NORMATIVA GENERAL ORIGINAL STUDIO

Introducción
El objetivo del servidor es crear historias coherentes, inmersivas y divertidas para todas las partes. Cada jugador deberá interpretar a su personaje de forma consistente, valorar las consecuencias de sus actos y respetar el desarrollo del rol de los demás.

1. CONCEPTOS BÁSICOS DE ROL

1.1 Nombre del personaje

El personaje deberá utilizar un formato realista de Nombre y Apellido. No se permiten nombres de famosos, históricos o nombres creados con finalidad troll, humorística o de burla. La administración podrá forzar un cambio de nombre o bloquear la cuenta en caso de incumplimiento.

1.2 IC (In Character)

Todo aquello que sucede dentro del servidor y forma parte de la realidad de nuestro personaje o del entorno de la ciudad.

1.3 OOC (Out Of Character)

Todo aquello que se habla, hace o conoce fuera del personaje y de la interpretación IC.

1.4 MG (MetaGaming)

Utilizar información obtenida OOC dentro del rol IC para obtener una ventaja. Está prohibido, incluso cuando la información se haya obtenido accidentalmente.

1.5 PG (PowerGaming)

Realizar acciones imposibles o incoherentes con la realidad aprovechando las mecánicas del juego, así como forzar una situación sin permitir una reacción lógica del resto de jugadores. Después de cada acción debe existir la posibilidad de una reacción.

Queda prohibido abusar de físicas, animaciones o mecánicas para obtener ventajas, provocar reiteradamente a la policía sin motivo de rol, realizar choques frontales a alta velocidad o utilizar bugs de animaciones.

1.6 BJ (Bunny Jump)

No está permitido encadenar saltos con la finalidad de desplazarse más rápido.

1.7 DM (DeathMatch)

Está prohibido agredir o matar a otros jugadores sin un motivo IC coherente o sin un desarrollo de rol previo que lo justifique.

1.8 VDM (Vehicle DeathMatch)

Está prohibido utilizar un vehículo como arma para matar o agredir a jugadores sin un sentido de rol. No se podrá embestir deliberadamente a peatones para obtener una ventaja.

1.9 Fairplay

Todos deben actuar con honestidad, coherencia e intención de generar una buena escena. No se permite abusar de bugs, físicas, rutas imposibles, mecánicas o cualquier ventaja injusta. El fairplay tampoco puede utilizarse como excusa para evitar consecuencias IC o exigir que otro jugador renuncie

a una ventaja obtenida legítimamente.

No se admiten actitudes centradas exclusivamente en ganar, dominar una escena o impedir el desarrollo narrativo de otros jugadores.

1.10 RDE / Rol de entorno

La ciudad debe interpretarse como un entorno real: existen ciudadanos, cámaras, trabajadores y testigos. Las acciones públicas deben realizarse teniendo en cuenta estas circunstancias.

El /entorno se utilizará para informar a las autoridades de situaciones ilegales y deberá describirse en tercera persona, aportando la información necesaria. Será obligatorio en actos ilegales, incluido el porte visible de armas y las interacciones ilegales entre partes.

El /auxilio se utilizará para solicitar asistencia sanitaria y el /bomberos para incendios o situaciones que requieran a los bomberos.

Está prohibido rolear cámaras GoPro corporales, GPS, localizadores, controladores de signos vitales o dispositivos similares para obtener ventajas que no existan realmente en el rol.

1.11 PK (PlayerKill)

Al quedar inconsciente y ser posteriormente reanimado, el personaje pierde los recuerdos correspondientes a lo ocurrido durante su inconsciencia. Puede recordar lo sucedido hasta el momento de perder el conocimiento. La información posterior solo podrá conocerla mediante otros personajes que estuvieran presentes y decidan compartirla.

Mientras se está inconsciente no se puede hablar. No está permitido insultar, increpar o burlarse de otro jugador después de abatirlo.

