ÉBER ROLEPLAY

A VÁROS

SOSEM ALSZIK.

HIVATALOS SZERVERSZABÁLYZAT

VERZIÓ 1.0

Hatály: **játékos és munk valamennyi atárs**

Te döntesz. A város reagál. A történet folytatódik.

TARTALOM

1. A SZERVER ALAPELVEI
2. ÁLTALÁNOS JÁTÉKOSMAGATARTÁS
3. ROLEPLAY ALAPFOGALMAK
4. KARAKTERALKOTÁS ÉS KARAKTERFEJLŐDÉS
5. AZ RP LEBONYOLÍTÁSA
6. METAGAMING ÉS INFORMÁCIÓKEZELÉS
7. POWERGAMING, FAILRP ÉS FEARRP
8. KONFLIKTUSOK, FEGYVERES SZITUÁCIÓK ÉS RDM
9. SÉRÜLÉS, ESZMÉLETVESZTÉS ÉS HALÁL
10. RABLÁSOK ÉS ILLEGÁLIS TEVÉKENYSÉGEK
11. TÚSZHELYZETEK ÉS FOGVA TARTÁS
12. ILLEGÁLIS FRAKCIÓK ÉS BANDÁK
13. RENDVÉDELMI SZABÁLYZAT
14. EMS ÉS EGÉSZSÉGÜGYI SZABÁLYZAT
15. CIVIL ROLEPLAY ÉS MUNKAHELYEK
16. JÁRMŰHASZNÁLAT ÉS KÖZLEKEDÉS
17. INGATLANOK, VAGYON ÉS GAZDASÁG
18. VÉDETT HELYSZÍNEK ÉS KÖZÖSSÉGI TERÜLETEK
19. BÖRTÖN, BÍRÓSÁG ÉS JOGI RP
20. KORRUPCIÓ ÉS ÁLLAMI SZERVEZETEK
21. TECHNIKAI SZABÁLYOK
22. KILÉPÉS, ÚJRACSATLAKOZÁS ÉS SZERVERRESTART
23. DISCORD ÉS KÖZÖSSÉGI KOMMUNIKÁCIÓ
24. STREAMELÉS ÉS TARTALOMGYÁRTÁS
25. ADMINISZTRÁCIÓ ÉS JÁTÉKOSJELENTÉSEK
26. BÜNTETÉSI RENDSZER
27. KÜLÖNLEGES ROLEPLAY-HELYZETEK
28. A ÉBER ROLEPLAY ÖT ALAPTÖRVÉNYE

ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK

A dokumentum a Éber Roleplay szabad RP-koncepciója szerint készült.

1. A SZERVER ALAPELVEI

1.1. A Roleplay szabadsága

A Éber Roleplay célja egy olyan virtuális világ létrehozása, ahol a játékosok szabadon alakíthatják karakterük életét, kapcsolatait, döntéseit és történeteit.

A szerver nem kíván minden játékhelyzetet előre meghatározott szabályokhoz, engedélyekhez vagy kötelező forgatókönyvekhez kötni.

Ami nincs kifejezetten megtiltva, az alapvetően megengedett, amennyiben életszerű, RP-vel alátámasztott, és nem sérti mások játékélményét.

1.2. Az RP fontosabb a győzelemnél

A szerveren nem az számít, hogy egy játékos mennyi pénzt keres, hány embert győz le, vagy milyen gyakran kerül ki győztesen egy helyzetből.

A valódi siker az, ha egy játékos érdekes, emlékezetes és mások számára is élvezhető történeteket hoz létre.

1.3. A történeteket a játékosok alakítják

A játékosok döntéseinek következményei lehetnek. Egy karakter hibázhat, elveszíthet dolgokat, konfliktusokba kerülhet, vagy jelentős befolyásra tehet szert.

Az adminisztrátorok feladata nem a történetek irányítása, hanem annak biztosítása, hogy azok tisztességes körülmények között alakulhassanak.

1.4. Kölcsönös játékélmény

Minden RP-szituációban figyelembe kell venni a többi résztvevőt.

A konfliktusok, viták, versengések és veszteségek a Roleplay természetes részei. Ezek azonban nem válhatnak indokolatlan zaklatássá vagy mások játékának szándékos ellehetetlenítésévé.

1.5. Józan ész

Nem lehet minden lehetséges helyzetre külön szabályt alkotni.

Minden játékos köteles a józan eszét használni, valamint figyelembe venni karaktere lehetőségeit, a kialakult RP-előzményeket és az események következményeit.

1.6. Szabályismeret

A szerverhez történő csatlakozással a játékos elfogadja a szabályzatot.

A szabályzat nem ismerete nem mentesít a felelősség alól.

1.7. Egyenlő elbírálás

A szabályzat valamennyi játékosra egyformán vonatkozik, függetlenül attól, hogy civil, rendvédelmi dolgozó, illegális frakciótag, frakcióvezető, tartalomgyártó vagy adminisztrátor.

1.8. Szabályok értelmezése

Kétes helyzetekben az adminisztráció elsősorban az RP-előzményt, a játékosok szándékát, a kölcsönös játékélményt és az esetleges visszaéléseket vizsgálja.

A szabályzat nem használható arra, hogy valaki szándékosan kibújjon egy általa létrehozott RP-helyzet következményei alól.

2. ÁLTALÁNOS JÁTÉKOSMAGATARTÁS

2.1. Tilos a többi játékos szándékos zaklatása, fenyegetése vagy személyes megalázása OOC környezetben.

2.2. Az IC konfliktusokat nem szabad OOC vitává alakítani.

2.3. Egy karakterrel történő konfliktus nem jogosít fel a karakter mögött álló játékos személyes támadására.

2.4. Tilos más játékosok valós személyes adatainak nyilvánosságra hozatala vagy az azokkal történő fenyegetés.

2.5. Tilos a diszkrimináció, a gyűlöletkeltés és a személyre irányuló, megalázó kommunikáció.

2.6. Az IC sértegetés és provokáció a karakterek közötti konfliktus része lehet, amennyiben nem válik tényleges OOC zaklatássá.

