



NORMATIVA PARAGON CITY

**La normativa puede estar sujeta a cambios por parte de la Administración
Se recomienda revisar la normativa periódicamente**

1. CONCEPTOS BÁSICOS:

- **1.1 In Character (IC):** Todo lo que sucede dentro del rol e influye en la vida de nuestro personaje, su desarrollo y en el entorno de la ciudad.
- **1.2 Out Of Character (OOC):** Todo lo que sucede fuera de rol y del servidor. Esta información no le incumbe a nuestro personaje. Ninguna información adquirida fuera del servidor podrá ser usada cuando se esté roleando.
- **1.3 Interpretación de personaje (IDP):**
 - Crea un personaje, elabora su historia y cíñete a ella. Actúa en consecuencia a lo que haría tu personaje en la vida real, ese es el fundamento del RolePlay.
 - Puedes hablar con un acento específico sólo en caso de que sea entendible por parte de los otros usuarios. A la hora de redactar, es preciso hacerlo de la forma más correcta posible.
 - Tu personaje debe tener un nombre y apellido realista. No se permitirán nombres "troll", ofensivos o de personajes famosos/históricos.
- **1.4 Uso del /me y /do:**
 - El /me se utilizará para acciones que realiza nuestro personaje y no exista animación para ello.
 - El uso del /do se utilizará para especificar las acciones que tengan que ver con el entorno que nos rodea, la expresión de sentimientos y las sensaciones.
 - /dados: Genera números al azar. Se usa en caso de no llegar a un mutuo acuerdo en roles específicos de atracos, roles con EMS, etc.
 - En el caso de que se pretenda interactuar con otro individuo siempre se tendría que realizar un "/me" y luego "/do" para complementar la acción
 - o Ejemplo: */me Cogería un vaso de agua y bebería de éste.*
 - o Ejemplo: */do La expresión facial de Pablo dejaría entrever cierta preocupación.*
- **1.5 Meta Gaming (MG):** Se considera MG el uso de cualquier tipo de información obtenida fuera del juego para ser usada in-game. El MG está totalmente prohibido. En caso de producirse se sancionará de forma severa y estricta.
- **1.6 PowerGaming (PG):** Implica la realización de actos que, bajo ningún concepto, podrían producirse en la vida real, ya sea por falta de sentido, lógica o por el simple hecho de resultar imposibles. Por ejemplo, conducir con un coche deportivo en una montaña.
 - En las persecuciones policiales se mantendrá el PG estándar, con estas **dos opciones adicionales:**
 - **No se deberá rolear los choques:** No será necesario interpretar los choques, por lo que los impactos no requieren una reacción específica o consecuencias detalladas en el juego.
 - **Ruedas pinchadas y necesidad de detenerse:** Si tienes el 50% de las ruedas pinchadas (moto: 1 rueda, coche: 2 ruedas), debes ir reduciendo la velocidad hasta su detención o descontrol del vehículo.
 - **Esta norma se inhabilita si te bajas del vehículo,** permitiendo continuar la persecución a pie.
 - Está totalmente prohibido meter ítems de cualquier tipo en los maleteros/guanteras de : Patinete y bicicletas.



- No se puede hablar por radio estando inconsciente.
- Sólo se podrá llevar, como máximo, 20 de comida y 20 de bebida encima.



