

BUDAPEST REAL LIFE

Írta:

Ryuuzaki (Riju)

Fejlesztők:

Ryuuzaki (2012-2019)

Okoska245 (2011-2012)

Zsobo (2011)

Bart (2010)

Külön Köszönet:

Rodney

GFW

Cube

Kockafej

Valamint az admin csapatnak,

és

azoknak a játékosoknak, akik

sokáig velünk voltak

Tartalom

Bevezetés	4
Felhasznált technológiák.....	4
Felhasználói dokumentáció.....	5
Fogalmak – Jó ha tudod	5
Specifikáció	5
Rendszerkövetelmények	5
A játék használata	6
A kezdetek	6
HUD.....	6
Parancsok listája	7
Házak	8
Garázs	10
Munkák	11
Bandák	16
Boltok.....	17
Bank	17
Bizniszek.....	17
Járművek.....	18
Versenyek	20
Klánok.....	21
Lottózás.....	22
Halászat.....	22
Hidraulika versenyek	22
Szintlépés és tapasztalatszerzés	22
Küldetések	23
Képességek	23
Mérőföldkövek (Achievement).....	23
Pénz- és tapasztalatszerzési lehetőségek.....	24
Adminisztrátorok	24
Reakcióteszt	26
Metró.....	27

DM, avagy küzdelem.....	27
Paintball	28
Egyéb új építmények	28
Egyéb parancsok	32
Fejlesztői dokumentáció	34

Bevezetés

Ez a dokumentáció segítséget nyújt a Budapest Real Life (továbbiakban: *BRL*) módjának megértéséhez. Mivel a módot több ember írta egymástól függetlenül, ezért a kódban találhatóak eltérések a programozási stílusban. Biztos vagyok benne, hogy nem mindenhol a legjobb megoldást alkalmaztam, esetleg előfordulhatnak benne nagyon furcsa megoldások, aminek az az oka, hogy még kezdőként kezdtem el én fejleszteni, és ezt írva fejlődtem. Illetve nem teljesen konzisztens minden egymással, mivel gondolom a hangulatomtól függött, hogy éppen milyen nyelven írom például a parancsokat.

A dokumentációt az én birtokomban lévő módhoz írom, melyet 2020.06.26-án kezdtem.

Felhasznált technológiák

- Pawno
 - Pawn
 - SQL
- MySQL adatbázis-kezelő
- SA-MP szerver
- Include-ok:
 - a_samp
 - mapiconstreamer
 - zcm
 - sscanf2
 - streamer
 - mysql
 - dini
 - gvar
 - progress
 - dudb
 - mapandreas
- Pluginok:
 - gvar
 - mapandreas
 - mysql
 - nativechecker
 - sscanf
 - streamer
 - Whirlpool

Felhasználói dokumentáció

Fogalmak – Jó ha tudod

SAMP	San Andreas Multiplayer
Checkpoint	A SAMP-ban ezek piros körök, amikbe belesétálva általában történik valami
DM	Deathmatch, így hívják azt SAMP-ban, amikor két játékos harcol egymással
Spawn	A karakter leszületését nevezik így

Specifikáció

Ez a játékmód egyfajta valóságszimulátor, viszont nem teljesen a való világra épít. Ez annyit tesz, hogy a játékos szabadon tehet benne bármit, amit – a szabályok keretein belül – szeretne, viszont nincsenek benne teleportok, jármű lehívások, meg egyéb hasonló dolgok. A játékos munkát vállalhat, karriert építhet, járművet, házat, bizniszt vásárolhat, illetve csatlakozhat alvilági bandákba, létrehozhat saját klánt, harcolhat más játékosok ellen, utcai versenyeken vehet részt, és fejleszthet különböző képességeket, valamint küldetéseket végezhet el.

Egy játékost az motiválhatja arra, hogy azon a szerveren játsszon, amin ez a mód fut, hogy nem minden érhető el a kezdetektől, viszont érdekesnek hathatnak a lehetőségek. Például házat 3-as szinttől lehet vásárolni, amihez fejlődni kell. Fejlődni majdnem bármivel lehet, ami a szerveren elérhető. Egy háznak a megvásárlásához viszont pénzre is szüksége lesz, amihez megint produktívnak kell lennie, és csinálnia kell a feljebb említett lehetőségek egyikét. Valamint ha házat sikerült szereznie, azt még be is tudja saját igényei szerint rendezni, és ehhez továbbra is tevékenykednie kell a szerveren.