2.7. Tilos szándékosan ellehetetleníteni egy játékos RP-jét kizárólag személyes ellenszenv miatt.

2.8. A játékos köteles az aktív RP-helyzeteket megfelelően kezelni. Indokolatlanul nem szakíthatja meg a szituációt.

2.9. A játékosnak működő, érthető hangkommunikációval kell rendelkeznie.

2.10. Hangtorzító használható karakterformálási célból, amennyiben a beszéd érthető marad, és nem szolgál tisztességtelen előnyszerzésre.

2.11. A játékon belüli kommunikáció alapvetően magyar nyelven történik. Más nyelv használható megfelelő IC-indokkal, de nem lehet eszköz más résztvevők tudatos kizárására.

3. ROLEPLAY ALAPFOGALMAK

3.1. IC – In Character

Minden olyan információ, cselekedet vagy kommunikáció, amely a játék világán és a karakter történetén belül történik.

3.2. OOC – Out of Character

A játékoshoz, nem pedig a karakterhez tartozó információ vagy kommunikáció.

Az OOC kommunikáció kizárólag indokolt esetekben használható játék közben.

3.3. MG – Metagaming

Olyan információ felhasználása IC környezetben, amelyet a karakter valójában nem ismerhet.

Példa: Valaki Discordon megtudja egy karakter tartózkodási helyét, majd ezt az információt felhasználja a játékban.

3.4. PG – Powergaming

Olyan cselekedet vagy RP, amely irreális előnyt biztosít, figyelmen kívül hagyja a karakter fizikai korlátait, vagy megfosztja a másik felet a reagálás lehetőségétől.

3.5. RDM – Random Deathmatch

Más játékos indokolatlan megtámadása megfelelő RP-előzmény nélkül.

3.6. VDM – Vehicle Deathmatch

Jármű szándékos, indokolatlan használata más játékos megtámadására vagy kiiktatására.

3.7. FearRP / NVL – Not Valuing Life

A karakter életének és testi épségének figyelmen kívül hagyása olyan helyzetben, ahol valós veszély fenyegeti.

3.8. NLR – New Life Rule

Az eszméletvesztéssel, halálmechanikával és kórházi újraéledéssel kapcsolatos tudás- és részvételi korlátozás.

3.9. CK – Character Kill

A karakter történetének végleges lezárása, amely után a karakter nem térhet vissza.

3.10. Combat Logging

Kilépés aktív RP-helyzetből azért, hogy a játékos elkerülje az adott helyzet következményeit.

3.11. FailRP

Olyan viselkedés, amely indokolatlanul megtöri az RP-t, figyelmen kívül hagyja a környezetet, vagy nem illeszkedik a kialakult szituációba.

3.12. Revenge RP

Egy korábbi konfliktus miatti megtorlás. Önmagában nem tiltott, amennyiben az előzményeket a karakter IC módon ismeri, és a cselekmény nem sérti az NLR vagy más szabályokat.

4. KARAKTERALKOTÁS ÉS KARAKTERFEJLŐDÉS

4.1. A játékos szabadon alakíthatja karaktere személyiségét, múltját, céljait, kapcsolatait és életvitelét.

4.2. A karakternek hihetően kell illeszkednie a szerver világába.

4.3. Tilos olyan karaktert létrehozni, aki természetfeletti képességekkel rendelkezik, vagy a játék világának szabályai felett áll.

4.4. A karakter nem lehet mindenhez értő, minden helyzetben hibátlan vagy következmények nélkül cselekvő személy.

4.5. A karakter személyisége változhat a vele történő események hatására.

4.6. A játékosok szabadon alakíthatnak családi, baráti, üzleti és ellenséges kapcsolatokat.

4.7. Egy karakter múltja nem használható indokként bármilyen szabálytalan cselekedetre.

4.8. Másik karakterre történő váltás nem használható arra, hogy a játékos elkerülje egy aktív RP következményeit.

4.9. Több karakter esetén azok információit, kapcsolatait és vagyonát külön kell kezelni.

4.10. Karakterek között tilos a vagyon és információk OOC célú átjátszása, beleértve a közvetítőkön keresztüli átadást is.

4.11. Tilos megtévesztően másik aktív játékos karakterének személyazonosságát lemásolni, ha ez OOC visszaélésre irányul.

5. AZ RP LEBONYOLÍTÁSA

5.1. Folyamatos karakterben maradás

A játékosnak lehetőség szerint minden helyzetben karakterben kell maradnia.

5.2. RP közbeni viták

Az RP közepén tilos szabályzati vitába kezdeni, kivéve, ha súlyos játékosbiztonsági probléma miatt azonnali beavatkozás szükséges.

A vitás eseteket lehetőség szerint a szituáció befejezése után kell jelenteni.

5.3. /me parancs

A `/me` karaktered látható cselekvéseinek vagy megnyilvánulásainak leírására szolgál.

Nem használható arra, hogy egyoldalúan meghatározd a másik játékos reakcióját.

5.4. /do parancs

A `/do` a környezet, állapot vagy egy RP szempontjából releváns körülmény leírására használható.

Tilos a már egyértelműen megállapított vagy megfigyelhető tényeket hamisan leírni előnyszerzés céljából.

5.5. A másik fél reakciója

Minden játékosnak megfelelő lehetőséget kell biztosítani arra, hogy reagáljon a vele szemben történő cselekvésekre.

5.6. Kreatív RP

A játékosok szabadon kezdeményezhetnek saját történeteket, rendezvényeket, üzleti együttműködéseket vagy konfliktusokat.

Ehhez alapvetően nincs szükség adminisztrátori engedélyre.

