

LA MIGLIORE REGOLA DA SEGUIRE E' SEMPRE IL BUON SENSO!

1 – Account:

1.1 Gli account sono di proprietà di Zulu Hotel Italia 7th Age; vengono concessi in maniera gratuita ed a tempo indeterminato a colui che decide di farsene attivare uno.

1.2 La persona che crea l'account s'impegna a mantenerlo per sé stesso, la vendita è severamente vietata e punita. È possibile richiedere la cancellazione dei propri account e relativi dati o la cessione a terzi con espressa richiesta scritta all'amministratore. La cessione prevede la cancellazione dei dati esistenti e viene effettuata esclusivamente se il beneficiario non ha raggiunto la quota massima di account a disposizione.

1.3 Il numero massimo di account per persona fisica è pari a TRE. Lo staff effettua sistematicamente dei controlli a campione nel database per verificare la presenza di account con dati falsi e/o prestanome per aggirare questa limitazione. In caso di irregolarità TUTTI gli account correlati in qualsiasi modo vengono cancellati in maniera definitiva.

1.4 La condivisione di un account è vietata. Lo staff si riserva il diritto di intervenire PREVENTIVAMENTE qualora si verifichi tale casistica bloccando l'account e informando il proprietario al fine di tutelarne la proprietà. Lo staff lo restituirà solo su richiesta al proprietario legittimo che ne ha effettuato la creazione. Qualora vi siano inosservanze di tale clausola o in caso di dispute sulla proprietà di un account, lo staff si riserva il diritto di comunicare intenzione di provvedimento nei/nel foro di competenza.

1.5 Il possessore dell'account si assume ogni responsabilità derivante dall'uso dello stesso, anche su azioni compiute da terzi cui avesse affidato (volontariamente o meno) il proprio account.

1.6 Lo Staff di Zulu Hotel Italia 7th Age non raccoglie alcun dato personale sensibile salvo quelli elencati nel disclaimer del servizio ed è estraneo alla gestione dei dati personali di Gamesnet.it - Nessun membro Staff mai vi chiederà le vostre credenziali, attenzione!

1.7 È possibile recuperare i propri account di gioco esclusivamente inviando un PM (Private Message) sul Forum Gamesnet dall'account intestatario all'amministratore di ZHI (account forum: <http://www.gamesnet.it/private.php?do=newpm&u=146569>)>TyrantZHI).

1.8 I nomi dei personaggi devono rispecchiare un minimo di identità all'interno del contesto che il gioco offre. Sono vietati nomi che conducono a personaggi reali o simili a nickname con caratteri in maiuscolo (es: ArMaNd), lo staff si riserva il diritto di cambiarli senza preavviso ove necessario.

2 – Bug:

2.1 Lo sfruttamento di bug noti, non noti o la semplice omissione di segnalazione è considerato reato gravissimo.

2.2 E' obbligatorio segnalare i bug allo staff, la mancata segnalazione e qualsiasi forma omertosa di copertura di persone che sfruttano un bug comporta il ban degli account.

2.3 Oggetti, beni o qualunque altro tipo di dato perso o danneggiato a seguito di un bug non verranno risarciti. Si cercherà comunque sempre di aiutare i giocatori quando possibile.

3 – Programmi esterni e log-in:

3.1 Su Zulu Hotel Italia 7th Age è vietato l'utilizzo di qualsiasi programma esterno che vada ad interagire con il client, di ogni genere e tipo. Gli unici autorizzati sono quelli contenuti nel pacchetto ufficiale di Zulu Hotel Italia 7th Age: UOAutoMap, UOAutoPilot, UO Key Editor, UOLoop, UO Macro Editor, UO Screenshot, UOTillermanHelper.

3.2 Utilizzare programmi non elencati nella lista ufficiale comporta il ban diretto dell'account utilizzatore e di tutti quelli a lui correlati.

3.2.1 E' vietato l'utilizzo di `gaming keyboard` che permettano la creazione di macro automatiche all'interno del gioco, pena il ban di tutti gli account correlati.

3.3 Se ritenete che un programma di cui siete a conoscenza non disturbi in alcun modo la giocabilità e le regole dello shard, potete richiederne l'utilizzo (e quindi l'inserimento nella lista ufficiale) contattando privatamente l'amministratore dello Shard.

3.4 L'accesso al gioco (Log-In) è permesso unicamente tramite il "`Client ZHI`". L'uso di qualsiasi altro client non è consentito e comporta il ban di tutti gli account correlati.

3.5 L'utilizzo di due o più PG dalla stessa LAN è consentito solo se la LAN sia stata segnalata allo staff e abbia ricevuto la successiva approvazione. Per segnalare una LAN occorre contattare lo staff tramite Page/PM. Dietro a ogni client deve essere sempre presente una persona fisica. Lo staff si riserva il diritto di verificare eventuali abusi senza preavviso o tempistiche.