- Sólo se puede llevar 1 arma larga y 1 arma corta de fuego en el inventario. Se prohíbe llevar más de 3 pistolas en el inventario. Se puede recargar la pistola al máximo, sin embargo no se podrá llevar más de 9 cargadores (independientemente de su calibre) en el inventario.
- **1.7 Bunny Jump (BJ):** Dar saltos con la finalidad de desplazarse con mayor velocidad de forma continua. Está totalmente prohibido. En caso de realizarse será sancionado.
- **1.8 Evasión de rol:** Queda totalmente prohibido evadir un rol, ya sea entrando en una zona segura para evitarlo o desconectándonos del servidor. En el caso de que sea debido a una interrupción o caída de nuestra conexión deberemos seguir con el rol de inmediato. De no ser posible se tendrá que notificar con las pruebas pertinentes.
- **1.9 Forzar rol:** Queda totalmente prohibido forzar roles.
- **1.10 Nunca parar un rol:**
 - Nunca se podrá interrumpir un rol en curso, en caso de querer reportar, se deberá finalizar el rol.
- **1.11 Rol de entorno (RDE):** Como en la vida real, la ciudad que nos rodea está compuesta por vecinos, transeúntes, zonas restringidas, cámaras, etc. Siempre deberá considerarse todo lo que sucede a nuestro alrededor como si de la vida real se tratase. Cualquier acto que se realice en la vía pública puede ser visto o grabado por un peatón, vecino, conductor, etc. Es por ello que cualquier acto ilegal o situaciones que lo requieran deberán ser notificadas redactando en el chat IC: *“/entorno mensaje”* describiendo con la mayor exactitud posible lo que sucede en el rol. *Ejemplo: “/entorno Estoy viendo a tres enmascarados con tejanos azules y camiseta negra robando un coche mientras uno de ellos apunta a un civil con una pistola. Modelo del coche: Tesla azul”.*
- **1.12 Valora tu vida:** Tienes que valorar la vida de tu personaje como si fuera propia y actuar en consecuencia. Se podrán realizar suicidios siempre y cuando se roleen (conlleva CK).
- **1.13 Revenge Kill (RK):** Tomar venganza de forma inmediata después de haber sido abatido.
- **1.14 Vehicle DeathMatch (VDM):** Atropellar intencionadamente a un peatón con un vehículo.
- **1.15 DeathMatch (DM):** Se considerará DM el matar sin rol previo a cualquier individuo.
- **1.16 Player Kill (PK):** Supone la muerte del personaje. Se contemplan dos tipos de PK:
 - **PK Estándar:**

Se ajusta a la animación del personaje. Si estás en el suelo, pero consciente, podrás recordar todo el rol anterior.

Si te rematan estando en el suelo, entrarás en un estado de inconsciencia (como si estuvieras muerto) y no podrás recordar nada de lo que ocurra después ya que estás físicamente abatido. Sea como sea, podrás recordar todo el rol anterior siempre y cuando estés consciente.

Cuando nos encontremos en estado de inconsciencia no podremos comunicarnos de ninguna forma, excepto mediante los /do para rolear con el EMS.

Si nos encontramos inconscientes deberemos mandar un /auxilio. Queda totalmente prohibido respawnear cuando haya un rol agresivo en curso. Se debe esperar obligatoriamente a que éste finalice.
 - **PK Parcial:**

Se aplicará en el caso de pertenecer a una organización criminal o policía.

Este tipo de PK no contempla la pérdida de propiedades y posesiones.

En caso de hacer un PK Parcial para salir de la policía, no se podrá volver a pertenecer a la misma. En caso de bandas/mafias se valorará de forma individual cada caso.



- **1.17 Character Kill (CK):**

- Supone la muerte total del personaje.
- No se podrá volver a rolear bajo el mismo nombre, apellido y aspecto.
- Perderás absolutamente todas tus posesiones, propiedades, vehículos, lista de contactos, etc.
- Empezarás desde un principio con el desconocimiento absoluto de la ciudad, su gente y funcionamiento.
- En el caso de haber pertenecido a una banda o mafia no se podrá volver a ser un integrante de esta.

- **1.18 Tipos de CK:**

- Todos los CK serán supervisados y/o aprobado por la Administración. Será obligatorio notificar a la Administración mediante /report para que el CK sea espectralizado.
- El CK a cualquier jugador deberá ser obligatoriamente grabado.
- Durante el rol de CK será obligatorio rolear los motivos por los cuales el jugador es sometido a un CK.