5.7. Közös történetalkotás

Nem minden történetnek kell konfliktusról szólnia. Civil események, vállalkozások, társasági kapcsolatok és hétköznapi szituációk ugyanolyan értékes részei a szervernek.

5.8. Következmények elfogadása

A játékosnak el kell fogadnia a karaktere döntéseiből logikusan következő, szabályos IC következményeket.

6. METAGAMING ÉS INFORMÁCIÓKEZELÉS

6.1. Tilos bármilyen OOC információ IC felhasználása.

6.2. Tilos Discord-beszélgetésből, livestreamből, videóból vagy külső kommunikációból szerzett információ alapján IC döntést hozni.

6.3. Az IC kommunikációhoz a szerveren rendelkezésre álló, karakter által használható kommunikációs rendszerek alkalmazandók.

6.4. Tilos OOC kommunikációs csatornán megszervezni egy aktív IC konfliktus kimenetelét.

6.5. A játékos nem ismerheti automatikusan más karakterek nevét, foglalkozását, frakcióját vagy kapcsolatait.

6.6. A karakter nem használhat olyan ismeretet, amelyet kizárólag másik karakterén keresztül szerzett.

6.7. A játékos nem figyelheti meg mások streamjét abból a célból, hogy IC előnyre tegyen szert.

6.8. A játékrendszer által megjelenített információ nem feltétlenül jelent IC tudást. Az információ használhatóságát mindig a szerepjáték körülményei határozzák meg.

7. POWERGAMING, FAILRP ÉS FEARRP

7.1. Életszerűség

A karakternek az emberi képességek, a játékvilág és a szerver technikai lehetőségeinek megfelelően kell viselkednie.

7.2. Sérülések

A komoly baleseteket és sérüléseket megfelelően kell RP-zni.

Tilos a sérülések következményeit kizárólag előnyszerzés céljából figyelmen kívül hagyni.

7.3. Fenyegetett helyzetek

A karakternek életszerűen kell viszonyulnia a közvetlen veszélyhez.

Ez nem jelenti azt, hogy minden fenyegetésnek automatikusan engedelmeskednie kell.

7.4. Karakterbátorság

A karakter lehet bátor, vakmerő vagy tapasztalt, de nem viselkedhet következetesen úgy, mintha sérthetetlen lenne.

7.5. Reagálási lehetőség

Tilos olyan egyoldalú RP-cselekvést végrehajtani, amely a másik játékost megfosztja a döntési lehetőségtől.

7.6. Mechanikai előnyszerzés

Tilos animációk, játékrendszerek vagy technikai hibák kihasználásával olyan előnyre szert tenni, amely nem lenne életszerűen elérhető.

7.7. RP-kikerülés

Tilos szándékosan leegyszerűsíteni vagy átugrani egy RP-helyzet lényeges részeit pusztán a gyorsabb jutalom vagy eredmény érdekében.

8. KONFLIKTUSOK, FEGYVERES SZITUÁCIÓK ÉS RDM

8.1. Konfliktusok szabadsága

A szerveren engedélyezettek a karakterek közötti komoly konfliktusok, rivalizálások és ellenséges viszonyok.

8.2. RP-előzmény

Komoly támadást megfelelő IC-előzménynek vagy egyértelmű, az adott helyzetben értelmezhető konfliktusnak kell megelőznie.

8.3. Konfliktus kezdete

Egy konfliktus kezdeményezésének nem kell meghatározott mondatból vagy sablonból állnia.

A lényeg az, hogy a másik fél számára a helyzet és annak veszélye értelmezhető legyen.

8.4. Előzmények jelentősége

A korábbi IC események megalapozhatnak későbbi konfliktusokat.

Nem szükséges minden egymáshoz közvetlenül kapcsolódó találkozásnál teljesen új történetet kezdeni.

8.5. Indokolatlan támadás

Tilos minden olyan támadás, amelynek nincs értelmezhető RP-indoka, és kizárólag a másik játékos legyőzésére irányul.

8.6. Konfliktus lezárása

A konfliktusoknak lehetőséget kell biztosítani a tárgyalásra, megegyezésre, visszavonulásra vagy más RP-kimenetelre is.

8.7. Külső beavatkozás

Egy aktív konfliktusba kizárólag valós IC-kapcsolattal vagy megfelelő RP-előzménnyel rendelkező játékos kapcsolódhat be.

8.8. Indokolatlan eszkaláció

Tilos jelentéktelen konfliktusokat következetesen súlyos összecsapássá alakítani kizárólag azért, hogy a játékos harcolhasson.

8.9. Állandó konfliktuskeresés

Az a játékos, akinek tevékenysége szinte kizárólag véletlenszerű konfliktusok és összecsapások kezdeményezéséből áll, RP-minőségi felülvizsgálat alá vonható.

8.10. Csoportos konfliktusok

A szerver alapvetően nem alkalmaz minden helyzetre kötelező, fix létszámkorlátozást.

Az adminisztráció kizárólag akkor avatkozik közbe, ha a résztvevők létszáma vagy koordinációja bizonyíthatóan sportszerűtlen visszaélést eredményez.

A rádión információt szolgáltató vagy a helyszínt biztosító személyek is az adott konfliktus résztvevőinek számítanak.

9. SÉRÜLÉS, ESZMÉLETVESZTÉS ÉS HALÁL

9.1. Sérülések kezelése

Minden játékos köteles megfelelően reagálni a karakterét ért jelentős sérülésekre.

9.2. Eszméletlen állapot

Eszméletlen karakter nem adhat át taktikai információkat, nem szervezhet további cselekvéseket, és nem használhat olyan funkciókat, amelyekhez a karakternek tudatosan cselekvőképesnek kellene lennie.

9.3. Újraélesztés és ellátás

Sikeres orvosi ellátás után a karakter folytathatja történetét, de a sérüléseinek RP-következményeit figyelembe kell vennie.

