Normativa general de ShadowPunk RP.

NORMATIVA GENERAL DE SHADOWPUNK RP

1. Rol de Entorno

ShadowPunk está basado en la ciudad futurista. La ciudad se compone de diferentes zonas y una gran cantidad de ciudadanos y tráfico simulados por los NPC, también existen cámaras viendo lo que hacemos en sitios públicos. Así que deberemos actuar en concordancia al espacio en el que estamos.

2. Experiencia Inmersiva

Para que todo usuario se vea inmerso en el rol que está realizando se deberá evitar hacer mención o referencia al mundo real con expresiones "camufladas" como: músculo Y, mira la nube, etc. Hay que tratar de ser originales y aprovechar la gran cantidad de posibilidades que nos ofrece el mundo de Cyberpunk y, si no somos capaces de explicar algo podemos hacer uso de los canales OOC.

3. Roleo de cámaras

Solo se podrá rolear que haya cámaras en aquellas zonas en las que las cámaras sean físicas, excepto: comisaría, hospital, bancos y aeropuerto. No podrá rolear mediante el /do (o /do2) que haya una cámara si no existe físicamente.

Los negocios podrán solicitar la instalación de cámaras a la LSPD. El acceso a la visualización de las cámaras en directo (así como el roleo de visualización de imágenes grabadas) podrá ser realizado por miembros de la LSPD o por los trabajadores del negocio (si tiene cámaras instaladas). El borrado de imágenes solo podrá rolearse por la LSPD.

4. Fairplay

Debemos mantener una conducta de juego limpio en donde prime el rol y tratar de dar chance siempre al resto de jugadores.

5. Uso del /entorno

Debemos usar el /entorno para avisar a la policía siempre que se realice un acto delictivo.

Siempre debe enviarse el entorno justo antes de comenzar el acto delictivo. No debe enviarse después, usarlo después o no usarlo será sancionado.

Cuando usemos el /entorno tendremos que acompañarlo de una descripción detallada del delito y de los miembros que están cometiendo, así como vehículos usados, tipo de armas, etc. simulando que somos un viandante o vecino que ve la situación. Si es posible (tenemos conocimiento previo), además deberemos incluir la dirección de huida.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

Ejemplo: /Entorno ¿Hola?! Agente acabo de ver como seis sujetos vestidos completamente de negro, todos ellos enmascarados. Han disparado desde un coche 4x4 blanco con detalles rojos y negros. ¡También veo una bf400 negra y un coche deportivo negro y blanco! Han salido huyendo en dirección norte de la ciudad.

Igual que hemos descrito en el punto del Rol de entorno tenemos que ser conscientes de que en ocasiones nadie podrá ver estos actos ni avisar a la policía, por ejemplo, si realizamos el acto en medio de una montaña lejos de la ciudad, etc. Si tenemos dudas de si alguien puede verlo o no deberemos mandarlo.

El uso del /entorno para hacer un aviso falso a la policía es motivo de sanción.

No enviar o enviar un entorno insuficientemente detallado es motivo de sanciones graves por si mismo y por considerarse evasión de rol.

El único acto ilegal en el que se permite no usar /entorno es la venta de droga a NPCs. Ahí deberá ser la policía quien observe la zona cuando reciba un aviso y determine si ve a alguien realizando actividades sospechosas.

Tampoco serán necesario el /entorno en robos de vehículos o en misiones de sigilo (Fixer Vito Dominic). En las misiones de sigilo **se deberá enviar entorno únicamente si somos descubiertos por algún NPC**.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

6. Reportes

Si no estamos de acuerdo con algún rol en el que nos hemos visto involucrados, deberemos siempre esperar a que el rol finalice y no cortarlo bajo ningún concepto ni enviar un reporte mientras se esté realizando. Una vez finalizado el rol deberemos tratar de solucionar el problema mediante las formas de comunicación OOC que hay en el servidor (/pedirid, /ooc y/o /msg). Si una vez realizado no se llega a un acuerdo procederemos a abrir un ticket mediante Discord. Los reportes que no hayan intentado solucionarse sin involucrar a la administración primero pueden ser sancionados.