- **1.19 CK Policial a Organizaciones Criminales por investigación:**

- Con tal de efectuar un CK Policial, la policía deberá realizar una investigación previa que acredite mediante pruebas fehacientes que el miembro u organización criminal así lo merece (bajo supervisión administrativa).
- El CK sólo será efectuado por parte de un rango máximo de la Policía y de la Administración. Cualquier tipo de amiguismo o favoritismo conlleva la sanción administrativa pertinente.
- Las condiciones necesarias para realizar un CK Judicial son las siguientes:
 1. Pruebas gráficas (fotografías, clips o vídeos) que acrediten el ejercicio de actividades ilegales.
 2. Grabación completa del interrogatorio a los individuos implicados.
 3. Antecedentes que avalen el exceso de actividades ilegales.
 4. Informe completo de la policía.
 5. Ubicaciones donde se hayan realizado actividades ilegales.

- **1.20 CK a Civiles/Miembros de Organizaciones criminales por flagrante delito:**

- La Policía podrá realizar un CK a civiles en el caso de que posean una gran cantidad de:
 1. **Armas:** 4 armas largas o 6 armas cortas en su inventario.
 2. **Drogas:** 250 o más unidades de droga en su inventario.
 3. Que hayan matado a más de **3 policías** estando fuera de atracos a menos que haya sido estrictamente necesario. La Administración deberá revisar el caso y aprobar el CK tras la debida explicación por parte del civil.
 4. Que sean altamente reincidentes en los delitos cometidos.
 5. Que tengan una acumulación de multas equivalente a 50.000 €
 6. En el caso de que el civil coopere con la Policía será posible llegar a un acuerdo con éste y evitar el CK. En el caso de que el civil esté en posesión de más de 700 unidades de droga, 10 armas largas, 7 armas cortas, el CK será obligatorio.

- **1.21 CK Organizaciones criminales a Civiles:**

- Las Organizaciones Criminales podrán realizar un CK a civiles en el caso de que los civiles estén perjudicando gravemente sus negocios. Antes de llegar al CK se permite la extorsión por parte de la organización criminal, con tal de que esté a sueldo.
- Será obligatorio haber realizado una investigación previa que acredite los motivos por los cuales se realiza el CK
- Será necesario aportar las pruebas gráficas que demuestren la implicación del civil en dichas actividades ilegales.



- **1.22 CK Organizaciones criminales a organizaciones criminales:**
 - Las organizaciones criminales podrán realizar un CK a los miembros de otra en caso de que:
 - Exista una investigación que acredite los motivos por el cual se realiza el CK, pruebas de pertenencia a otra organización y pruebas gráficas que demuestren la implicación de los susodichos en actividades ilegales que perjudiquen sus negocios).
- **1.23 Si una organización criminal hace CK al líder de otra:**
 - La banda puede seguir activa si alguien toma el relevo del liderazgo y toma venganza.
 - Los miembros podrán decidir si colaborar o, de lo contrario, dejar las actividades ilegales.
- **1.24 Queda totalmente prohibido el dupeo/chetos:** El incumplimiento de esta norma será sancionado con un permaban. Si un usuario es conocedor de que un usuario usa chetos o dupea y no lo comunica se convertirá en cómplice y la misma sanción será aplicada.
- **1.25 No se permitirá ningún tipo de insulto, falta de respeto o burla hacia otro usuario OOC.** En caso de no respetarse esta norma se aplicarán las sanciones pertinentes por parte de la administración.
- **1.26 Queda prohibido el uso de lenguaje homofóbico, racista o cualquier expresión ofensiva dentro del juego.** En caso de no respetarse esta norma se aplicarán las sanciones pertinentes por parte de la administración.