Mindent összevetve rengeteg lehetőség van, ami idecsalogathatja, illetve itt tarthatja a játékosokat.

Rendszerkövetelmények

Minimális rendszerkövetelmények

- Windows XP vagy frissebb Windows
- 1 Ghz Pentium III
- 256MB RAM
- 64MB Videókártya
- 4GB tárhely
- San Andreas Multiplayer kliens

Ajánlott rendszerkövetelmények

- Windows XP vagy frissebb Windows
- Intel Pentium 4
- 384MB RAM
- 128MB Videókártya
- 5GB tárhely
- San Andreas Multiplayer kliens

A játék használata

A kezdetek

Mikor egy játékos legelőször lép be arra a szerverre, amely ezt a módot futtatja (továbbiakban: *szerver*), egy párbeszéd ablakkal találja szemben magát, amelybe egy jelszót kell beírnia, és így regisztrálhat a szerverre. Ezt követően kap egy képességpontot, melyet eloszthat a 3 képesség között. (A képességek részletezése a „Képességek” bekezdésben található) Úgymond hajléktalanként kezd, és az a feladata, hogy minél többet érjen el a szerveren.

HUD



1) GPS

Mivel a helynevek Budapestesítve vannak, így megtalálhatóak olyan helyek a térképen, mint a Keleti pályaudvar, vagy Józsefváros.

2) Jármű információk

Itt látható a jármű valóságbeli neve, illetve a jármű játékbeli neve, a sebessége, valamint az élete. Alatta még található a benzinmutató, mely akkor csökken, amikor az autót vezeti a játékos.

3) Elérhető képességek

Itt találhatóak a használható képességek. Az éppen használatban lévő képesség zölden van kiemelve, míg a még meg nem szerzett képesség lila színű. A képességek felett található az újratöltési idő, mely számol visszafele.

4) Fejlődési információk

Itt láthatja a játékos, hogy hányas szinten van jelenleg, mennyi tapasztalatspont (továbbiakban lehet: *Exp*) kell a következő szinthez, illetve hogy mennyi tapasztalatspontja van a játékosnak.

Parancsok listája

A legfőbb parancsok, amiket a kezdő játékos beírhat és informálódhat belőle, a következők:

/cmds	Kiírja az általános parancsok listáját, ez adminrangonként eltérő információkat ad
/help	Kiírja azokat a parancsokat, amik további információkat nyújtanak a lehetőségekkel kapcsolatban, melyek:
/rules	Kiírja a szerver szabályzatát
/jobs	Kiírja a szerveren elérhető munkákat
/houseinfo	A megvehető házakról ad információkat
/bizinfo	A megvehető bizniszekről ad információkat
/autoinfo	A megvehető járművekről ad információkat
/racesinfo	A versenyekről ad információkat
/claninfo	A klánokról ad információkat
/lottoinfo	A lottózásról ad információkat
/fishinfo	A halászatról ad információkat
/hidinfo	A hidraulika versenyről ad információkat
/fuelinfo	A benzinről és tankolásról ad információkat
/szintinfo	A szintlépésről ad információkat
/questinfo	A küldetésekről ad információkat
/achinfo	A mérföldkövekről (achievementek) ad információkat
/money	A pénzszerzési lehetőségekről ad információkat
/exp	A tapasztalatpont (Exp) szerzésről ad információkat
/skillinfo	A képességekről ad információkat



A játékos házat venni 3-as szinttől képes. Egy ház árát az az adminisztrátor határozza meg, aki létrehozza azt a házat, de alapjáraton a legolcsóbb ház 10.000.000\$. Egy ház árát meghatározza az, hogy mekkora a belső tere, illetve milyen az. Ha nincs a játékos által kívánt helyen megvehető ház, akkor megkérhet egy adminisztrátort, hogy tegyen oda egyet.

A megvehető házak a térképen egy zöld ház ikonnal vannak jelölve, a megvett házak pedig piros ház ikonnal. A megvehető házak helyén található egy zöld ház jel, illetve egy szövegben a házszám, és hogy mennyibe kerül. A már megvett házak helyén egy piros ház jel található, és szövegben írja a ház nevét, tulaj nevét, illetve - ha van – a társtulaj nevét.