Para abrir un ticket de reporte deberá aportarse un vídeo con lo ocurrido empezando minutos antes del rol a reportar.

Ampararse o aprovecharse de lagunas, vacíos legales o intentos de torcer la normativa con el fin de obtener ventajas injustas se considera una **falta grave**.

Esto incluye, pero no se limita a, interpretaciones excesivamente creativas de las reglas establecidas con el objetivo de obtener beneficios desleales o manipular el juego en detrimento de la experiencia justa de los demás jugadores, realizar acciones injustas solo porque no están expuestas explícitamente de la normativa aun siendo faltas de fairplay o realizar acciones tratando de bordear lo permitido. Los usuarios que sean identificados participando en tales prácticas estarán sujetos a sanciones que pueden incluir advertencias, baneos temporales o permanentes del servidor, según la gravedad y frecuencia de la infracción.

Al ser advertido de las infracciones, se espera una actitud receptiva y de compromiso para rectificar dichos comportamientos. El rechazo a aceptar estas advertencias y persistir en defender prácticas que vulneren la normativa del servidor agravará la sanción impuesta

7. Blindaje

Solo podrá utilizarse como blindaje el chaleco antibalas o drogas / cyberware / items con tal efecto. El uso de cascos con el objetivo de tanquear daño de armas está prohibido y será sancionado.

8. Chips de localización

No se podrán rolear dispositivos de localización a no ser que un script implemente esta mecánica. La policía de servicio llevará un localizador que podrá desactivarse (rolelando) por el delincuente. No podrán implantarse chips de localización, pulseras, etc. bajo ningún concepto.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

NORMATIVA GENERAL DE SHADOWPUNK RP

9. Documentación

Está prohibido no llevar la documentación encima o fingir tener documentación falsa, así como la destrucción de la misma.

10. Uso del respawn una vez muerto

Está prohibido usar la E para reaparecer una vez hemos muerto si no ha finalizado el rol. Por ejemplo, si la policía está acordonando la zona, los enemigos no se han ido, etc. deberemos permanecer allí sin usar la E para respawnear. Hacerlo será considerado evasión de rol.

11. Roles prohibidos.

Están prohibidos los siguientes roles:

Violaciones.

Fingir ser de una organización criminal sin serlo.

Iniciar actos delictivos en los 15 minutos anteriores y posteriores a un reinicio.

Pastilla del olvido o similares.

12. Roles sensibles

Los siguientes roles son considerados como 'sensibles' y solo podrán realizarse con una autorización OOC:
Roles sexuales del cualquier tipo.
Roles de humillaciones (poner a alguien a ladrar, mearle o cagarle encima, etc).
Amputación de miembros o modificaciones irreversibles en el cuerpo de una víctima.

No será considerado un rol sensible el de **tortura** siempre y cuando tenga un motivo IC.

13. Zonas seguras

Las únicas seguras son la comisaría y el hospital. En las zonas seguras no podrá realizarse ningún tipo de acto delictivo. Acudir a ellas para evitar un rol agresivo será considerado evasión de rol.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

14. Uso de vehículos de facción

Únicamente está permitido el uso de vehículos de facción y trabajos por los miembros de las mismas. No está permitido el robo de vehículos de facción bajo ningún concepto.

15. Atraco a otros usuarios

Está completamente prohibido el atraco a otros usuarios sin un rol previo o justificación, es decir solo se permitirá el atraco si tenemos información IC de que esa persona lleva algo de valor que robar. Por ejemplo: Sabemos que lleva encima una gran cantidad de dinero para cerrar un trato o hemos visto que llevaba un arma encima, etc. Está totalmente prohibido usar zonas como bancos, tiendas, etc. para obtener este tipo de información. Si se desea realizar este tipo de atracos debe realizarse a NPC.