2. NORMAS GENERALES

- **2.1 Se permiten todo tipo de roles, salvo las violaciones y los roles sexuales (con o sin consentimiento). Esta totalmente prohibido hacer mencion IC y OOC de actos pedofilos o acusar a alguien de pedofilia**
- **2.2 No cometer actos delictivos/roles agresivos:** ni 15 minutos antes del reinicio ni 15 minutos después.
- **2.3 Uso de vehículos:** Queda totalmente prohibido el uso de vehículos del Taller y EMS por parte de cualquier individuo que no pertenezca a dichos cuerpos. Queda totalmente prohibido robar cualquier tipo de vehículos aéreos.
 - Se podrán usar los coches policiales en caso de última opción siempre y cuando se rolee de la manera correspondiente, roleando el localizador del patrulla y enviando entornos cada 30 segundos. Deberás cambiar de coche lo antes posible.
 - Los coches vips se podrán utilizar en robos menores y robos mayores, se tendrá que utilizar con coherencia y siguiendo una IDP.
- **2.4** Está prohibido jugar con cualquier tipo de mando. Cualquier uso puede ser motivo de sanción.
- **2.5** Está totalmente prohibido usar Crosshair (Mira) que no sea de GTA. No podéis usar un programa externo para ello.
- **2.6 Llamadas falsas a los servicios:** Queda totalmente prohibida la realización de llamadas falsas tanto a EMS, Policía, mecánico o taxistas.
- **2.7 Uso de los canales de texto:** Se prohíbe usar el /oop con tal de comunicarnos con alguien sin ningún motivo que influya en el transcurso del rol.
- **2.8 Robo a Trabajadores:** Queda totalmente prohibido atracar a una persona que esté realizando cualquier tipo de trabajo legal.
- **2.9 Chip localizador:** Nadie podrá rolear el uso de un chip localizador excepto la policía.
- **2.10 Anuncios IC:** No se podrá anunciar por ninguna red social (sea anónimo o no) la venta/compra de armas, drogas o cualquier tipo de objeto ilegal. Se prohíbe a su vez la oferta de servicios ilegales tales como anunciarte como sicario.
- **2.11 Comunicaciones:** Sólo se puede utilizar el chat de voz in-game. Una vez esposado o incapacitados no se podrá hablar por radio.



3. ZONAS SEGURAS E ILEGALES

- **3.1 ¿Qué es una zona segura?:** Una zona segura es una zona en la que no podremos realizar actos delictivos. Las zonas seguras no se pueden usar para evadir el rol.
- **3.2 Zonas seguras:**
 - Cualquier lugar interactivo se considera zona segura, además de comisarías, hospitales, garaje central, casino, taller mecánico, (Interior).
 - Las zonas seguras son válidas si no se ha dado una situación de rol previo (después de 20 minutos tras el último rol en curso).
 - No se podrá campear salidas de las viviendas para realizar actos delictivos.
 - No se podrá iniciar ningún rol agresivo en zona segura. Si hay rol previo no se aplicará (20 minutos de duración).
- **3.3 Zonas ilegales:**
 - Zonas ilegales o puntos conflictivos: Las zonas ilegales o puntos conflictivos son todas aquellas en las que se pueda hacer recolecta, procesado y compra-venta de drogas y armas de forma ilegal. También incluye zonas de bandas.
 - En las zonas ilegales o puntos conflictivos se podrá abrir fuego sin previo aviso por parte de cualquier jugador independientemente de si pertenece a una organización o no.
 - Zonas de organizaciones criminales: Tienen sus propias sedes. Los miembros de dichas organizaciones criminales podrán hacer lo que quieran (con rol) si alguien se encuentra en las inmediaciones de sus sedes, siempre y cuando puedan hacerlo de forma efectiva sin tener que recurrir al rol de entorno para verse beneficiados. El RDE no lo hace todo, así que debes ser capaz de defender tu barrio o sede.
- **3.4 Puntos calientes de plantado, procesado:**
 - Cualquier zona en la que se estén realizando plantaciones o fabricación de droga cuenta como punto caliente.
 - Está prohibido esconderse dentro de los arbustos u objetos que cubran completamente al personaje.
 - Si estás procesando, plantando no deberás tener un arma en la mano.
 - En caso de tiroteos en roles agresivos, sólo podrán verse involucrados los miembros de la misma organización.