9.4. Kórházi respawn

Amennyiben a játékos a kórházi respawn funkciót használja, nem emlékezhet automatikusan az eszméletvesztést közvetlenül megelőző események minden részletére.

9.5. NLR

Kórházi respawn után tilos visszatérni ugyanabba a még aktív konfliktusba, hogy a karakter annak eredményét megváltoztassa.

9.6. Orvosi segítség

Amennyiben érdemi orvosi ellátás folyamatban van, a játékos nem használhatja a respawn funkciót kizárólag az RP lerövidítésére.

9.7. Végleges karakterhalál

Más játékos nem kényszeríthet egyoldalúan CK-t egy karakterre.

A CK alapvetően a karakter tulajdonosának döntése, vagy egy előzetesen elfogadott, különleges RP-történet következménye lehet.

9.8. CK következményei

A véglegesen lezárt karakter nem hozható vissza egyszerű névváltoztatással vagy személyazonosság-cserével.

9.9. Halállal kapcsolatos szerepjáték

Tilos a súlyos, érzékeny témák sokkolásra, zaklatásra vagy más játékosok kellemetlen helyzetbe kényszerítésére történő felhasználása.

10. RABLÁSOK ÉS ILLEGÁLIS TEVÉKENYSÉGEK

10.1. Az illegális RP szerepe

Az illegális tevékenységek a szerver történetének részét képezik.

A játékosok szabadon építhetnek illegális karaktereket, szervezeteket és konfliktusokat.

10.2. Szabad kezdeményezés

Az illegális tevékenységekhez alapvetően nem szükséges adminisztrátori engedély.

10.3. Rablások megkezdése

A szerver nem ír elő általános, minden rablásra érvényes kötelező rendőri létszámot, amennyiben az adott játékrendszer ezt lehetővé teszi.

10.4. RP-követelmény

A rablásoknak értelmezhető RP-helyzetet kell létrehozniuk.

Tilos kizárólag más játékosok felszerelésének gyors megszerzése céljából, érdemi RP nélkül sorozatos rablásokat végrehajtani.

10.5. Tárgyalás

A rablások során lehetőség van tárgyalásra, megállapodásra és alternatív megoldásokra.

A tárgyalás nem minden helyzetben kötelező, de a másik féllel történő értelmes interakció elvárt.

10.6. Zsákmányszerzés

Más játékos tárgyainak elvétele kizárólag megfelelő IC-helyzetben és a szerver mechanikáin keresztül történhet.

10.7. Rablások ismétlése

Tilos ugyanazt a játékost rövid időn belül, érdemi új történet nélkül ismételten célba venni.

10.8. Rablás megszakítása

Egy aktív rablás nem használható újraindítható, következmények nélküli pénzszerzési mechanikaként.

10.9. Külső résztvevők

Más csoport aktív rablásába tilos önkényesen beleavatkozni, ha nincs megfelelő IC-előzmény.

10.10. Szerverszintű következmények

Az illegális tevékenységek IC következményekkel járhatnak, például nyomozással, elfogással vagy vagyonvesztéssel.

Ezek önmagukban nem minősülnek adminisztrátori büntetésnek.

11. TÚSZHELYZETEK ÉS FOGVA TARTÁS

11.1. Túszhelyzet vagy fogva tartás megfelelő IC-indokkal és történeti céllal alakítható ki.

11.2. A túsz nem használható egyszerű tárgyként vagy korlátlan előny megszerzésére.

11.3. A fogva tartott játékosnak is biztosítani kell az érdemi RP lehetőségét.

11.4. Tilos a fogva tartás indokolatlan, elhúzódó fenntartása, ha annak már nincs történeti célja.

11.5. Tilos egy játékost kizárólag azért túszul ejteni, mert a rablás mechanikája vagy egy előre eltervezett forgatókönyv azt megkövetelné.

11.6. A túszok és a fogva tartók közötti tárgyalás szabadon alakítható.

11.7. Tilos a másik játékost személyesen megalázni, valamint érzékeny vagy szexuális jellegű cselekményre kényszeríteni.

11.8. A játékos személyes biztonságát érintő OOC kifogást komolyan kell venni, és szükség esetén adminisztrátori segítséggel kezelni.

11.9. A túszhelyzet lezárása után a résztvevők kötelesek elfogadni a kialakult, szabályos IC következményeket.

12. ILLEGÁLIS FRAKCIÓK ÉS BANDÁK

12.1. Frakcióalapítás

A játékosok szabadon alapíthatnak kisebb-nagyobb illegális csoportokat, bandákat és szervezeteket.

12.2. Hivatalos frakcióstátusz

A szerverrendszerhez kötött hivatalos frakciójogosultságokat az adminisztráció adhatja meg.

A frakció hivatalos státuszának hiánya nem tiltja meg, hogy a játékosok IC szervezetként működjenek.

12.3. Frakciólétszám

Az illegális frakcióknak nincs általánosan előírt maximális taglétszámuk.

12.4. Hierarchia

A csoportok saját rangrendszert, belső szabályokat és vezetési struktúrát alakíthatnak ki.

12.5. Területek

A frakciók IC módon kialakíthatnak befolyási területeket.

Egy terület azonban nem válik automatikusan más játékosok számára tiltott zónává.

12.6. Frakcióháborúk

A frakciók között RP-alapú rivalizálás és konfliktus megengedett.

A konfliktus nem válhat folyamatos, történet nélküli összecsapássá.

12.7. Diplomácia

A frakciók köthetnek szövetségeket, megállapodásokat és ideiglenes együttműködéseket.

12.8. Frakcióváltás

A karakter frakciót válthat, de az előző szervezethez fűződő története és kapcsolatai nem tűnnek el automatikusan.