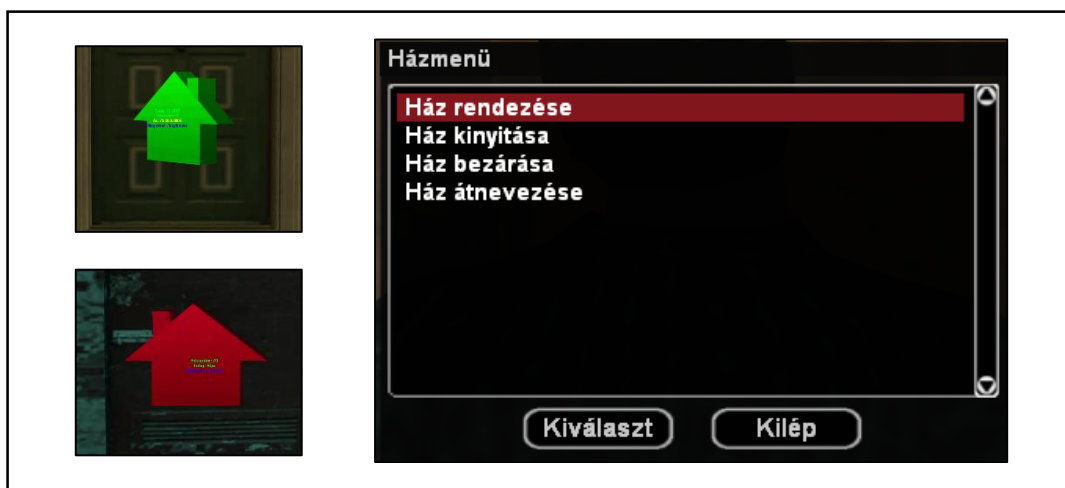
Ha egy játékos tulajdonosa egy háznak, akkor adhat társtulaj jogot egy olyan másik játékosnak, akinek még nincs saját háza. Mind a tulajdonos, mind a társtulajdonos (innenről: *tulajdonosok*) be tudja állítani magának, hogy a házban spawnoljon (**/spawn**). A ház tulajdonosa be tudja állítani a ház nevét, ami a ház bejáratánál lesz látható, illetve színezní is tudja azt hexadecimális színekódokkal. tulajdonosoknak lehetőségük van bezárni a házat, hogy senki más ne tudjon bemenni rajtuk kívül. A nyitott házakba bemenni, illetve kimenni az *Y gomb* lenyomásával lehet.

Egy játékosnak csak egy háza lehet.

A játékosnak lehetősége van még lakókocsiban is élnie, melyet oda parkolhat, ahová akar. Bővebb információ a lakókocsiról a „Járművek” bekezdésben található.

Ház parancsok

/buyhouse	Egy eladó házjelhez állva a játékos megveheti azt a házat
/sellhouse	Egy ház tulajdonosa eladhatja vele a házat a ház eredeti árának a feléért
/tarstulaj	Egy ház tulajdonosa kinevezhet vele egy társtulajt a házába
/tarstulajelvesz	Egy ház tulajdonosa elveheti a társtulajtól a társtulajdonosi rangot
/tarstulajkilep	Egy ház társtulajdonosa kiléphet vele a társtulajdonosságból
/hazad	Egy ház tulajdonosa átruházhatja a tulajdonjogot olyan játékosra, akinek még nincs háza
/lockhouse	A tulajdonosok be tudják zárni vele a házat
/unlockhouse	A tulajdonosok ki tudják nyitni vele a házat
/housemenu	Ha a tulajdonos a házon belül van, ebben a menüben tudja módosítani a ház tulajdonságait, illetve berendezését



Berendezés

Egy ház tulajdonosának lehetősége van kedve szerint berendezni a házát a szerveren elérhető tárgyakkal és bútorokkal.

A berendezéshez be kell lépnie a ház menüjébe (**/housemenu**), majd ki kell választania a *Ház rendezése* menüpontot. Azon belül vásárolhat új tárgyakat, melyek kategóriákra vannak bontva. A vásárláshoz készpénzben kell meglennie a választott tárgy árának. Miután elrendezte oda ahova szeretne volna a tárgyat, rá kell kattintani a mentés gombra, aztán ki kell fizetnie a tárgy árát.

A meglévő tárgyakat eladni, vagy mozgatni a *Meglévő tárgyak* menüpontban lehet. Ki kell választani a mozgatni vagy eladni kívánt tárgyat, majd ki kell választani, hogy mit szeretne csinálni vele a játékos. A *Legközelebbi tárgy szerkesztése* menüpontra kattintva a játékoshoz legközelebbi tárgy kerül kiválasztásra, míg a *Szerkesztés választás szerint* menüpontra kattintva a játékos a kurzorral kiválaszthatja a szerkeszteni kívánt tárgyat.