4. ATRACOS Y SECUESTROS

- **4.1 Normas Básicas:**
 - Los civiles organizadamente solo podrán participar 4 civiles.
 - Cuando se rompan negociaciones se deben anunciar las intenciones, dando la oportunidad de que ambos bandos puedan colocarse y prepararse.
 - **Se podrá robar todo menos la comida y bebida.**
 - No se podrá matar al rehén si éste colabora en robos. Tampoco se podrá utilizar a un amigo como rehén.
 - Queda totalmente prohibido atracar/campear los puntos de trabajo (y sus alrededores).
 - Al empezar las negociaciones, el atracador deberá estipular qué condiciones (realistas) solicita para efectuar la huida. El policía deberá proponer sus condiciones consultando con Mando.
- **4.2 Bloqueos en Robos/Huidas:** Se va a respetar el número máximo de integrantes permitido por robo, la distribución de los integrantes es libre.



- **4.3 Tiradores en Robos:** Consideramos por tiradores a todas las personas que estén en una altura superior a los demás al inicio de un tiroteo.
- **4.4 Tiradores In Situ:**
 - Se aplica a la rotura de negociaciones in situ del atraco.
 - Solo puede **haber un tirador** por cada bando.
 - Una vez rotas las negociaciones, podrá actuar a libre consideración.
- **4.5 Tiradores en Emboscadas:**
 - Solo pueden haber dos personas por cada bando.
 - Los tiradores podrán actuar a libre consideración.
- **4.6 Tiradores en Rol Agresivo (Fuera de Robos):**
 - Pueden haber tiradores ilimitados.
- **4.7 Robo a un civil:**
 - No se permite el Loot Farming.
 - Para robar a un civil debe de haber un motivo de peso.
 - Sólo podrá haber un máximo de 2 atracadores durante el robo.
 - No podrá haber tiradores colocados en zonas altas, tales como edificios o montañas.
- **4.8 Robo a un policía:**
 - No se podrá robar el material policial. Se permite el robo de vendas y munición.
- **4.9 Secuestro de un civil (no aplica para robos y petición de rescate)**
 - Máximo de policías que pueden acudir: A consideración (Fairplay).
 - Máximo de criminales que pueden participar: Límite por nivel de la organización.
 - Máximo de civiles que pueden participar: 4
- **4.10 Secuestro de un policía (no aplica para robos ni petición de rescate):**
 - Máximo de policías que pueden acudir: A consideración (Fairplay).
 - Máximo de criminales que pueden participar: Límite por nivel de la organización.
 - Máximo de civiles que pueden participar: 4
- **4.11 Petición de rescate por un civil:**
 - Máximo de policías que pueden acudir: A consideración (Fairplay).
 - Máximo de criminales que pueden participar: Límite por nivel de la organización.
 - Máximo de civiles que pueden participar: 4
 - Se podrá pedir como máximo **2,000 €** de recompensa por la vida del secuestrado (sumándose por cada rehén). Máximo 5 rehenes negociables.
- **4.12 Petición de rescate por un Policía:**
 - Máximo de policías que pueden acudir: A consideración (Fairplay).
 - Máximo de criminales que pueden participar: Límite por nivel de la organización.
 - Máximo de civiles que pueden participar: 4
 - Se podrá pedir como máximo **5,000 €** de recompensa por la vida del secuestrado (sumándose por cada rehén). Máximo 5 rehenes negociables.



- **4.13 Robo a Casas:**

- Solo podrán intervenir como máximo 4 policías.
- Solo podrán participar un máximo de 2 atracadores.
- No se puede campear el punto del TP y matar a los policías que entren sin previo aviso, hay que dejarles la chance de poder entrar y posicionarse.
- En este robo, podrás huir una vez consigas el botín, no hay necesidad de esperar a que la policía llegue a negociar.
- Una vez la policía llegue a la ubicación del robo, esperará 2 minutos permitiendo que el atracador salga y se inicie una persecución. En caso de que hayan pasado los 2 minutos y nadie haya salido, la policía entrará a la casa.

- **4.14 Robo a Tiendas de Ropa y Peluquerías:**

- Máximo de policías que podrán acudir al robo: 4
- Solo podrá haber un máximo de 2 atracadores.
- No podrá haber tiradores en este robo.
- En este robo, podrás huir una vez consigas el botín.