3.6 In presenza di una LAN con due o più PG vi è il limite assoluto di un solo pg in .working e il divieto di utilizzo di Virtual Machine. Lo staff effettua controlli randomici ed a suo insindacabile giudizio può procedere con jail se presuppone la presenza di un'unica persona fisica dietro ai due Client.

3.7 L'utilizzo di proxy/hot spot per utilizzare due IP diversi è punito con il ban diretto degli account interessati.

4 – Macro:

4.1 L'utilizzo di macro, cioè una ripetizione di comandi o azioni ripetute automaticamente o manualmente, è assolutamente vietata se la persona non è presente, quindi se macra "away" solo se utilizza le seguenti skills: Farming, Fishing, Lumberjacking, Mining. Per tutte le altre skills il macroaway non è punito.

4.1.1 È permesso macrare "away" le skills Farming, Fishing, Lumberjacking e Mining, per 30 ore mensili, attivabili/disattivabili con il comando .working

4.1.2 È vietato macrare away nelle zone protette, nei dungeon no-kill e nei mercati.

4.2 Lo staff controlla periodicamente tutti i pg online, effettuando un test di presenza solo a coloro che risultano utilizzare le skills elencate alla 4.1. senza comando .working . Il test dura 5 minuti e può essere fatto automaticamente (con risposta ad una finestra), manualmente con la comparsa del GM, o con tutti i metodi a discrezione dello staff.

4.3 La pena per il macraggio "away" per le sole skills di cui alla 4.1, va dai 3gg di jail a 14gg di jail più la diminuzione della skill macrata, lo staff si riserva il diritto di eliminare le risorse raccolte illegalmente.

4.4 È vietato raccogliere risorse di qualunque genere (minerali, legni, pesci ecc) all'interno di abitazioni private o edifici di gilda.

4.5 È vietato utilizzare macro che tramite procedimenti particolari avvantaggino il player nel giocare (es: TROTTOLE). Il controllo di questa regola è unicamente affidato allo staff online e pertanto è segnalabile solo tramite page. La pena per l'infrazione è di 20 giorni di jail.

5 – Rapporto Staff / PG e page:

5.1 È vietato insultare un membro dello staff. Gli insulti sui social network o sul forum verranno sanzionati nel gioco.

5.2 È vietato impedire, ostacolare, disturbare o sviare (con false dichiarazioni o prove) il lavoro dello Staff. Ogni abuso verrà punito.

5.3 In presenza di un PG staff tutto ciò che succede nel gioco viene bloccato, non è possibile compiere alcuna azione che non sia quella del semplice macraggio. Ogni abuso verrà punito.

5.4 Tutti sono tenuti a rivolgersi in game ai membri dello staff in maniera decorosa, gentile ed educata.

- 5.5 I player sono tenuti a collaborare con lo staff nei casi che possono andare dalla semplice testimonianza alla richiesta di eventuali screen o prove che aiutino l'attuazione dei regolamenti.
- 5.6 Il page va fatto solo in casi di estrema ed effettiva necessità, per tutte le altre domande, problemi etc. esistono mail e forum appositi. Il problema deve essere obbligatoriamente esposto, in maniera semplice, chiara e concisa. Page non conformi verranno cancellati senza preavviso.
- 5.7 Viene considerato reato l'infrazione di qualunque regola stabilita dallo staff, sia essa presente nel regolamento ufficiale o temporaneamente solo comunicata tramite forum. L'ignoranza delle medesime non costituisce attenuante.
- 5.8 È vietato creare PG con nomi di membri dello staff. In nessuna maniera si devono ingannare altre persone usando nomi di membri dello staff (o similari).

6 – Rapporto tra PG / PG:

- 6.1 È vietato ostacolare il gioco altrui in qualsiasi modo. Si raccomanda buon senso a tutti i giocatori.
- 6.2 L'aggressione motivata o meno ai danni di altri pg non è reato a prescindere che chi la subisce sia in grado o meno di difendersi. Il player-killing è permesso. Ogni player è obbligato a seguire i regolamenti che il proprio allineamento di gilda impone.
- 6.2.1 La regola viene meno nel caso in cui altre norme vietino l'uccisione in una particolare circostanza descritta (es: *Taverna del Llama Nero*).
- 6.2.2 È vietato uccidere, lootare e rubare nei mercati come nei posti "segnalati" dallo staff dalla presenza dei cartelli di avviso.
- 6.3 La corretta e convinta interpretazione del proprio personaggio è gradita e bene accetta. Un'eventuale mancata interpretazione di qualunque tipo che non infranga le regole del server non è considerata reato. Le gilde Razziali e di Fazione sono considerate GDR-Oriented e implicano un impegno costante nell'interpretazione del proprio ruolo.
- 6.3.1 Qualunque azione o tipo di relazione fra player che non infranga le regole dello Shard non costituisce reato. Nel caso in cui una determinata azione venga ritenuta dallo staff illecita ma non è regolamentata esso si riserva comune il diritto di prendere provvedimenti a sua discrezione. Va ricordato che l'appartenenza a gilde GDR-Oriented preclude qualsiasi tipo di attività di gioco collaborativa-sinergica fuori dalle proprietà private.
- 6.3.2 La regola viene meno nel caso in cui altre regole del regolamento obblighino il GdR in determinate occasioni. Es. Quest.
- 6.4 Le offese tra player non sono tollerate, si richiede a tutti di giocare mantenendo un comportamento rispettoso delle elementari norme d'educazione.

6.5 Sono considerate proprietà private: Gilde, Case, Campi e Barche.

6.6 È vietato guardizzare, derubare e uccidere i player nelle proprietà private. Questa regola viene meno per il proprietario della proprietà che ha libertà totale nel trattamento dei propri ospiti, graditi o meno. Se un corpo giace all'interno della proprietà della casa, ma è raggiungibile anche dall'esterno, sarà comunque tutelato da questa regola.

6.7 È consentito l'uso di MASSIMO 2 righe di testo per "confondere" il cast. Che deve **OBBLIGATORIAMENTE** rimanere visibile in una delle 3 righe che appaiono al sopra la testa. Es: say kal vas flam, castspell energy bolt, say corp por

6.8 È vietato utilizzare il comando .guards senza reale motivo di pericolo o utilizzarlo con macro automatizzate (es: UOLoop).

7 – Rapporto tra PG/NPC/Dungeon:

7.1 È vietato sparrare/macrare con più di un NPC alla volta.

7.2 È vietato tamare animali e lasciarli in giro per il mondo tamati. È altresì vietato rilasciare gli animali una volta tamati. Si consiglia di usare l'abilità sacrifice.

7.3 È vietato lasciare in casa animali evil, tamati e non, che possano arrecare danno al di fuori dell'abitazione.

7.4 In PVM è vietato attaccare NPC che non abbiano alcuna possibilità di contrattaccare perché bloccati artificialmente a distanza per esempio con muri, con parti dello statico o sfruttando la configurazione della mappa. La regola resta invariata se si utilizza o meno un pet. In caso di NPC bloccati dallo statico è consigliato fare page per sistemare la situazione.

7.5 È vietato attaccare NPC "Invulnerabili" (colore giallo nel gioco).

7.6 È vietato murare entrate, uscite, passaggi e cambi livelli precludendo OGNI via di uscita. (Vale per ogni luogo, sia esso privato: case, sedi di gilda, o pubblico: dungeon, città...).

7.7 È vietato utilizzare il comando .guards in PvM (es: guardizzare un NPC di una mappa terrestre).

7.8 E' vietato attaccare NPC a bordo di imbarcazioni.

7.9 È vietato uccidere, derubare, lotare e/o danneggiare in qualunque modo gli altri player all'interno dei dungeon no-kill.

7.10 È vietato tamare, rubare, cuttare e/o danneggiare in qualunque modo pet altrui all'interno dei dungeon no-kill.

7.11 È possibile possedere al massimo un player vendor per PG ed è possibile posizionarli esclusivamente all'interno dei mercati nelle apposite postazioni segnalate.

8 – Canali ufficiali e segnalazioni allo Staff:

8.1 Sono considerati canali ufficiali di comunicazione con lo Staff il Forum ufficiale di Gamesnet ed il Gioco. Qualsiasi segnalazione e/o richiesta verso lo Staff effettuata attraverso altri canali non ufficiali (Whatsapp, Telegram, Discord, ecc.) non sarà ritenuta valida e non verrà presa in carico.

8.2 Il player può fornire le prove che preferisce per avvalorare la propria segnalazione, lo staff deciderà caso per caso se utilizzare il materiale fornito o meno a suo insindacabile giudizio.

8.3 Il forum è ritenuto parte integrante del gioco, quindi non sono giustificate ignoranze riguardo la mancata conoscenza di comunicazioni avvenute attraverso questo canale o eventuali interventi fuori luogo, provocatori, offensivi, saranno cancellati/editati per evitare il degenerare della discussione. Si consiglia la lettura dell'approfondimento del regolamento presente nel forum.

8.4 È obbligatorio scrivere almeno il nome del proprio personaggio principale nella firma dell'account forum Gamesnet in modo da poter essere da tutti riconosciuti.