16. SPAM

Está prohibido realizar SPAM de cosas OOC dentro del servidor o en los canales de comunicación del mismo (Discord, redes sociales, etc.).

17. Uso de bugs, cheats, etc.

Está totalmente prohibido el uso de bugs o chetos. Su uso será permaban sin posible apelación. Siempre que se descubra algún bug o forma de dupear algo debe avisar a administración.

18. Uso de la radio

La única radio permitida es la radio IC. El uso de otros medios de comunicación durante el rol (aunque sea OOC) estará prohibido y será sancionado.

19. Uso de la máscara

La única forma de no ser reconocido físicamente es el uso de máscara. Cambiar el peinado, maquillaje, etc. No evitará que se te reconozca si se te ve el rostro.

El uso de la máscara en vía pública debe ir siempre acompañado de sus respectivos entornos y no puede alegarse razones como “es para respirar”, etc.

Cuando se usa las Kiroshi Omnivision contra alguien enmascarado el script no ofrecerá la información. Si lo hiciese debe considerarse un bug y ser ignorada dicha información

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

20. Matrículas de vehículos

Para salvaguardar el fairplay no es posible el roleo de matrículas falsas / quitar la matrícula. Los vehículos que por tuneo o diseño no disponen de placa delantera o trasera se roleará como que si la llevan puesta. Si queremos que no pueda ficharse deberemos hacer uso de un coche robado.

21. CK

Cuando nuestro personaje vaya a sufrir un CK no podrán entregarse las propiedades, coches, dinero, etc. a otro jugador. Realizarlo está prohibido. La realización de un CK deberá ser aprobada por administración abriendo el tique correspondiente. Cuando recibamos un CK y realicemos un nuevo personaje este no puede buscar la venganza de la muerte de la muerte de tu anterior personaje de ninguna manera.

Tipos de CK.

a. **CK Voluntario:** Tendremos permiso para realizar un CK voluntario cada 60 días. No podrá tenerse ninguna multa pendiente por pagar.

b. **CK Policial:** Es el CK que realiza la policía a ciudadanos, bandas u otros policías. Se produce cuando hay una investigación contundente sobre el individuo que lo involucra en una pena de cadena perpetua.

   i. **CK Parcial policial:** En casos menos graves es probable que la policía realice soft-wipes (mediante redadas) y CK parciales de hasta una semana de vida tanto al jugador como a los miembros de la banda.

c. **CK de banda:** Las bandas podrán realizar CK a otros jugadores siempre y cuando haya una investigación detrás y pruebas contundentes de que esa persona es un riesgo para la organización criminal.

   i. **CK Parcial:** Las bandas podrán extraer hasta una semana de vida a un jugador como represalia en situaciones donde no se justifique un CK completo, pero sí una consecuencia significativa. Se aplicará cuando haya pruebas de que el personaje ha cometido faltas menos graves, como revelar información menor, poner en riesgo una operación (con o sin intención), causar pérdidas a la organización por errores, interferir en sus negocios, etc. Las extracciones de vida deben ser realizadas por matasanos.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

d. **CK derivado de rol puntual:** Este tipo de CK surge de situaciones de juego específicas que pueden dar lugar a él. Solo los miembros de pandillas o policías tienen la capacidad de llevarlo a cabo.

Por ejemplo, si eres parte de una pandilla y secuestra a alguien por algún motivo y esa persona demuestra una falta de aprecio por la vida, podrías llevar a cabo un CK. Sin embargo, debes informar a la administración y obtener su aprobación antes de hacerlo. Si la administración no responde de inmediato durante el juego, la persona sometida al CK quedará inconsciente hasta que se reciba una respuesta.

En el caso de la policía, un ejemplo sería un ataque directo a la comisaría. También podría ser cuando se ataca directamente a la policía y se logra capturar a los sospechosos. Si durante el interrogatorio el detenido se niega a proporcionar información, a pesar de las pruebas contundentes en su contra y de un historial delictivo que lo convierte en un peligro para la ciudad, la policía podría solicitar un CK de cadena perpetua a la administración. El detenido permanecerá en la cárcel de la comisaría hasta que se apruebe el CK y luego será trasladado a la cárcel federal.