1.12 RK (RevengeKill)

Está prohibido regresar a una situación para tomar represalias ignorando la pérdida de memoria derivada del PK.

1.13 PKT

Pérdida total de memoria sobre una situación, persona u organización cuando el rol así lo determine y sea aprobado o aplicado conforme a la normativa correspondiente.

1.14 CK (CharacterKill)

Es la muerte definitiva del personaje. Implica la pérdida de sus bienes, propiedades, vehículos, relaciones e historia asociada. Todo CK estará sujeto a valoración administrativa cuando corresponda.

Tras un CK no podrá crearse un personaje con el mismo nombre y características del anterior. Si el personaje perteneció a una banda, no podrá volver a entrar en la misma con el nuevo personaje salvo autorización administrativa.

Tipos de CK contemplados:

- Voluntario: decisión del jugador de finalizar la historia de su personaje, siguiendo el procedimiento administrativo correspondiente. Entre el primer y segundo CK voluntario deberán transcurrir 30 días.
- Por organización criminal: requiere motivos de peso, desarrollo de rol e investigación cuando proceda.
- Policial: podrá derivarse de una cadena perpetua conforme al rol y aprobación correspondiente.
- Suicidio dentro del rol: supone CK automático.
- Administrativo: podrá aplicarse por incumplimientos graves de interpretación, valoración de vida u otras conductas que lo justifiquen.

1.15 Valorar la vida

La supervivencia del personaje debe ser una prioridad. Las decisiones deberán ser coherentes con el peligro al que se enfrenta y con su personalidad e historia.

2. INTERPRETACIÓN Y DESARROLLO DEL PERSONAJE

2.1 Interpretación del personaje (IDP)

El personaje debe mantener una interpretación coherente con su historia, personalidad, edad, profesión, rango, estatus, costumbres, miedos y circunstancias. Los cambios bruscos requieren una evolución o un motivo de peso.

2.2 Rol de heridas

Las heridas deben interpretarse de forma coherente y realista, teniendo en cuenta su gravedad y consecuencias.

2.3 Estado de coma

En coma solo se podrá comunicar mediante /do para responder sobre el estado de las heridas. Si el personaje está solo, deberá solicitar EMS; si no hay EMS, podrá solicitar policía mediante /entorno cuando el entorno lo permita.

No está permitido utilizar la tecla E para finalizar el sufrimiento cuando un médico ya ha iniciado la atención de los heridos o cuando un policía ha asegurado/esposado al personaje.

2.4 Roles sensibles

Los roles sensibles deben contar con consentimiento previo de todas las personas implicadas. Se incluyen, entre otros, amputaciones y contenido sexual. Los roles de violación o abuso sexual están totalmente prohibidos.

Las amputaciones no podrán rolearse sin aprobación de ambas partes. Ningún rol sensible podrá vulnerar las normas de la plataforma ni las del servidor.

3. ROBOS, ARMAS Y VIOLENCIA

3.1 Regla general

El uso de armas o violencia requiere un rol previo, salvo las excepciones expresamente contempladas para zonas ilegales o bases de organizaciones.

3.2 Robos a jugadores

No se permite robar sin rol previo con la finalidad de farmear dinero u objetos. Se permite robar a una persona que esté vendiendo droga aunque no exista rol previo.

Está prohibido obligar a retirar dinero del banco o cajeros y realizar atracos en cajeros. Tampoco se puede robar a jugadores que estén utilizando puntos interactivos como tiendas o talleres ni intervenir en roles ajenos no relacionados con el robo.

Está prohibido robar la comida y bebida no pueden ser sustraídas. El móvil puede robarse con rol previo, pero deberá devolverse.

3.3 Robos a policía

Solo se podrá robar a un agente con un rol previo que lo justifique. El armamento u objetos policiales solo podrán sustraerse ante una necesidad extrema e inminente y deberán utilizarse inmediatamente, salvo objetos de curación, según las reglas aplicables.

