestiach spornych ostateczne słowo należy do Mistrza Gry.
2. W uzasadnionych przypadkach gracz ma prawo odwołać się do GM wyższego instancją (bezpośrednio odpowiedzialnego lub administratora serwera). Decyzja GM w odwołaniu ma charakter ostateczny.
3. GM nie ma prawa w żaden sposób pomagać materialnie poprzez użycie swoich mocy (dotyczy w szczególności ekwipunku, statystyk i

umiejętności) jakimkolwiek postaciom, zarówno graczy, jak i członków ekipy.

4. GM nie ma prawa odnosić się do gracza w sposób obraźliwy. W przypadku jakiegokolwiek nadużycia należy to zgłosić odpowiedniemu kierownikowi lub administratorowi serwera.
5. GM nie oddaje sprzętu utraconego z powodu błędów w grze ani skradzionego, zgubionego lub straconego w wyniku innych zdarzeń losowych.
6. GM swoje interwencje ogranicza wyłącznie do wypadków szczególnych i wyjątkowych (np. zablokowanie się postaci). Zastanówcie się zatem czy pomoc GM jest rzeczywiście niezbędna.
7. Instytucję GM-page należy ograniczyć do wyjątkowych sytuacji. Nieuzasadnione i wielokrotne użycia GM-page będą ignorowane lub karane.
8. W przypadku osadzenia postaci gracza w więzieniu GM ma obowiązek poinformować gracza, w związku z jakim przewinieniem został ukarany.
9. Zgłoszenie swojego wykroczenia przez gracza przed zamknięciem w więzieniu jego postaci może wpłynąć na złagodzenie kary.
10. Obraźliwe zachowanie wobec GMów (dotyczy to zarówno gry, IRCa, forum, jak i innych form komunikacji) jest zabronione, a bezpodstawne oszczerstwa pod kierunkiem członka ekipy będą surowo karane.

INFORMACJA/POUCZENIE:

Wszystkie osoby, które mają zamiar założyć konto na serwerze DMII, a wcześniej je posiadały, zobowiązane są zgłosić się w tej sprawie do administracji serwera. Pozwoli to uniknąć kłopotów z założeniem nowego konta w przypadku, gdy stare wciąż istnieje.