Garázs

A játékosnak lehetősége van saját garázst vásárolni, amiben leparkolhatja a saját járműveit. Egy garázs árát az az adminisztrátor határozza meg, aki létrehozza, de alapjáraton kettő méretű garázs létezik: egy kisebb 1.000.000\$-ért, és egy nagyobb 5.000.000\$-ért. Nincs megszabva, hogy egy garázsba mennyi autó parkoljon, így annyit parkolhat bele egy játékos, amennyi befér. Egy játékosnak több garázsa is lehet.

A megvehető, illetve már megvett garázsok helyén egy barna nyíl jel található, illetve egy szöveg írja a ház azonosítóját, tulaját, árát, illetve a méretét. A megvett garázsokba bemenni, illetve kimenni az *Y gomb* lenyomásával lehet.

Garázs parancsok

/buygarage	Egy eladó garázshoz állva a játékos megveheti a garázst
/sellgarage	Eladhatja vele azt a saját garázst, amelyikhez közel van



Munkák

A munkavállalás az egyik pénz-, illetve tapasztalatszerzési lehetőség.

Ha a játékos munkanélküli szeretne lenni újra, akkor be kell írnia a **/cancel** parancsot, mellyel meghal a karaktere, és újraéled munkanélküliként.

Az ugyanazt a munkát végző játékosoknak lehetőségük van kommunikálni egymással úgy, hogy csak ők olvashassák egymás üzenetét. Ehhez a chatben a szövegük elé kell írni a '!'-et (felkiáltójel), majd folytatni az üzenettel, amit írni akarnak.

A munkák neve mellett található az ikon, amivel a térképen jelölve vannak, illetve a képen látható 'i' jelet felvéve lehet belépni egy munkába.



Főnökös munkák (Leaderes munkák)

A főnökkel rendelkező munkáknak a Fő Adminisztrátorok tudnak kijelölni főnököket.

BKV



Ezt a munkát Okoska245 hozta létre, hivatalosan OBKV néven.

A dolgozó feladata, hogy buszjáratokat vezessen különböző vonalakon. A fizetése buszvezetés közben történik, ami alapjáraton percenként 1.000\$.

A munkához tartozó parancsok:

/obkhhelp	Kiírja a munkához tartozó parancsokat
/vonaljegy	A dolgozó vonaljegyvet adhat el vele az utasoknak
/kulonjegy	A dolgozó vonaljegyvet adhat el vele az utasoknak különjáratokra
/vonall1, /vonall1v, /vonall2, /vonall2v, /vonall3, /vonall3v, /vonall900	Különböző vonalak megállóiról ad információt. Minden játékos számára használható
/startvonall (1, 1v, 2, 2v, 3, 3v, 900, vp, r1, r1v, r2, r2v)	A dolgozó ezekkel a parancsokkal indíthat járatokat a vonalakon
/og	A dolgozó tájékoztatót írhat ki vele a chatbe a BKV nevében
/bkvmunka	A főnök vehet fel vele alkalmazottakat
/bkvkirugas	A főnök kirúghat vele alkalmazottakat



A rendőrnek az a feladata, hogy börtönbe zárja a bűnözőket. A serveren nem számítanak bűnözőknek azok a játékosok, akik egy másik játékost öltek meg, viszont rendvédelmi személyt (rendőr, katona) megölni bűncselekmény.

Bűncselekmények listája:

- Boltok kirablása
- Sikertelen hackelés
- Rendvédelmi személy bántása

A bűncselekmények változó súlyúak, és más körözési csillagot érnek. Ha a rendőr letartóztat egy körözöttet, akkor a körözött egy cellába kerül annyi percre, ahány csillagja volt. Minden letartóztatással a rendőr kap rendőrtapasztaltpontot. Bizonyos tapasztaltpontok elérésekor új rangra lép automatikusan, és a ranghoz új egyenruha, valamint új fegyverek tartoznak.

A rendőrök nem kapnak automatikus fizetést. Ők úgy kereshetnek pénzt, ha egy körözöttet megölnek, mivel ilyenkor a megölt játékos pénzének fele átkerül a játékoshoz, aki megölte.