12.9. Frakcióvezetők

A vezetők felelősek a frakció szervezéséért, de nem kötelesek minden tag minden IC cselekményét előzetesen engedélyezni.

12.10. Tagok önállósága

A frakciótagok szabadon kezdeményezhetnek saját RP-t, amennyiben az illeszkedik karakterükhöz és a szervezet működéséhez.

12.11. Frakciómegszüntetés

Az adminisztráció indokolt esetben visszavonhat hivatalos frakciójogosultságokat, különösen ismétlődő súlyos szabályszegések esetén.

13. RENDVÉDELMI SZABÁLYZAT

13.1. A rendvédelem célja

A rendvédelem feladata nem a mindenáron történő győzelem, hanem a törvények IC érvényesítése és a minőségi rendvédelmi RP biztosítása.

13.2. Intézkedések

Minden rendőri intézkedésnek megfelelő IC-indokkal kell rendelkeznie.

13.3. Igazoltatás

A rendőr IC körülmények alapján kezdeményezhet igazoltatást.

13.4. Intézkedési jogkör

A rendvédelmi dolgozó nem használhatja munkakörét személyes OOC sérelmek megtorlására.

13.5. Kényszerítő intézkedések

A rendőrnek az adott szituáció veszélyességével és a karakter számára ismert információkkal arányosan kell eljárnia.

13.6. Nyomozás

A nyomozás során kizárólag IC módon megszerzett információ használható fel.

13.7. Bizonyítékok

A játékmechanikákból, kamerákból, tanúktól vagy egyéb IC forrásokból származó bizonyítékok felhasználhatók.

13.8. Körözés

Körözés kizárólag megfelelő IC-alapra helyezhető.

13.9. Letartóztatás

A letartóztatott játékosnak lehetőséget kell biztosítani a megfelelő RP-re.

13.10. Eljárás

A rendvédelem nem köteles minden helyzetet hosszadalmasan lebonyolítani, azonban nem hagyhatja figyelmen kívül az érdemi RP lehetőségét.

13.11. Üldözések

A rendőri üldözések során figyelembe kell venni a helyzet veszélyességét, a közlekedési környezetet és az alkalmazott eszközök arányosságát.

13.12. Rendőri korrupció

Rendőri korrupció kizárólag megfelelően felépített IC-történet és a szerver által meghatározott jogosultsági keretek között folytatható.

A korrupció nem használható adminisztrátori vagy technikai jogosultságokkal történő visszaélésre.

13.13. Rendőri felelősség

A rendőrök IC módon felelősségre vonhatók döntéseikért.

A rendőrség nem rendelkezik automatikus RP-elsőbbséggel a civil vagy illegális játékosokkal szemben.

13.14. Rendvédelmi frakcióvezetés

A rendvédelmi szervezet saját belső eljárásrendet és rangrendszert alkalmazhat, de ezek nem írhatják felül a szerver általános szabályzatát.

14. EMS ÉS EGÉSZSÉGÜGYI SZABÁLYZAT

14.1. Az EMS elsődleges feladata az egészségügyi RP biztosítása.

14.2. Az egészségügyi dolgozók kötelesek az adott helyzetnek megfelelő szakmai és karakterbeli viselkedést tanúsítani.

14.3. Tilos indokolatlanul megtagadni az ellátást OOC személyes ellenszenv miatt.

14.4. Az EMS nem használhatja szerepét más játékosok indokolatlan akadályozására.

14.5. Az egészségügyi RP során figyelembe kell venni a sérülések jellegét és a szerver egészségügyi mechanikáit.

14.6. A sérült játékos köteles együttműködni az érdemi ellátási RP-ben.

14.7. Az orvosi ellátás nem jelenti automatikusan az összes sérülés azonnali, következmények nélküli megszűnését.

14.8. Az egészségügyi dolgozók nem használhatnak fel OOC információkat a betegek ügyében.

14.9. Az EMS egységei nem kötelesek indokolatlanul veszélyes helyszínre belépni.

14.10. Az egészségügyi dolgozók elleni IC konfliktusok nem eredményezhetik az egész frakció működésének tartós ellehetetlenítését.

14.11. A mentősök saját karaktertörténeteket, szakmai konfliktusokat és egyéb RP-eseményeket alakíthatnak ki.

15. CIVIL ROLEPLAY ÉS MUNKAHELYEK

15.1. Civil szabadság

A civil karakterek nem rendelkeznek kevesebb RP-lehetőséggel, mint az állami vagy illegális szervezetek tagjai.

15.2. Munkavállalás

A játékosok szabadon választhatnak a szerveren elérhető foglalkozások közül.

15.3. Munkaköri RP

A munkahelyeket nem kizárólag pénzszerzési mechanikaként kell kezelni, hanem lehetőség szerint RP-helyzeteket is létre kell hozni.

15.4. Vállalkozások

A játékosok létrehozhatnak saját vállalkozásokat, amennyiben azokat a szerver rendszerei vagy az IC világ keretei lehetővé teszik.

15.5. Üzleti kapcsolatok

A vállalkozások szabadon alakíthatnak ki együttműködéseket, versenyhelyzeteket és szerződéses kapcsolatokat.

15.6. Munkahelyi konfliktusok

A munkáltató és munkavállaló közötti IC konfliktus megengedett, de nem válhat OOC zaklatássá.

15.7. Üzleti csalások

IC üzleti megtévesztés kizárólag a szerver mechanikáin és RP-keretein belül történhet.

Valós pénzre, felhasználói fiókokra vagy OOC szolgáltatásokra irányuló csalás tilos.

15.8. Szabad civil események

A játékosok adminengedély nélkül rendezhetnek találkozókat, bemutatókat, versenyeket és más közösségi programokat, amennyiben ezek nem igényelnek külön technikai jogosultságot.

