



NORMATIVA GENERAL COSTA ESTE

1. CONCEPTOS BÁSICOS.

IN CHARACTER (IC)

Es todo lo que sucede in-game, todo lo que rodea y vive nuestro personaje en la ciudad de Costa Este RP.

OUT OF CHARACTER (OOC)

Es todo aquello que ocurre fuera del juego. Esto no puede utilizarse para conseguir algún beneficio dentro del juego.

IDENTIDAD DEL PERSONAJE (IDP)

La **IDP** es el conjunto de rasgos, historia, personalidad y decisiones que **definen quién es tu personaje** dentro del rol.

El usuario debe mantener la **coherencia de esta identidad** en todas sus acciones, evitando contradicciones o cambios bruscos que no tengan justificación dentro del rol.

METAGAMING (MG)

El **Metagaming (MG)** es el uso de información que se haya obtenido fuera de la ciudad, es decir, OOC.

POWERGAMING (PG)

El **Power Gaming (PG)** son todas aquellas acciones que pueden realizarse en el juego, pero que en la vida real no podemos realizar.

Ejemplos:

- Correr con una persona en brazos.
- Saltar desde un edificio alto y hacer como que no ha pasado nada.
- Tener un accidente de tráfico y no rolear sentir dolor.
- Saltar repetidamente para huir demasiado rápido.



PG DE INVENTARIO

Para poder portar encima cierto tipo de objetos, es necesario que nuestro personaje lleve una mochila o un bolso. **En caso de no llevar bolso o mochila, será necesario rolear con el /me y el /do el uso de los mismos.**

EJEMPLO:

/me Guarda el chaleco antibalas en la mochila.

/do Se vería que Alejo tiene una mochila en la espalda.

Sin mochila, sólo se podrá portar armas blancas (en caso de armas contundentes, es necesario especificarlo con el uso de /me y /do) y armas de fuego de bajo calibre (sólo podrá llevarse una en la cintura). En caso de portar un arma de calibre superior, debe existir justificación en el rol y aclararse con el uso de los respectivos comandos.

Existen más acciones de **Power Gaming no mencionadas** en estos ejemplos, la identificación del resto de casos queda en manos del **staff** que esté valorando el rol, siempre se utilizará la lógica.

DEATHMATCH (DM)

El **deathmatch (DM)** es la acción de **matar sin motivo** o sin ningún motivo de peso a algún usuario.

VEHICLE DEATHMATCH (VDM)

El **VDM** es el uso de un vehículo como arma para dañar o matar a otro usuario realizándole un **atropello** o continuos atropellos.

REVENGE KILL (RK)

El **Revenge Kill** es cuando el usuario hace caso omiso de la pérdida de memoria (PK o PKT) para vengarse matando al jugador que le abatió.

PLAYER KILL (PK)

El **PK** es la pérdida de memoria del rol anterior. Este mismo se presenta cuando se reaparece en el hospital.

En caso de ser reanimado por un EMS o por un NPC antes de reaparecer, el usuario se podrá acordar del rol anterior, pero no de la gente que lo ha realizado.



PLAYER KILL TOTAL (PKT)

El **PKT** surge cuando se abandona cualquier tipo de **facción legal** (CNP o EMS) o **ilegal** (banda, cartel o mafia). El usuario tiene que rolear que **NO** recuerda ningún tipo de información de dicha facción, ni de la gente que forma parte de la misma.

El usuario podrá recordar haber pertenecido a la facción.

CHARACTER KILL (CK)

El **Character KILL (CK)** es la **muerte total** de nuestro personaje, donde se perderán todos los bienes del mismo (exceptuando las donaciones).

El nuevo personaje no puede tener ninguna relación con el anterior.

BUG ABUSE (BA)

El **Bug Abuse (BA)** es el abuso de cualquier tipo de bug para beneficio propio. En caso de encontrar uno de ellos, deberá ser **notificado** a través de un **reporte**.

FAIRPLAY

Es el principio por el cual cada jugador debe actuar de manera **honesta, equilibrada** y **respetuosa** dentro del rol, evitando obtener **ventajas injustas** o manipular situaciones para favorecerse. Implica respetar al resto de jugadores, permitir que el rol fluya de forma natural y no romper la igualdad de condiciones entre participantes.

Más allá de esta definición, es la **igualdad de oportunidades y condiciones** para todos los usuarios a la hora de ganar o perder un rol determinado (p.e. una persecución policial). **SIEMPRE** se debe **aceptar la victoria o la derrota** de forma respetuosa.



2. COMANDOS

USO DEL /ME

El comando **/me** se utiliza cuando se desea realizar alguna **acción** la cual no figura en el listado de acciones del servidor.

Ejemplo:

/me Presiona el botón para que se encienda el ordenador.

USO DEL /DO

El comando **/do** se utiliza para expresar **emociones** o características de nuestro personaje, describir **características del entorno** que nos rodea, y por último para **pedir permiso** para realizar diversas acciones.

Ejemplo:

/do Se vería a Fran fruncir el ceño.

/do La pared de la habitación tendría restos de sangre.

Para pedir permiso es necesario que se realice un /me previamente.

Ejemplo:

/me Intentaría darle un beso en la mejilla.

/do ¿Podría?

USO DEL /ENTORNO

El comando **/entorno** se utiliza cuando queremos realizar una llamada a la policía (CNP) en **tercera persona** explicando una situación y describiendo a las personas y vehículos implicados.

El entorno debe ser enviado **durante la realización del acto ilícito** para que la CNP pueda intervenir.