A rendőrök találhatnak a rendőrség garázsában rengeteg féle rendőrségi járművet, melyet csak ők tudnak használni.

Rendőőr parancsok

/rendorhelp	Kiírja a munkához tartozó parancsokat
/rendorlevel	Kiírja a rendőr rangokat, és hogy mennyi rendőrtapasztalat szükséges az elérésükhöz
/cuff	A rendőr megbilincselhet vele egy másik játékost
/uncuff	A rendőr elengedhet bilincsből egy másik játékost
/jail	A rendőr lecsukhat vele egy olyan játékost, akinek körözése van
/givewanted	A rendőr körözési csillagot tud adni egy másik játékosnak
/resetwanted	A rendőr le tudja szedni a körözést egy játékosról
/sniper	A rendőr kicserélheti a képesség fegyvert mesterlövész puskára, ha elég magas hozzá a rendőri rangja
/rendorjog	A főnök vehet fel vele alkalmazottakat
/rendorjogelvesz	A főnök kirúghat vele alkalmazottakat
/rangad	A főnök megváltoztathatja az egyik rendőr rangját
/rangok	Bármelyik játékos megnézheti vele egy rendőr rangját
/rendorsz	Egy rendőrautóban ülve megnyit egy rendőrszámítógépet
/stop	A rendőr felszólíthat egy játékost vele, hogy álljon meg



A katonának az a feladata, hogy megölje a bűnözőket. A bűncselekmények listáját lásd a Rendőr munka fejezetben.

A katona minden bűnöző megölése után katona tapasztalatpontokat kap, majd bizonyos tapasztalatpontok elérésével új rangra léphet. Az új ranghoz új fegyverek tartoznak.

A katonák nem kapnak automatikus fizetést. Ők úgy kereshetnek pénzt, ha egy körözöttet megölnek, mivel ilyenkor a megölt játékos pénzének fele átkerül a játékoshoz, aki megölte.

Katona parancsok

/sniper	Kiírja a rendőr rangokat, és hogy mennyi rendőrtapasztalat szükséges az elérésükhöz
/givewanted	A rendőr körözési csillagot tud adni egy másik játékosnak
/resetwanted	A rendőr le tudja szedni a körözést egy játékosról
/katonajog	A főnök vehet fel vele alkalmazottakat
/katonajogelvesz	A főnök kirúghat vele alkalmazottakat
/rendorsz	Egy katonai autóban ülve megnyit egy rendőrszámítógépet

Stuntmunka

A stuntmunkás feladata, hogy mutatóványokat csináljon. Erre lehetőséget adnak a járműveik, amik a főhadiszállásukon találhatóak. Ezek a járművek az NRG-500, az Infernus és a Sandking.

A dolgozónak lehetősége van gyakorolni a stuntolást egy másik világban, úgynevezett stuntvilágban. Ebben a világban a játékos halhatatlan, valamint járműveket is lehetősége van lehívni.

Ennek a munkának a dolgozói nem kapnak fizetést automatikusan.

Stuntmunka parancsok

/stunthelp	Információt ad a stuntmunkáról
/stuntworld	Át teszi a játékost a stuntvilágba, ahol halhatatlan, és tud járműveket lehívni
/north	Elforgatja a játékost észak irányba
/south	Elforgatja a játékost dél irányba
/sjetpack	Jetpackot ad a játékosnak
/sp	A játékos elmenthet vele egy pozíciót
/lp	A játékos betöltheti vele az elmentett pozíciót
/shidraulika	Hozzáad ahhoz a járműhöz hidraulikát, melyben a játékos ül
/perm	???
/stunttele	A játékos elteleportálhat a világ főbb helyeire, mint a fővárosok, vagy egyes vidéki kisvárosok
/svehicles	A játékos lehívhat vele stunt-, illetve segédjárműveket
/stuntmunka	A főnök felvehet vele alkalmazottakat
/stuntkirugas	A főnök kirúghat vele alkalmazottakat

Hacker

A hackerként a játékosnak lehetősége van rendszereket feltörni. Meghackelheti a bankot, mely ha sikerül, pénzt utalhat át a saját számlájára. Feltörheti a rendőrséget, mely segítségével körözést adhat ki másra, vagy pedig törölheti egy játékos körözését. Egy rendőr nevében megszólalhat a rendőrségi rádióban. Valamint megtekinthet különböző adatokat, mint egy játékos adatai, vagy egy játékos járművének az adatai.

A hackeléshez a főhadiszálláson lévő számítógépek egyikét tudja használni.