16. JÁRMŰHASZNÁLAT ÉS KÖZLEKEDÉS

16.1. A szerveren nincs általános kötelezettség arra, hogy minden játékos folyamatosan valósághű közlekedési stílust alkalmazzon.

16.2. A gyors vezetés, versenyzés és kockázatos közlekedés IC következményekkel járhat.

16.3. Tilos járművet szándékosan más játékosok zavarására vagy indokolatlan megtámadására használni.

16.4. A jelentős járműbaleseteket a körülményeknek megfelelően RP-zni kell.

16.5. Tilos a járművek ismert hibáit vagy fizikáját kihasználni tisztességtelen előnyszerzésre.

16.6. Az üldözések során mindkét félnek életszerűen kell viszonyulnia a veszélyekhez.

16.7. Jármű ellopása vagy birtokba vétele megfelelő RP-előzménnyel és a szerver mechanikáin keresztül történhet.

16.8. Tilos a játékosok járműveit kizárólag rombolási vagy zaklatási szándékkal rendszeresen célba venni.

16.9. A versenyek, autóstalálkozók és tuningközösségek szabadon szervezhetők.

17. INGATLANOK, VAGYON ÉS GAZDASÁG

17.1. Vagyonszerzés

A játékosok a szerver által biztosított lehetőségekkel szabadon szerezhetnek vagyont.

17.2. Gazdasági RP

A kereskedelem, befektetés és vállalkozásépítés a szerver fontos része.

17.3. Vagyonátadás

Vagyonátadás kizárólag érvényes IC-indokkal vagy a szerver engedélyezett gazdasági mechanikáin keresztül történhet.

17.4. Vagyonsokszorozás

Tilos minden hibakihasználásból vagy technikai visszaélésből származó vagyonszerzés.

17.5. Ingatlanok

Az ingatlanok használatára a szerver mechanikái és az IC tulajdonviszonyok vonatkoznak.

17.6. Gazdasági manipuláció

Szabad a piaci verseny és az IC üzleti stratégia, azonban tilos technikai hibák vagy OOC visszaélések útján manipulálni a gazdaságot.

17.7. Pénzorientált játék

A nagy összegű vagyon felhalmozása önmagában nem tilos.

Azonban a kizárólag mechanikák ismételgetésére és az RP teljes mellőzésére épülő tevékenység RP-minőségi felülvizsgálatot vonhat maga után.

17.8. Valós pénzes ügyletek

Tilos szerveren belüli vagyont, jogosultságot vagy karakterelőnyt nem engedélyezett valós pénzes kereskedelem tárgyává tenni.

18. VÉDETT HELYSZÍNEK ÉS KÖZÖSSÉGI TERÜLETEK

18.1. Alapelv

A Éber Roleplay nem kíván nagyszámú, minden konfliktust kizáró mesterséges zónát létrehozni.

18.2. Kórház

A kórház alapvetően egészségügyi és civil szerepjátékra szolgál.

Tilos rendszeresen a kórház környezetében várakozva támadásokat kezdeményezni vagy a sérült játékosok helyzetével visszaélni.

18.3. Rendőrség

A rendőrség nem automatikusan konfliktusmentes terület.

Az ott történő komolyabb RP-helyzeteknek azonban megfelelő előzménnyel és következményekkel kell rendelkezniük.

18.4. Kezdőterületek

Tilos újonnan csatlakozó játékosokat a karakterük létrehozását vagy belépését követően szándékosan akadályozni.

18.5. Spawnpontok

Tilos spawnpontokat, belépési helyeket vagy technikai átmeneteket kihasználni más játékosok támadására, blokkolására vagy kifosztására.

18.6. Menedéknek használás

Védett terület nem használható egy aktív konfliktus következményeinek mesterséges megszüntetésére.

18.7. Különleges események

Szerveresemény idejére az adminisztráció ideiglenes védett területeket jelölhet ki, megfelelő előzetes tájékoztatással.

19. BÖRTÖN, BÍRÓSÁG ÉS JOGI RP

19.1. A börtönbüntetés IC következmény, és nem tekinthető automatikusan OOC büntetésnek.

19.2. A büntetéseknek arányban kell állniuk az alkalmazandó IC jogrenddel és a kialakult helyzettel.

19.3. A rendvédelmi szervek nem alkalmazhatnak szándékosan indokolatlanul hosszú eljárásokat más játékosok játékának ellehetetlenítésére.

19.4. Az ügyvédek, bírók és más jogi szereplők érdemi lehetőséget kaphatnak a jogi RP alakítására.

19.5. Az IC tárgyalások során bizonyítékokra, vallomásokra és a város szabályaira kell támaszkodni.

19.6. A fogvatartott játékosoknak a büntetés alatt is biztosítani kell az érdemi RP lehetőségét, amennyiben a szerver rendszerei ezt lehetővé teszik.

19.7. A fogvatartás vagy szállítás közben kialakuló konfliktusokra az általános RP- és konfliktusszabályok vonatkoznak.

19.8. Tilos a börtönrendszer hibáit kihasználni a büntetés szabálytalan elkerülésére.

20. KORRUPCIÓ ÉS ÁLLAMI SZERVEZETEK

20.1. Korrupciós történetek

A korrupció és a hatalommal való IC visszaélés lehet karaktertörténet része, ha a szerver ehhez megfelelő játékrendszert és jogosultságokat biztosít.

20.2. Beosztás

A magasabb rang vagy fontosabb IC pozíció nem biztosít OOC előjogokat.

20.3. Hatalommal való visszaélés

Tilos adminisztrátori vagy rendszerjogosultságokat IC személyes haszonszerzésre felhasználni.

20.4. Következmények

A korrupciós RP IC nyomozást, felfüggesztést, elbocsátást vagy további történeti következményeket eredményezhet.

20.5. Szervezeti függetlenség

A frakcióvezetők jogosultak saját szervezeti döntéseket hozni, a szerver általános szabályain belül.