22. PK y PKT

El PKT dentro de ShadowPunk por lo tanto la pérdida de memoria total de un personaje debe ser opción del propio jugador y no podrá realizarse a otros jugadores. Realizarlo se considerará PG y forzar rol.

El PK puede incluir una pérdida parcial de memoria dependiendo de la situación.

Por ejemplo, **si el PK es fruto de que te han secuestrado** o similar puedes recordar lo que estabas haciendo, el sitio donde ocurre y el aspecto de la gente (llevaban ropas rojas y doradas (Dorados), paramilitar (Calle 666), etc.

Si llevaban máscara recordarás hasta el momento en el que te secuestran. Sabrás que te secuestran y que te agarraron en X sitio, gente de tal estilo de ropa (no podrás reconocerlos) pero nada de lo ocurrido dentro del secuestro. En caso de que uno o varios miembros no lleven máscara en algún momento del rol podrás recordar todo el secuestro incluidas sus caras, ubicaciones, etc.

En el caso de que el PK sea fruto de **una reyerta o de un tiroteo** recordarás hasta el momento en el que caes abatido.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

Es importante que si tienes alguna duda de hasta que punto puedes recordar consultes a administración.

En caso de abuso o mal uso del PK la administración podrá decidir que el abatido recuerde parcial/totalmente cosas.

Los miembros que salgan de una facción como LSPD o TraumaGuard no podrán usar ninguna de la información obtenida de la facción una vez la dejen, considerándose PKT administrativo.

23. Roles agresivos

a. Persecuciones:

   i. Está prohibido el uso de vehículos acuáticos, capacidad voladora de algunos coches, etc. para huir o realizar persecuciones. Tampoco estará permitido usar estas características para llegar o irse de un punto donde se espere o se haya producido un rol agresivo (por ejemplo zonas de grafiti o de producción de droga). Por ejemplo: Detectamos que un vehículo nos está intentando parar y nuestro coche tiene la capacidad de volar tendremos prohibido activar este sistema y será considerado evasión de rol. Tampoco podremos tener preparados barcos para huir sin dar chance a nuestros perseguidores, etc.

   ii. Durante una persecución podrá dispararse únicamente con el objetivo de pinchar una rueda. Si revientan 2 o más ruedas de nuestro vehículo deberemos detenernos excepto en el caso de motocicletas que deberemos detenernos al pinchar una sola rueda.

   iii. Durante las persecuciones estará permitido el PG **únicamente** para: Colisiones contra NPC o elementos del escenario destruibles y meter el vehículo por caminos de tierra, aunque no esté preparado para ello. **El resto del PG estará prohibido.**

b. El rol agresivo debe realizarse siempre bajo del vehículo, si estamos realizando una persecución podremos disparar únicamente para pinchar la rueda del vehículo.

c. Está prohibido provocar un accidente intencionadamente para iniciar un rol agresivo.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

d. No valorar la vida es altamente sancionado, hacer tiempo excesivo para atender las órdenes de alguien que te esté asaltando, etc. conlleva sanción administrativa.

24. Uso de armas

a. Está prohibido el uso de miras externas y programas de aim.

b. Está prohibidas mejoras estéticas que den ventaja en el PVP así como resoluciones no panorámicas (Ejemplo: 4:3)

25. Llamadas a TraumaGuard

a. Cuando se realice un aviso a TraumaGuard deberá aportarse una descripción detallada como si fuéramos un NPC que ha visto la situación, similar al entorno.

26. Actos delictivos

a. Siempre que se vaya a realizar un Acto delictivo se deberá iniciar una grabación minutos antes de comenzar el rol.
b. Es obligatorio consultar antes de realizar cualquier acto delictivo si es posible realizarlo mediante la opción Y>Más>Atracos disponibles.

Robo a NPC:

Mínimo de policía de servicio: 1

Máximo de policías que pueden acudir: 2.