Hacker parancsok

/hack	A játékos beléphet vele egy számítógépbe, és onnan elkezdhet feltörni más rendszereket
/hackerjog	A főnök felvehet vele alkalmazottakat
/hackerjogelvesz	A főnök kirúghat vele alkalmazottakat

Nem főnökös munkák (Nem leaderes munkák)

MÁV



Feladata a vonatot vezetni, így percenként kap 1.000\$ fizetést, de Exp-et nem kap érte.

Taxis



Feladata, hogy más játékosokat elvigyen egyik pontból a másikba, viszont van automatikus fizetése is, ami taxit vezetve 1.000\$ percenként, de Exp-et nem kap érte.

Mentős



Feladata meggyógyítani a játékosokat (**/heal**). Van automatikus fizetése, ami percenként 1.000\$, melyet akkor kap, ha mentőautót vezet, viszont Exp-et nem kap.

Bankos



A bankos feladata elszállítani a pénzt egyik bankból a másikba. Minden szállításért kap egy bankos tapasztalatpontot, pénzt, és Exp-et. Bizonyos tapasztalatpontonként növekszik a fizetése.

Bankrabló



A bankrabló feladata kirabolni az általa kiválasztott bankot. Minden rablásért kap bankrabló tapasztalatpontot, pénzt, Exp-et, valamint egy körözési csillagot. Bizonyos tapasztalatpontonként egyre több pénzt képes rabolni.

Kamionos



A kamionos feladata elszállítani különböző rakományokat. Lehetősége van kiválasztani, hogy hosszú útra szeretne menni, vagy rövidre. A hosszú útért több fizetés és több Exp jár, míg a rövid útért mindkettőből kevesebb. Mind rövid, mind hosszú útért jár kamionos tapasztalatpont, külön-külön számolva. Bizonyos tapasztalatpontonként növekszik a fizetése.

Politikus

A politikusnak semmi konkrét feladata nincs. Beléphet pártokba, viszont ez nem befolyásol semmit. Ha limuzinban ül, akkor percenként kap 1.000\$-t, viszont Exp-et nem kap.

Pap



A papnak semmilyen konkrét feladata nincs, illetve se fizetést se Exp-et nem kap.

Riporter

A riporternek a feladata híreket közvetíteni, melyet a **/hg** paranccsal tud megtenni. Automatikusan kap fizetést, ami percenként 1.000\$, amit akkor kap, ha híradós járművet vezet, viszont Exp-et nem kap.

Tűzoltó

Feladata eloltani a keletkező tüzet. Viszont mivel a szerveren jelenleg nem szokott tűz lenni, így nincs konkrét feladata. Van automatikus fizetése, ami 1.000\$, melyet akkor kap, ha tűzoltó autót vezet, Exp-et viszont nem kap.

Hotdogos

Feladata hotdogokat kiszállítani különböző helyekre, amihez be kell ülnie egy hotdogos autóba. Egy kiszállításért mind pénzt, mind Exp-et is kap. Lehetősége van még eladni hotdogot más játékosoknak is, amivel feltölthetik az életüket.

Úttisztító

Feladata járni az utakat az úttisztító autóval. Fizetést és Exp-et akkor kap, ha belemegy egy checkpointba.

Farmer



Feladata elültetni a termést traktorral, majd azt learatni kombájnnal. Fizetést és Exp-et elültetésenként kap.

Bandák

Mivel ez a szerver úgymond Budapesten játszódik, ezért egyes bandanevek eszerint lettek elnevezve.

Az összes bandának a célja a területfoglalás. Ha egy játékos elfoglal egy területet, azért pénzt és Exp-et kap.

Leaderes bandák

Rodney Team

Ez a banda eleinte Zsobo teamként futott, viszont mivel Zsobo már nem tevékenykedett a szerveren, így át lett adva Rodneynek. Ide csak azok kerülhetnek be, akik jól tudnak DM-elni.

Terrorista

Ezt a munkát Cube, másnéven Viktor találta ki, eleinte drogdílerként, majd az fejlődött át terroristává.

Ennek a bandának a feladata lehet a területfoglalás is, viszont a tagoknak lehetőségük van cigit, piát, illetve drogot árulniuk. Valamint képesek bombát letenni a földre, amit aztán bármikor felrobbanthatnak.