El entorno deberá ser enviado por el bando que ha iniciado dicho altercado.



Ejemplo:

/entorno ¡Ayuda, policía! Acabo de ver cómo unos sujetos enmascarados vestidos de verde y negro se bajaban de un GTR de color negro y apuntaban a una persona y le han robado todo lo que llevaba encima. Se han subido al vehículo y han ido dirección casino.

USO DEL /AUXILIO

El comando **/auxilio** sirve para realizar una llamada a los EMS en **tercera persona**, explicando qué le ha ocurrido al sujeto herido o abatido.

EJEMPLO:

/auxilio ¡Ayuda! Acabo de ver cómo una persona se ha caído por las escaleras y se ha roto una pierna.

USO DEL /DADOS

El comando **/dados** tiene la función de decidir al azar una opción que beneficie o perjudique a uno de los dos jugadores. Devuelve un **carácter numérico del 1 al 6**.

- En caso de que el número sea PAR la respuesta será SÍ.
- En caso de que el número sea IMPAR la respuesta será NO.

EJEMPLO:

/me Le ata las manos con una soga.

/do ¿Estarían correctamente atadas?

/dados

USO DEL /INTENTAR

Se trata de un comando automático que tiene la función de decidir al azar una opción que beneficie o perjudique a uno de los dos jugadores. Devuelve un **SÍ** o un **NO**.



3. NORMAS GENERALES

VALORAR TU VIDA

Se entenderá por “valorar vida” la obligación de todo jugador de **preservar la integridad física** de su personaje, adoptando decisiones prudentes y acordes a una situación de **peligro potencial o real**. Cualquier acción que implique exponer la vida del personaje sin justificación de rol, de forma irreal, o temeraria, será considerada una vulneración de esta norma.

EVADIR ROL

En ningún momento se podrá evadir algún rol, ya sea ingresando en una zona segura, desconectándose del servidor o tirando de “E” al ser abatido.

En caso de tener que **abandonar el rol**, se deberá avisar previamente a los implicados en el rol mediante un **/msg** y mediante el chat **/ooc**.

CORTAR ROL

Mientras nos encontremos IC, **no podremos salirnos del personaje** y empezar a hablar cosas OOC.

FORZAR ROL

No está permitido **forzar** ningún tipo de **rol** con alguna persona.

INVADIR ROL AJENO

Se prohíbe estrictamente **intervenir o modificar el desarrollo** de una escena de rol en la que tu personaje no ha tenido una participación en ese mismo. Por ejemplo, ponerte a cachear a gente que ha sido abatida por un tiroteo con la policía.

VOLVER A UN ROL TRAS SER ABATIDO

Se prohíbe regresar o **participar** en el mismo rol (o en un **nuevo rol agresivo**) después de que tu personaje haya sido reanimado en el hospital por un EMS o por un NPC.

Para volver a realizar un rol agresivo, es necesario esperar un total de **20 minutos**.



PROHIBIDO REGALAR BIENES PREVIO A CK

Nadie sabe cuándo su personaje va a morir, por lo tanto, queda prohibido regalar a otro usuario tus bienes. Aunque el CK sea voluntario, no se podrá traspasar dichos bienes.

El Equipo Administrativo verificará que no se han regalado bienes a nadie.

PROHIBIDO RECONOCER A UNA PERSONA SOLO POR SU VOZ

Nunca se podrá reconocer a alguien por su voz si se encuentra **enmascarado**.

No se podrá reconocer a alguien por su voz si está desenmascarado y ha **cambiado de aspecto físico** (se ha cambiado el corte o color de pelo, el color de los ojos...).

PROHIBIDO EL USO DE VPN (OOC)

Queda totalmente prohibido el uso de VPN.

Para que todos los usuarios tengan la misma ventaja al momento de disfrutar del servidor, queda prohibido el uso de **citizens que mejoren y brinden ventaja** al momento de jugar (p.e. no water). Los citizens que mejoran el apartado gráfico están permitidos.

ROLES AGRESIVOS CON VEHÍCULOS

No se puede disparar a abatir de **coche a coche**, ni de **coche a persona a pie**, ni de **pie a coche**. En caso de que una persona dentro de un vehículo no valore su vida, podrá ser abatida.

ZONAS SEGURAS

En una **zona segura** está **prohibido** realizar **actos ilícitos** o iniciar un **rol agresivo** (sí es posible seguir un rol agresivo que ha iniciado con anterioridad en zona NO segura).

Las zonas seguras de la ciudad son: el hospital, los gimnasios, los concesionarios, la zona del Airsoft, la oficina de empleo, casino y los locales y negocios mientras estén abiertos.

También se considerará que un usuario está en zona segura cuando esté haciendo uso del banco, la tienda de ropa, la peluquería y el garaje (el jugador se encuentre sacando un vehículo, esté mirando el maletero...).



TRABAJADORES Y ACTIVIDADES

Mientras un usuario esté realizando algún trabajo (como empleado en un negocio legal o en el ayuntamiento) o actividad legal, **no podrá ser atracado**.

HACERSE PASAR POR CUALQUIER FACCIÓN LEGAL

Queda totalmente prohibido hacerse pasar por cualquiera de las facciones legales, usando sus vestimentas, vehículos o sus placas.

Esto será **GRAVEMENTE** sancionado.

RACISMO, MACHISMO, HOMOFOBIA...

Fuera del contexto del rol (OOC), no se tolerará ningún tipo de comportamiento racista, machista, homófobo...A nivel IC, tampoco se permitirán realizar roles de esa naturaleza.