3.4 Amenazas con armas

Al amenazar a alguien con un arma se deberá proporcionar tiempo suficiente para que pueda acatar la petición antes de disparar, salvo que el desarrollo de la situación justifique una reacción inmediata.

3.5 Vehículos durante roles agresivos

Queda prohibido utilizar vehículos como armas, disparar a matar desde un vehículo o lanzar explosivos desde vehículos. En situaciones autorizadas, solo se podrá disparar desde el vehículo conforme a las excepciones específicas del servidor.

3.6 Vehículos y conducción

Durante la conducción cotidiana se debe mantener una conducta razonable. En roles ilegales o persecuciones se permite una conducción más arriesgada siempre que sea coherente con el contexto.

No se permiten choques frontales deliberados a alta velocidad ni conducción abusiva sin consecuencias. Un vehículo con más de dos neumáticos pinchados o explotados no podrá circular y continuar haciéndolo se considerará PG.

4. COMANDOS Y COMUNICACIÓN

4.1 /me

Describe acciones del personaje que no puedan representarse mediante animaciones. Debe utilizarse en tercera persona y no para pensamientos.

4.2 /do

Describe aspectos del personaje o del entorno. No se puede mentir mediante /do ni utilizarlo para expresar pensamientos o estados de ánimo. Será especialmente importante en roles con EMS y cuando la policía requiera información de entorno o grabaciones.

4.3 /entorno

Se utilizarán para representar las llamadas de entorno y asistencia correspondientes, siempre proporcionando información coherente y suficiente.

4.4 /msg, /pid y /report

/msg sirve para comunicaciones privadas; /pid para identificar a un jugador implicado en un rol cuando sea necesario; /report para contactar con Staff, comunicar errores o solicitar intervención administrativa.

4.5 Voz

El chat de voz se utiliza para comunicación IC. Las cuestiones OOC deberán tratarse por los canales destinados a ello, salvo intervención de un miembro del Staff.

5. EVASIÓN, AFK Y REPORTES

5.1 Evasión o parada de rol

No se puede desconectar, evitar intencionadamente un rol o detener una escena para discutir una infracción. El rol deberá continuar y el problema podrá reportarse después. Si existe una desconexión involuntaria, deberá retomarse el rol cuanto antes y comunicar el incidente.

5.2 AFK

No se permite realizar roles sobre alguien que se sabe que está AFK por causa de fuerza mayor. No se permite permanecer AFK durante más de 5 minutos; Staff podrá expulsar al jugador.

5.3 Reportes y POV

Los reportes deberán realizarse mediante los canales establecidos, no mediante discusiones en el chat del juego. Los reportes utilizados para atacar o perjudicar a otros jugadores podrán ser sancionados.

Cuando la normativa exija POV, es responsabilidad del jugador disponer de medios para acreditar su versión de los hechos y aportarlos cuando Staff los solicite.

6. ECONOMÍA, FARMEOS Y BIENES

6.1 Farmeo abusivo

Queda prohibido abusar de mecánicas de farmeo, puntos de habilidad o sistemas económicos para obtener beneficios desproporcionados o romper la economía del servidor.

6.2 Robos y grind

En los robos solo se permite grindear una vez para evitar abusos de la mecánica. Después de escapar de un robo deberán transcurrir 15 minutos antes de guardar el vehículo en un garaje.

6.3 Traspaso de bienes

No se podrán transferir dinero, vehículos, propiedades u otros bienes entre personajes sin un rol coherente que lo justifique.

7. BUGS, TRAMPAS Y MODIFICACIONES

Está prohibido utilizar bugs, scripts, exploits, animaciones, físicas o modificaciones para obtener ventajas. Esto incluye atravesar paredes, abusar de animaciones, generar desync o aprovechar mecánicas no previstas.

Solo se permite la resolución 16:9. No se permiten formatos 4:3 u otras proporciones no autorizadas.

No se permiten mods, reshades, Citizen, FiveMods u otras modificaciones que eliminen props, aumenten visibilidad o alteren la jugabilidad para obtener ventajas. Solo se permiten las miras predeterminadas de GTA V.