Terrorista parancsok

/cigi	A terrorista cigit adhat el vele más játékosnak
/pia	A terrorista piát adhat el vele más játékosnak
/drog	A terrorista drogot adhat el vele más játékosnak
/bomba	A terrorista letehet arra a helyre bombát, ahol éppen áll
/robbant	Felrobbanthatja a letett bombáját
/terrorjog	A főnök felvehet vele tagokat
/terrorjogelvesz	A főnök kirúghat vele tagokat

Nem leaderes bandák

MTK (Rifa)



Egy világoskék színű banda, melynek a főhadiszállása a kamionos munka mellett található.

Újpest (Triad)



Egy lila színű banda, melynek főhadiszállása Chinatownban (GPS-en Kínai negyed) található meg.

Vasas (Maffia)



Egy narancssárga színű banda, melynek főadiszállása egy bisztróban található meg Józsefvárosban.

Honvéd (Danang)



Egy szürkés-kékes színű banda, melynek főhadiszállása a kikötőben (GPS-en Északi part) van.

Fradi (Grove street)

Egy zöld színű banda, melynek főhadiszállása Grove streeten található.

Boltok

Ruhabolt

A ruhaboltban lehetőség van megváltoztatni a karakter kinézetét, majd be lehet állítani a **/skin** paranccsal, hogy spawnoláskor is a megvásárolt kinézet maradjon.

Fegyverbolt

A fegyverboltban meg lehet vásárolni a szerveren elérhető fegyvereket, illetve golyóálló mellényt. Oda kell állni ahhoz a polchoz, amelyik fegyvert meg szeretné venni a játékos, és megnyomni az *Y* gombot.



Boltok kirablása

A játékosok kirabolhatják a boltokat, amiért kapnak pénzt, illetve körözési csillagot. Egy bolt kirablásához be kell írni az adott helyen a **/rabol** parancsot. Egy boltot 5 percenként csak egyszer lehet kirabolni.

Bank



A bank lehetőséget ad arra, hogy a játékos ne veszítse el a pénze felét abban az esetben, ha meghal. Bármelyik bankhoz odamenve be lehet tenni, illetve ki lehet venni annyi pénzt, amennyit a játékos szeretne.

Bizniszek



Egy játékos bizniszt 6-os szinttől képes vásárolni, illetve csak egy biznisszel rendelkezhet. Egy biznisz árát és termelését az az adminisztrátor határozza meg, aki létrehozta azt, de alapjáraton a legolcsóbb biznisz 15.000.000\$, mely másodpercenként 4\$-t termel olyankor is, mikor a játékos nem tartózkodik a szerveren. A termelt pénzt felvenni úgy lehet, hogy a tulajdonos belesétál bizniszébe. Viszont egyszerre nem tud többet termelni a biznisz

áránál, tehát egy 15 milliós bizniszből legfeljebb 15 milliót lehet kivenni. A.bizniszeket a térképen egy mentés ikon jelöli, a helyén pedig egy sárga ház jel található, illetve a biznisz neve, tulajaja, és az ára.

Biznisz parancsok

/buybiz	A játékos megvásárolhatja azt a bizniszt, amihez közel van
/sellbiz	A játékos eladhatja a saját bizniszét, de semennyit nem kap vissza az árából

Járművek

Járművet vásárolni a játékos 1-es szinttől tud. Legfeljebb 10 járműve lehet egy játékosnak. Vásárolni a Ryuzaki's cars-ban lehetséges, mely az Otto's autos 3. emeletén található meg. A jármű kiválasztásához tisztában kell lenni a megvásárolni kívánt jármű teljes nevével, vagy az azonosítójával. Valamelyiket be kell írni a keresőbe, és a játékos információkat kaphat a járműről, mint a jármű ára, illetve egy képet is láthat róla. Ezt követően kiválaszthatja a jármű színeit, majd ezek után megtalálhatja azt a bolt előtt parkolva. A saját járművéhez még megadhat egy társtulajdonost is, aki szintén vezetheti a járművet.

A már játékos tulajdonában lévő járműveit kedvére szerkesztheti, ha beül az egyikbe, és beírja a **/autoszerkeszt** parancsot.

Jármű szerkesztése

Rendszám átírása

Van lehetőség egyedi rendszámot csinálni, melyre a játékos azt ír, amit szeretne.

Átfestés

Át lehet festeni a jármű színeit, melyhez egy színnek az azonosítóját kell beírni. A szín azonosítókról a https://wiki.sa-mp.com/wiki/Vehicle_Color_IDs weboldalon kaphat információkat.