8.5 Le pagine Social "Zulu Hotel Italia 7th Age" di Facebook e Instagram sono rivolte alla promozione dello Shard e non sono ritenuti canali ufficiali per la segnalazione di infrazioni.

9 – Case e campi:

9.1 Per mantenere la proprietà di una casa o di uno stabile è necessario rinnovare la proprietà almeno ogni 30 giorni loggando con l'account intestatario, con il comando .house è possibile verificare quanti giorni mancano al decadimento della proprietà. Quando decade la proprietà di una casa essa viene svuotata, dopo un tempo non precisato, dallo Staff e rimessa in vendita. Una volta decaduta la casa non è più recuperabile.

9.2 L'acquisto delle case avviene tramite aste sul forum mercato, il prezzo è di 10 k/tile per le case comuni e 15 k/tile per le case di lusso. È possibile rivendere la casa allo staff al prezzo di 3 k/tile qualsiasi sia la tipologia di abitazione.

9.3 È possibile acquistare una sola casa per account di gioco. Una singola persona fisica può possedere quindi fino ad un massimo di 3 abitazioni. Per eventuali abusi si fa riferimento alle regole 1.1, 1.2, 1.3 e 1.4 del presente regolamento.

9.4 Piani differenti di una casa che non ha scale, saranno collegati tramite gate dallo Staff. Questi gate avranno obbligatoriamente la forma di una mattonella e colore neutro.

9.5 È vietato unlockare le porte e i cancelli dalle case.

9.6 È assolutamente vietato aggiungere piani alle case con raise item e pezzi di tappeto.

9.7 È vietato lockare oggetti lontani più di un tile dalle pareti esterne delle case anche se il .house lo permette. Tutto ciò trovato oltre 1 tile verrà deletato senza preavviso.

9.8 È possibile avere un massimo di 5 animali all'interno di una casa, se ne verrà trovato un numero superiore a questo valore verranno gli npc in più verranno eliminati senza preavviso fino ad arrivare al numero corretto massimo previsto.

9.9 È possibile affittare un solo campo coltivabile per volta.

10 - Rapporti tra gilde e regolamento di gestione gilde

10.1 Tutte le gilde prima dell'apertura dovranno comunicare il livello di militarizzazione che intendono scegliere.

10.2 Ogni gilda può optare tra tre tipi di militarizzazione (Regolamento specifico)

10.3 Le gilde Razziali verranno settate di Default in permawar con le Razze nemiche.

Nello specifico:

Elfi vs Goblin

Drow vs Elfi

Dwarf vs Goblin

Dwarf vs Drow

Umani e Barbari hanno un rapporto alquanto neutrale.

10.4 Ogni comunicazione di gilda deve essere redatta su Council of The Lord tramite il proprio GM

10.5 La richiesta di apertura di una gilda deve rispettare i seguenti criteri:

Nome gilda,

Tag gilda

Tipologia Gilda

Contatto gm

Contatto vice gm

Elenco di o 3 gildati (clan) o 6 (gilda)

Background di gilda

Coordinate sede richiesta

Colore vesti di gilda

Il tutto va inviato a: optical@zhi.it

Oggetto della mail: Apertura Gilda/Cla

Appendice orientativa pene:

- Ostacolare gioco ad altri player - da 15 a 30 gg di jail pg colpevole
- Loot proprietà privata - 30 gg jail main pg e pg colpevole, sequestro refurtiva
- Furto proprietà privata - ban e sequestro refurtiva
- Utilizzo LAN non autorizzata - 15 gg ad entrambi i pg
- Uccisione in proprietà privata (gilde, case, campi e barche) - 30 gg jail main pg e pg colpevole
- Uccisione pg/npc durante quest - 30 gg jail main pg e pg colpevole
- Uccisione pg/npc zona no kill - 30 gg jail main pg e pg colpevole
- Uccisione pg/npc proprietà privata tramite .guards - 30 gg jail main pg e pg colpevole
- Infrazione regola 7.4 - 15 gg jail pg colpevole
- Sfruttamento bug - ban account

- Utilizzo programmi esterni illegali e/o modifiche files - ban di tutti gli account correlati
- Insulti a pg - 15 gg jail main pg
- Insulti a staff - 30 gg jail main pg

- pg spia - 15 gg jail main pg e pg colpevole

Tutte le infrazioni non contemplate in questa appendice sono valutabili dallo staff al momento in base alla gravità della situazione.

Solo l'Admin ha il potere di modificare o annullare una jail.

Al verificarsi della 4^a infrazione si procede con il ban di tutti gli account correlati.

Ogni player può chiedere un riassunto sulla propria situazione ad un membro Staff.