21. TECHNIKAI SZABÁLYOK

21.1. Tilos bármilyen csalóprogram, jogosulatlan módosítás vagy tisztességtelen előnyt biztosító eszköz használata.

21.2. Tilos a játékban vagy a szerveren található hibák szándékos kihasználása.

21.3. A felfedezett súlyos hibákat jelenteni kell az adminisztrációnak.

21.4. Tilos tárgyak, pénz vagy más értékek hibakihasználással történő sokszorosítása.

21.5. Tilos a szerver működésének szándékos megzavarása vagy túlterhelése.

21.6. A kizárólag látványbeli módosítások engedélyezhetők, ha nem biztosítanak tisztességtelen előnyt.

21.7. Tilos olyan kliensmódosítás használata, amely indokolatlan előnyt ad a látási viszonyokban, a célzásban vagy más játékmechanikában.

21.8. Az AFK-állapot nem használható erőforrások vagy pénz automatikus megszerzésére, amennyiben az adott mechanika ezt nem kifejezetten engedélyezi.

21.9. Tilos minden olyan automatizálás, amely a játékos aktív részvételét helyettesítve szabálytalan előnyt biztosít.

22. KILÉPÉS, ÚJRACSATLAKOZÁS ÉS SZERVERRESTART

22.1. Combat Logging

Tilos aktív RP-helyzetből kilépni a következmények elkerülése érdekében.

22.2. Technikai megszakadás

Amennyiben a játékos önhibáján kívül szakad le, visszacsatlakozás után lehetőség szerint folytatnia kell a megszakadt helyzetet.

22.3. Újracsatlakozás

Az újracsatlakozás nem törli a karakter korábbi IC kötelezettségeit vagy egy folyamatban lévő szituáció következményeit.

22.4. Szerverrestart

A restart nem használható arra, hogy valaki elkerülje a rendőri intézkedést, fogvatartást vagy más RP-következményt.

22.5. Restart előtti RP

A restart előtti időszakban is a megszokott RP-szabályok érvényesek.

22.6. Szituáció folytatása

A restart miatt megszakadt fontos RP-eseményeket a résztvevőknek lehetőség szerint közösen kell folytatniuk.

23. DISCORD ÉS KÖZÖSSÉGI KOMMUNIKÁCIÓ

23.1. A szerverhez tartozó Discord-közösségben kulturált kommunikáció szükséges.

23.2. Tilos a személyeskedő zaklatás, fenyegetés, gyűlöletkeltés és mások személyes adatainak megosztása.

23.3. IC konfliktusokat tilos Discordon OOC zaklatássá alakítani.

23.4. A játékosok nem használhatják Discordot IC információk jogosulatlan továbbítására.

23.5. Tilos más játékosok vagy szerverek szándékos zaklatására, támadására történő felhívás.

23.6. A reklámozásra és meghívókra a Discord-szerver külön közzétett csatornaszabályai vonatkoznak.

23.7. Tilos más játékosok megszemélyesítése vagy a staff nevével történő visszaélés.

23.8. Az adminisztrátorok által kezelt jelentések, bizonyítékok és személyes információk nem hozhatók nyilvánosságra jogosulatlanul.

24. STREAMELÉS ÉS TARTALOMGYÁRTÁS

24.1. Tartalomgyártás

A szerveren alapvetően engedélyezett a streamelés és videókészítés.

24.2. Streamsniping

Tilos más játékos közvetítését IC előnyszerzés céljából figyelni.

24.3. OOC információk

A közvetítésből származó információ nem használható fel IC környezetben.

24.4. Tartalomgyártói felelősség

A tartalomgyártókra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint minden más játékosra.

24.5. Más játékosok védelme

Tilos videókat vagy közvetítéseket más játékosok valós személyének zaklatására, megalázására vagy személyes adatainak nyilvánosságra hozatalára használni.

24.6. Szerzői jogok

A játékban lejátszott zenék és más tartalmak esetén figyelembe kell venni a szerzői jogokat, különösen élő közvetítések során.

25. ADMINISZTRÁCIÓ ÉS JÁTÉKOSJELENTÉSEK

25.1. Az adminisztráció szerepe

Az adminisztráció elsődleges célja a szerver működésének és a játékosok közötti tisztességes RP fenntartása.

25.2. Beavatkozás

Adminisztrátori beavatkozás elsősorban szabályszegés, technikai probléma vagy súlyos játékélmény-rombolás esetén indokolt.

25.3. RP-szituációk

Az adminisztráció lehetőség szerint nem szakít meg szabályosan zajló RP-szituációkat.

25.4. Játékosjelentés

A játékos a szerveren biztosított jelentési rendszerben vagy a kijelölt Discord-felületen jelezheti a szabályszegést.

25.5. Bizonyítékok

Jelentés esetén lehetőség szerint videó, kép vagy egyéb releváns bizonyíték szükséges.

25.6. Objektivitás

Az adminisztrátor minden helyzetet a körülmények és bizonyítékok alapján köteles megvizsgálni.

25.7. Összeférhetetlenség

Az adminisztrátor nem dönthet olyan ügyben egyedül, amelyben saját karaktere, közvetlen érintettsége vagy személyes érdeke befolyásolhatja az elbírálást.

25.8. Adminjogok

Az adminisztrátori jogosultságok nem használhatók IC előnyszerzésre.

25.9. Szabályértelmezés

A szabályzat értelmezésének következetesnek kell lennie.

Az adminisztráció nem alkothat utólag, kizárólag egyetlen játékos megbüntetésére szolgáló szabályokat.

25.10. Fellebbezés

A játékosnak lehetőséget kell biztosítani a kiszabott büntetés felülvizsgálatának kérelmezésére.

25.11. Panaszkezelés

A játékosjelentések kezelésének lehetőség szerint indokoltnak, átláthatónak és pártatlannak kell lennie.