- **4.15 Robo a badulake, licorería, farmacias:**

- Sólo podrán intervenir como máximo 6 policías.
- Sólo podrá haber un máximo de 4 atracadores.
- Las armas que se podrán usar son: cuerpo a cuerpo, pistolas y escopetas.
- Se pueden secuestrar un máximo de 3 rehenes (jugadores/NPC).
- En este robo, podrás huir una vez consigas el botín, y hayan pasado 10 minutos.

- **4.16 Ammu-Nation:**

- Sólo podrán intervenir como máximo 6 policías.
- Sólo podrá haber un máximo de 4 atracadores.
- Se pueden secuestrar un máximo de 3 rehenes (jugadores/NPC).
- En este robo, podrás huir una vez consigas el botín, y hayan pasado 10 minutos.

- **4.17 Boosting:** Se deberán de cumplir estas condiciones por parte de ambas partes.

Bando ilegal:

- Mínimo 1 persona y máximo 4
- No se podrá disparar a la policía nada más llegas a la zona, tendréis que iniciar persecución.
- Pinchar ruedas/disparar tendrá que ser usado como última opción. Intentad huir primero con una persecución limpia.
- Aplicar el resto de normativa del servidor.

Bando policial:

- Policías máximos de 16. (Dependiendo del nivel del coche)
- No se podrá disparar nada más llegar, tendréis que iniciar persecución. Incluso si están disparándose con los NPCs del robo, la policía no se podrá meter en ese conflicto (desbalancea mucho la situación si la policía se mete)
- Aplicar el resto de normativa interna de la policía y del servidor



5. NORMATIVA DE REPORTE

1. Se debe presentar la siguiente plantilla para cualquier tipo de reporte mediante ticket de soporte en Discord:
 - Nombre del personaje, steam o discord del jugador a reportar
 - Fecha y hora de los sucesos (hora española)
 - Motivo
 - Explicación breve de los sucesos o aclaraciones
 - Pruebas gráficas
2. Para que un reporte se tome en cuenta y tenga validez se deberán cumplir los siguientes criterios:
 - Aportar pruebas gráficas tales como vídeos, clips o capturas (estas últimas servirán si hay que devolver un ítem, arma o dinero). En caso de no tener ninguna prueba gráfica clara el report será desestimado automáticamente.
 - El rol no puede tener una anterioridad superior a 72h.
 - Si el reportado no aparece en un máximo de 24h desde haber sido notificado del report, éste se resolverá sin la posibilidad de defenderse o dar su punto de vista.
 - Si se abre un report y la plantilla no está debidamente cumplimentada el report será desestimado automáticamente.
 - Se debe aportar algún tipo de identificación del presunto infractor para poder aplicar la sanción correspondiente (véase Nombre del personaje, Steam, nombre discord, etc).
 - Las personas afectadas en el rol reportado tendrán un máximo de 3 intervenciones en el post del reporte para que expliquen su punto de vista y aporten sus alegaciones. Las 3 intervenciones se podrán hacer en un plazo de 48h desde la apertura del mismo report y solo podrá haber un portavoz para cada bando.
 - No se permitirá reportar a un usuario sin haber participado en el rol o por lo consecuente que afecte ese rol directamente a la persona que realiza dicho reporte.

Toda actuación que no esté en la normativa no significa que sea válida. la administración se guarda el derecho de decidir si una situación de rol es válida/sancionable

Copyright © Todos los Derechos Reservados

La reproducción, modificación desautorizada, copia, uso, préstamo, trasmisión y difusión del material, total o parcial de textos, imágenes, diseño, arte, redacción, fotografía, video, animación, compilación, software, base de datos, marcas registradas o cualquier otro tipo de propiedad intelectual de este sitio está prohibida sin la autorización de sus propietarios por escrito.

El material de este sitio no se puede vender o distribuir de ninguna manera para obtener ganancias o beneficios por ello. En caso de ser así, el dueño emprenderá las acciones legales pertinentes.