Cualquier cheat, exploit o herramienta que otorgue una ventaja injusta en PVP podrá conllevar sanciones graves.

8. VEHÍCULOS AÉREOS

Los helicópteros se clasifican en policiales, ilegales y recreativos. La altitud deberá mantenerse entre 0 y 400 metros. Superar los 400 metros será sancionable.

El combustible del helicóptero tiene una duración máxima de 20 minutos desde el último repostaje, contando ida y vuelta. El repostaje deberá realizarse en helipuertos autorizados, hospitales o comisarías mediante el rol de entorno correspondiente. El repostaje debe durar 5 minutos completos.

Los vuelos recreativos disponen de mayor libertad, pero deberán respetar las normas de altura y repostaje.

9. VEHÍCULOS ESTATALES

Los vehículos de emergencia están reservados a sus respectivas facciones. Solo podrán ser robados cuando sean la última opción razonable para escapar y deberá realizarse el correspondiente rol de entorno, teniendo en cuenta que disponen de localizador.

10. NEGOCIOS Y ZONAS DE ROL

No se podrán iniciar roles agresivos dentro de negocios ni poner deliberadamente en peligro a trabajadores o clientes. Tampoco se podrán realizar roles agresivos contra

trabajadores mientras desempeñan sus funciones salvo autorización administrativa previa.

Los vehículos y propiedades deberán ser coherentes con el rol e interpretación del personaje.

11. RESPETO Y CONDUCTA

Las faltas de respeto OOC serán sancionables. Dentro del rol puede utilizarse lenguaje ofensivo cuando la situación IC lo justifique, pero debe evitarse el abuso constante.

Está prohibido utilizar expresiones destinadas a burlarse o atacar por etnia, raza, creencias religiosas, identidad de género, orientación sexual, discapacidad, enfermedad, características físicas o edad. La administración podrá sancionar gravemente estas conductas.

No está permitido realizar llamadas falsas a policía, EMS, bomberos o negocios con la intención de molestar o generar situaciones artificiales.

12. ACCESOS, MULTICUENTAS Y DIFUSIÓN

La difusión no autorizada de invitaciones de Discord o los intentos de acceder al servidor sin seguir el proceso oficial podrán conllevar expulsión permanente.

Está prohibido utilizar multicuentas para evadir sanciones, duplicar identidades o conseguir ventajas. Estas conductas podrán conllevar permaban.

13. EDAD Y CAMBIOS DE NOMBRE

La edad mínima de acceso indicada en la normativa es de 18 años.

Los cambios de nombre no requieren necesariamente un CK y quedarán sujetos a aprobación del Staff.

14. SANCIONES

El sistema de sanciones es progresivo y se adapta a la gravedad, contexto y reincidencia.

Warn leve: infracción menor o error puntual.
Warn medio: conducta que requiere una corrección más seria.
Warn grave: infracción importante que no requiere necesariamente un baneo directo.

Como referencia, 3 warns leves pueden convertirse en 1 warn medio; 3 warns medios en 1 warn grave; y la acumulación de warns graves puede derivar en baneo temporal. La reincidencia y la gravedad podrán provocar medidas superiores.

La administración valorará cada situación atendiendo a la normativa, el contexto, las pruebas disponibles y el historial del jugador. La finalidad del sistema es corregir conductas y mantener una comunidad sana, justa y orientada al roleplay.

15. DISPOSICIONES FINALES

La normativa podrá actualizarse cuando sea necesario. Los jugadores son responsables de mantenerse informados de los cambios. Cuando se publique una modificación, se podrá establecer un margen de adaptación de 24 horas antes de su aplicación rigurosa, conforme al criterio administrativo.

Nota de consolidación: esta versión integra y reorganiza las normas aportadas de Original Studio. Cuando existan reglas específicas de una facción, sistema o situación que no hayan sido aportadas en los documentos originales, prevalecerá la normativa específica publicada por la administración.