

## CONCEPTOS DE ROL Y NORMARIVA SMALL LIFE RP

Esta normativa es de obligatorio cumplimiento. En caso de que alguna de estas se viese infringida nuestro staff valorará la sanción desde una pena in game (jail o servicios) hasta una sanción administrativa que puede llegar a ser un perma-ban.



### Contenidos:

1. EVADIR ROL .....	2
2. POWER-GAMING (PG) .....	2
3. METAGAMING (MG).....	2
4. VALORAR VIDA .....	3
5. USO ADECUADO DEL /ME y /DO Y SUS USOS .....	3
6. USO ADECUADO DEL CHAT .....	3
7. DEATHMATCH .....	4
8. CHARACTER KILL (CK), PLAYER KILL (PK), REVENGE KILL (RK) Y PLAYER KILL TOTAL (PKT) .....	4
9. ZONAS SEGURAS .....	4
10. INTERRUPCIÓN DE ROLES AJENOS .....	5
11. ROL DE ENTORNO (RDE) y / ENTORNO:.....	5



## 1. EVADIR ROL

Es cuando evitamos rolear de forma intencionada con alguien o cuando nos desconectamos para evitar un rol. Está prohibido y es una falta grave.

•EJEMPLO: No responder un /do o reaparecer cuando estás muerto y estás en mitad de rol o desconectarte

## 2. POWER-GAMING (PG)

Se considera **POWER-GAMING** actuar de una manera poco realista aprovechando las físicas no reales del juego y por lo tanto no actuando como se haría en la vida real en cuanto a comportamiento y movimiento del personaje. **PG** significa hacer cosas que no podrías hacer en la vida real.

Está totalmente prohibido atropellar a otros jugadores (se considera CarKill o VDM)

Está totalmente prohibido continuar en movimiento tras una caída o accidente sin efectuar su debido rol de recuperación (entre 3, 5 y 10s dependiendo del accidente). Siempre deberemos rolear un mínimo de 3 segundos por choques pequeños a menos de 40km/h siendo progresivo el aumento de los segundos según la gravedad del accidente.

Está totalmente prohibido conducir un coche con las ruedas pinchadas, tras pinchar las ruedas podrás seguir conduciendo hasta tener la rueda en llanta, en ese momento tendrás que detener el coche seguir conduciendo con las ruedas pinchadas es motivo de sanción (se consideraría PG).

Se considerará PG ir descalzo por zonas abruptas o donde el terreno no permita un correcto desplazamiento. Todas las zonas calientes sin excepción son zonas peligrosas, en estas zonas siempre se tendrá que ir con los zapatos puestos.

## 3. METAGAMING (MG)

El **METAGAMING** es el uso de información conseguida fuera de rol (Streamings, Discord o conversaciones fuera de rol in-game) refiriéndose a actitudes, escenarios de roleo, ubicaciones, actuación de personajes o posicionamiento de un jugador al observar los números a través de la pared.

Recordad que después de quedar inconsciente no puedes recordar lo que pasó y es sancionable si recuerdas o regresas al lugar donde te abatieron.

## 4. VALORAR VIDA

Valorar vida no solo se considera la valoración de la vida propia, si no también valorar la vida del resto de las personas.

Está totalmente prohibido sacar un arma cuando otro jugador te está apuntando antes, sería no valorar tu vida y conllevaría sanción.

En un secuestro o robo a un civil siempre y cuando no tengas un motivo de peso para hacerle el PKT tendremos que valorar la vida de esa persona y tener en cuenta la posibilidad de dejarle marchar sin daños.

## 5. USO ADECUADO DEL /ME y /DO Y SUS USOS

**/ME:** Se utilizará siempre cuando no podamos realizar la acción animada o bien no podamos describir lo que queremos hacer con una animación representada gráficamente facilitada con las mecánicas de la ciudad.

**/DO:** Se utilizará en aquellos momentos que queramos describir sentimientos, emociones o queramos describir en tercera persona que está sucediendo en ese momento siempre y cuando no haya animaciones que no lo permitan.

Cuando tu personaje necesita realizar una acción que no esté animada o modelada dentro del servidor se escribirá en el chat el comando /me y se pondrá la acción. Es muy útil dar vida al rol y esencial para que todo funcione correctamente.

Por el /do nunca se podrá mentir y se deberá decir la verdad. No se podrán realizar preguntas con el /do que impliquen cosas no tangibles.

No se podrá preguntar por el /do si pertenece a una mafia, en este caso el /do no es un suero de la verdad.

## 6. USO ADECUADO DEL CHAT

El chat **ooc** sirve para hablar cosas fuera de rol. P. EJ: Me tengo que ir en 5 min

EL **/tw** se usará para cosas IC P. EJ: /twt quien por el Bahamas?

El **/anon** se usará para actos delictivos y salvaguardar la identidad de los delincuentes (IC) P. EJ: /anon vendo armarios baratos número irrastreable 155-555

Siempre se debe efectuar un buen uso del chat, sin faltas de respeto, sin spamear, sin tener actitudes de burla, machistas o racistas.

Está Prohibido hacer spam de nuestro servidor a otros servidores persona que se pille haciendo spam será baneada del servidor.