Número de atracadores máximo: 1

Cantidad máxima de atracos al día:

Si eres civil: 5.

Si eres banda: 6 cada miembro.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

Robo a badulaque

Mínimo un arma blanca

Mínimo de policía de servicio: 2

Máximo de policías que pueden acudir: 4 (dos coches).

Número de atracadores máximo: 2

Número de vehículos de atracadores máximo: 1

Cantidad máxima de atracos al día:

- Si eres civil: 1.
- Si eres Merc: 2.
- Si eres banda: 2 cada miembro.

No es necesario preguntar por policía disponible. Si no acude la policía podremos huir, si llega la policía habrá que realizar una negociación para obtener una huida a cambio de los rehenes. Además del tendero se podrá llevar un rehén (NPC) adicional. Se puede romper la negociación y empezar un tiroteo pegando un tiro al aire. Si el delincuente usa moto para la huida la policía podrá cambiar uno de sus coches por hasta 2 motos

Robo a Ammunation

Mínimo un arma blanca

Mínimo de policía de servicio: 2

Máximo de policías que pueden acudir: 4 (dos coches).

Número de atracadores máximo: 2

Número de vehículos de atracadores máximo: 1

Cantidad máxima de atracos al día:

- Si eres civil: 1.
- Si eres Merc: 2.
- Si eres banda: 2 cada miembro.

No es necesario preguntar por policía disponible. Si no acude la policía pasados **10 minutos desde el entorno** podremos huir, si llega la policía habrá que realizar una negociación para obtener una huida a cambio de los rehenes. Además del tendero se podrá llevar un rehén (NPC) adicional. Se puede romper la negociación y empezar un tiroteo

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

pegando un tiro al aire. Si el delincuente usa moto para la huida la policía podrá cambiar uno de sus coches por hasta 2 motos

Robo a joyería

Mínimo un arma larga (incluída escopeta)

Mínimo de policía de servicio: 4

Máximo de policías que pueden acudir: 6 (tres coches).

Número de atracadores máximo: 4

Número de vehículos de los atracadores máximo: 2

Mínimo de rehenes: 1 (NPC o jugadores)

Máximo de rehenes: 2 (NPC o jugadores).

Cantidad máxima de atracos al día:

Si eres civil o merc: 1.

Si eres banda: 2 cada miembro.

Es obligatorio preguntar por policía disponible y la negociación se realizará por los rehenes secuestrados y por parte del botín para obtener una huida. Para romper negociaciones puede hacerse abriendo fuego al aire y abriendo fuego a un policía. Si el delincuente usa moto para la huida la policía podrá cambiar parte de sus coches por motos. La relación de cambio es 2 motos de policia por cada coche de policia eliminado. Usando como máximo 2 motos por cada moto del delincuente.

Entidad bancaria

Mínimo un arma de fuego.

Mínimo de policía de servicio: 4

Máximo de policías que pueden acudir: 6 (tres coches).

Número de atracadores máximo: 4

Mínimo de rehenes: 1 (Banquero)

Máximo de rehenes: 3 (Banquero y dos NPC o jugadores).

Cantidad máxima de atracos a la semana:

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

Si eres civil: 0.

Si eres merc: 1.

Si eres banda: 2 cada miembro.

Es obligatorio preguntar por policía disponible y la negociación para obtener una huida se realizará por el NPC secuestrado y por parte del botín. No podrán romperse las negociaciones. Si el delincuente usa moto para la huida la policía podrá cambiar parte de sus coches por motos. La relación de cambio es 2 motos de policia por cada coche de policia eliminado. Usando como máximo 2 motos por cada moto del delincuente.

Yate

Nivel mínimo de banda: 2

Mínimo de policía de servicio: 6

Máximo de policías que pueden acudir: 12.

Número de atracadores máximo: 6

Este tipo de atracos debe estar aprobado por administración y no habrá negociación con la policía, se podrá abrir fuego contra ella en cualquier momento.