25.12. Szabálymódosítás

A szerver vezetősége módosíthatja a szabályzatot, azonban a lényeges változtatásokról tájékoztatni kell a közösséget.

26. BÜNTETÉSI RENDSZER

A szerver elsősorban a játékosok fejlődésére, nem pedig a lehető legsúlyosabb büntetések kiszabására törekszik.

A büntetéseket az eset súlya, az előzmények és a játékos együttműködése alapján kell meghatározni.

Szabályszegési kategória	Javasolt intézkedés
Enyhe, első alkalommal elkövetett szabályszegés	Szóbeli figyelmeztetés

Ismétlődő enyhe szabályszegés	Írásbeli figyelmeztetés
Közepes súlyú szabályszegés	1–3 napos kitiltás
Súlyos szabályszegés	7–14 napos kitiltás
Visszatérő, szándékos RP-rombolás	14–30 napos kitiltás
Csalás, súlyos zaklatás vagy kiemelkedően súlyos visszaélés	Hosszú távú vagy végleges kitiltás

26.1. Egyedi mérlegelés

A büntetési táblázat irányadó. Különösen súlyos esetben a vezetőség eltérhet az ajánlott fokozatoktól.

26.2. Előzmények

A korábbi szabályszegések súlyosbíthatják a későbbi büntetéseket.

26.3. Együttműködés

A jóhiszemű együttműködés és a hiba elismerése enyhítő körülményként értékelhető.

26.4. Szándékosság

A véletlen hiba és a tudatos visszaélés nem azonos súlyú szabályszegés.

26.5. Gazdasági visszaállítás

Hibakihasználásból vagy csalásból származó előnyök és tárgyak eltávolíthatók.

26.6. Frakciószankció

Ismétlődő, szervezett szabályszegések esetén egy frakció hivatalos jogosultságai is felülvizsgálhatók.

26.7. Fellebbezés

A büntetett játékos kulturált formában kérheti ügyének felülvizsgálatát.

A fellebbezést lehetőség szerint az eredeti ügyben nem érintett vezetőségi tag bírálja el.

27. KÜLÖNLEGES ROLEPLAY-HELYZETEK

27.1. Nagyszabású történetek

A játékosok szabadon kezdeményezhetnek hosszú távú RP-történeteket és szervezett eseményeket.

27.2. Politikai és közéleti RP

A szerver világán belüli politikai, közéleti és társadalmi konfliktusok megengedettek.

Tilos azonban valós személyek zaklatása és a gyűlöletkeltés.

27.3. Demonstrációk

A karakterek IC módon szervezhetnek tüntetéseket, tiltakozásokat és közösségi megmozdulásokat.

27.4. Hírszerzés és újságírás

A karakterek készíthetnek interjúkat, újságcikkeket, tudósításokat és vizsgálhatnak IC ügyeket.

27.5. Titkos szervezetek

A játékosok létrehozhatnak titkos társaságokat, nyomozócsoportokat vagy más különleges szervezeteket, amennyiben azok nem igényelnek jogosulatlan rendszerhozzáférést.

27.6. Nagy hatású események

Amennyiben egy tervezett esemény az egész szerver működését érinti, külön technikai segítséget vagy ideiglenes rendszermódosítást igényel, a szervezőknek egyeztetniük kell a vezetőséggel.

Ez nem a történet tartalmának engedélyeztetését, hanem a szerver működésének biztosítását szolgálja.

27.7. Érzékeny témák

Szexuális tartalmú vagy személyes traumát célzó szerepjáték nem engedélyezett.

A játékosok kötelesek tiszteletben tartani mások személyes határait. Az adminisztráció az ilyen helyzeteket szükség esetén azonnal megszakíthatja.

27.8. Befejezetlen történetek

A játékosok törekedjenek arra, hogy az általuk kezdeményezett, másokat jelentősen érintő történetek megfelelő lezárást kapjanak.

28. A ÉBER ROLEPLAY ÖT ALAPTÖRVÉNYE

I. Az RP mindenekelőtt.

Egy jó történet többet ér bármilyen játékbeli győzelemnél.

II. A szabadság nem jelent következmények nélküli játékot.

Bármit megpróbálhatsz, amit a karaktered és a játék világa életszerűen lehetővé tesz, de a döntéseidnek következményei lehetnek.

III. A másik játékos nem az ellenséged.

A karakterek között lehet konfliktus, a játékosok azonban közösen építik a történetet.

IV. A szabályzat nem helyettesíti a józan észt.

A szabályok célja nem minden lehetséges cselekvés ellenőrzése, hanem a tisztességes és kreatív szerepjáték védelme.

V. A történet fontosabb a szabályok kijátszásánál.

Aki kizárólag azért keres kiskapukat, hogy mások játékát tönkretegye, az szembemegy a Éber Roleplay alapelveivel.

ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK

A Éber Roleplay egy olyan közösség létrehozására törekszik, amelyben minden játékos lehetőséget kap arra, hogy saját karakterét és történetét szabadon fejlessze.

A szerver nem kíván mesterségesen korlátozni minden konfliktust, szerveződést vagy egyedi RP-ötletet.

Ugyanakkor a szabadság felelősséggel jár.

A játékosoknak törekedniük kell arra, hogy döntéseikkel ne kizárólag saját karakterük számára teremtsenek lehetőségeket, hanem hozzájáruljanak a város egészének fejlődéséhez is.

A vezetőség célja nem az, hogy minden döntést előre meghatározzon, hanem az, hogy biztosítsa a környezetet, amelyben valódi, kiszámíthatatlan és emlékezetes történetek alakulhatnak ki.

ÉBER ROLEPLAY

Egy város, ahol nincsen előre megírt történet.

Te döntesz. A város reagál. A történet folytatódik.

© Éber Roleplay – Szabályzat 1.0