Está prohibido spamear otros servidores o canales de YouTube, Twitch, Instagram, etc...

Spamear Reportes es sancionable con que mandes 1 o 2 como máximo está bien los administradores no son robots y no eres la única persona en el servidor mandando un reporte así que por favor rogamos paciencia.

## 7. DEATHMATCH

Se considera **DEATHMATCH (DM)** matar a otros jugadores sin un rol previo, lo suficientemente importante como para que un personaje merezca la muerte. Una discusión entre personajes o entre bandas, al igual que en la vida real, no es justificación para matar o utilizar un arma.

Estás en un servidor de **ROLEPLAY** así que debes utilizar las herramientas de rol y meterte en la piel de tu personaje de forma realista, y no por gusto ni por motivos mínimos como peleas o robos matar a alguien.

## 8. CHARACTER KILL (CK), PLAYER KILL (PK), REVENGE KILL (RK) Y PLAYER KILL TOTAL (PKT)

Se considera **CHARACTER KILL** cuando tu personaje ha muerto, pero totalmente, sin tener la capacidad de ser el mismo. Este solo se puede hacer si administración da el visto bueno, además conlleva **UN WIPE TOTAL CON PÉRDIDA DE PERTENENCIAS**.

Se considera **PLAYER KILL** cuando tu personaje muere y eres reanimado por un médico, esto conlleva una pérdida de memoria por lo que no podrás acordarte de quién, qué, cómo o cuándo, dónde ni nada relacionado con tu muerte. En caso contrario conlleva sanción.

Se considera **REVENGE KILL** cuando se hace caso omiso al **PLAYER KILL**. Está prohibido tomarse la justicia por su mano. En caso contrario conlleva sanción.

Se considera **PLAYER TOTAL KILL** cuando tu personaje tiene una pérdida total de la memoria y tan solo conserva sus objetos, coches, etc.

## 9. ZONAS SEGURAS

En el servidor existen las llamadas "ZONAS SEGURAS". En estas zonas está prohibido llevar a cabo cualquier rol agresivo, al igual que matar jugadores o tener actitudes dañinas contra otros. Si tienes un problema en una zona segura y te tomas la justicia por tu mano serás igualmente sancionado. En caso de problemas debes avisar a un administrador.

Las tiendas y zonas de interacción con menú serán zonas de no agresión mientras se estén utilizando los menús.

Dichas zonas seguras son:

- Comisaría.
- Garaje Central (y sus alrededores más próximos.)
- Plaza central (toda ella)
- Hospital. (Dentro de él y en un radio de 100m)
- Concesionario.
- Bancos (Dentro de él y en un radio de 100m).
- Mecánico
- Inem (oficina de empleo).

## 10. INTERRUPCIÓN DE ROLES AJENOS

Está totalmente prohibido meterse en un rol ajeno al cual no pertenecías desde un principio. Si hay un tiroteo en curso no podremos intervenir en él y deberemos retirarnos de la zona, esto se aplica también a puntos calientes. Solo la policía podrá entrar a un rol de tiroteo o roles agresivos entre civiles o facciones.

Ejemplo: Llegáis a punto caliente y encontráis a dos bandos batallando por el punto de droga. En ese momento debéis retiraros y no intervenir en el rol.

Está totalmente prohibido retomar un rol si os han abatido. Está totalmente prohibido retomar el mismo rol si habéis sido abatidos y os han reanimado con medikit ya que tienes que simular debilidad y pérdida de conocimiento en dicho rol.

Ejemplo: Te abaten, llaman al médico te reaniman y vuelves al tiroteo. (SANCIONABLE)

## 11. ROL DE ENTORNO (RDE) y / ENTORNO:

El rol de entorno (RDE) significa que, aunque tú no veas a jugadores en sitios concretos como comisaría o el centro de WhiteRP, dichos sitios están llenos de gente, tanto policías en comisaría como ciudadanos en la plaza lo que conlleva a que diferentes acciones como la de matar a alguien enfrente de comisaría, es sancionable ya que no estás respetando el rol de entorno y algunas normas más.

El entorno se debe mandar antes o durante el acto ilícito (si lo mandas durante lo tendrás que mandar antes de terminar dicha acción)

El /entorno se usará para describir actos delictivos que cometemos, describiremos en tercera persona y con el máximo de detalles posibles. Como si lo enviaría un civil o una cámara a la policía que te observa mientras cometes el delito.

Es obligatorio poner un /entorno si estás en un lugar público donde en la vida real podría haber gente.

No se puede mentir en un /entorno

### Ejemplos de entornos mal mandados:

/entorno Un chico robando

/entorno se vería un chico vestido de morado atracando a un civil y se iría en un coche azul

### Ejemplos de entornos bien mandados:

/entorno ¡Ayuda! Un chico vestido de morado está robando a otro civil vestido de negro y se está yendo con un BMW negro matrícula BJX 154

Por favor, pedimos máximo detalle en los entornos. Ya que si no es imposible que la policía haga su trabajo. Además, los entornos de atraco deben ser previamente preparados para lanzarlo justo antes de que apuntes con tu arma a la víctima, es así como ocurriría en la calle si atracas a una persona. Que llamarían a la policía al momento un testigo del delito.