Banco central

Nivel mínimo de banda: 3

Mínimo de policía de servicio: 8

Máximo de policías que pueden acudir: 14.

Número de atracadores máximo: 10.

Número de vehículos de los atracadores máximo: 3

Máximo de rehenes: 5 (NPC).

Este tipo de atracos debe estar aprobado por administración y se deberá negociar la huida por los rehenes y parte del botín. Podrán romperse las negociaciones. Si el delincuente usa moto para la huida la policía podrá cambiar parte de sus coches por motos. La relación de cambio es 2 motos de policia por cada coche de policia eliminado. Usando como máximo 2 motos por cada moto del delincuente.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

Misiones de Fixers NPC

Máximo de policías que pueden acudir: 4 (dos vehículos).

Número de atracadores máximo: 2

La cantidad máxima de misiones diarias viene limitada por script dependiendo si eres banda/merch o civil.

Para las misiones de Sylas Blaze y Padre será necesario llevar al menos una pistola.

Misiones de sigilo (Fixer Vito): **Está prohibido el uso de cualquier arma o cyberware letal. En las misiones de Vito no será necesario el envío de entorno a no ser que seamos descubiertos por los NPC. Estas misiones solo las podrá realizar la persona que active el script, el acompañante únicamente valdrá para la persecución.**

Negociaciones:

El tiempo de escape negociado comienza cuando todos los delincuentes están en el vehículo y se activa el claxon antes de arrancar. Si el vehículo arranca sin que suene el claxon, se cancela cualquier acuerdo de tiempo negociado.

La negociación se realiza específicamente para la huida y no para la liberación de un rehén al salir del establecimiento, ya que la salida del establecimiento y la subida al vehículo se entienden implícitas en ello.

No se puede salir de las instalaciones sin la confirmación de la policía, ya que podría ser considerado como una ruptura en las negociaciones y se podría abrir fuego.

Robo a jugadores:

No está permitido robar a otros jugadores sin una razón justificada o un rol previo. Solo se permite robar si se tiene información IC de que la persona a robar lleva algo de valor, como una gran cantidad de dinero o un arma, por ejemplo. No se permite obtener esta información en lugares como bancos o tiendas. Si se desea robar sin rol previo debe hacerse a NPC.

Robo a policías:

Si un policía está de servicio se le podrá robar únicamente si está viéndose involucrado en un rol de robo mayor (joyería, sucursal bancaria, banco central o yate). Se podrá robar como máximo una de las armas a cada policía.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.

Secuestros a otros jugadores:

Esta acción solo la pueden realizar las bandas y debe haber un motivo IC para hacerlo.

El número mínimo de policías necesarios para secuestrar será de 4 (6 en el caso de que el secuestrado sea un policía). El secuestro debe realizarse con un rol previo y una razón justificada.

Secuestro entre miembros de banda:

Las bandas se podrán secuestrar entre ellos sin que haya policía disponible. Los secuestros siempre deben tener un motivo IC.

27. Donaciones de vida

No podrán realizarse donaciones de vida si vas a realizarte un CK voluntario/a en las próximas 3 semanas o eres consciente de que te van a realizar un CK.

Realizar una donación de vida para darle el dinero (o bienes) a otro jugador con intención de abandonar el servidor/sufrir CK próximo **sancionará gravemente a ambos jugadores.**

El tiempo mínimo transcurrido entre donaciones es el equivalente al tiempo donado. Es decir. Si hoy haces una donación de 3 semanas, no podrás realizar otra hasta pasadas 3 semanas. Esto se justifica IC porque el cuerpo debe adaptarse a su nuevo reloj biológico.

Los jugadores **deberán haber roleado un mínimo de 50** horas en el servidor antes de hacer una donación. Este tiempo está controlado por un script y el médico/matasanos no podrá realizar la intervención si no ha transcurrido dicho tiempo.

El desconocimiento de la normativa o de los conceptos generales de rol no son motivos para incumplirlos. Su incumplimiento puede conllevar sanciones.