Festések (Paintjob)

Egyes tuningolható járművekre különböző festés mintákat lehet tenni.

Tuningolás

A járművekre szerelhetőek tuning elemek, mint például nitro, vagy hidraulika. Illetve egyes tuning járművekre szerelhetőek egyedi tuning elemek, mint például lökhárítók.

Neonok

Minden járműre tehető két darab neon, amibe beletartoznak a neonsíkok, illetve a rendőrvillogók. A neonok járművön való elhelyezésére a **/neon** parancs szolgál, mellyel szabadon lehet pozícionálni a járművön a neonokat.

Sziréna hangzás

Lehetőség van arra, hogy bármelyik jármű átlagos dudálás hangja le legyen cserélve szirénázás hangra.



Járművek szintjei

Minden újonnan vásárolt jármű 0 szinttel kezd, és a játékos tudja feljebb fejleszteni. Minden újabb szinthez a játékosnak el kell érnie egy szintet a karakterével, illetve fizetnie kell bizonyos összegeket érte. Minél magasabb az autó szintje, annál több benzin fér bele, ezáltal több ideig bírja tankolás nélkül.



Benzin és tankolás

Minden járműnek szüksége van benzinre ahhoz, hogy vezetni lehessen. A benzin töltöttségét a képernyő alján található zöld csík és kiírás jelzi. Ha a benzin fogyóban van, a játékosnak el kell mennie egy benzinkútra, ahol be kell írnia a **/tankol** parancsot. Ha egy járműből kifogyott a benzin, akkor leáll a motorja, és amíg nem tankolnak bele, nem lehet beindítani. Ha időközben tankoltak bele, akkor az *N gomb* megnyomásával lehet újra beindítani a motort.

Csomagtartó

Minden játékos által vásárolt jármű rendelkezik csomagtartóval. Ahhoz, hogy egy játékos be tudja tenni a kezében található fegyvert a csomagtartóba, először ki kell nyitni azt a **/cstki** paranccsal. Ezután a csomagtartónál állva be kell írni a **/fegyverberak** parancsot. Ha a játékos ki szeretne venni egy fegyvert, akkor be kell írni a **/fegyverkivesz** parancsot.

Lakóautó

Egy játékosnak lehetősége van lakóautóban is lakni, melyet „Journey” néven talál meg a Ryuuzaki's carsban. Ezzel lehetősége van bárhova költözni, így bárhol spawnolhat. A **/spawn** paranccsal beállíthatja, hogy a lakóautójában spawnoljon.

Jármű parancsok

/autoszerkeszt	Ha a játékos egy saját járművében ül, megnyit egy párbeszéd panelt, melyben szerkesztheti a járművet
/parkol	Ha a játékos egy saját járművében ül, azt leparkolhatja azon a helyen, ahol éppen áll, így ezentúl mindig ott fog spawnolni a jármű
/mycars	Kilistázza azokat a járműveket, amiknél a játékos tulajdonos, vagy társ-tulajdonos
/cstki	A játékos kinyithatja annak a járműnek a csomagtartóját, amiben ül
/cstbe	A játékos bezárhatja a jármű csomagtartóját
/mhki	A játékos kinyithatja a jármű motorháztetőjét
/mhbe	A játékos bezárhatja a jármű motorháztetőjét
/lock	A játékos bezárhatja annak a járműnek az ajtajait, amiben éppen ül
/unlock	A játékos kinyithatja a járműnek az ajtajait
/fegyverberak	A játékos berakhatja a saját járműve csomagtartójába a kezében lévő fegyvert
/fegyverkivesz	A játékos kivehet a csomagtartóból fegyvereket
/bemegy	Ha a játékos a lakóautójánál áll, akkor ezzel be tud menni
/kimegy	A játékos ki tud menni a lakóautóból
/kulcsad	A játékos odaadhatja egy játékosnak az egyik járműve kulcsát
/kulcselvesz	A játékos elveheti az egyik járműve kulcsát egy játékostól
/autoad	A játékos odaadhatja a járművét egy másik játékosnak, így már nem ő lesz a jármű tulajdonosa
/neon	Ezzel a paranccsal szerkesztheti a játékos a járművön lévő neonjainak a pozícióját

Versenyek

A szerveren bizonyos időközönként indulnak versenyek, melyekhez bármelyik játékos csatlakozhat. Ha a játékos egy versenyben toplistát helyezést ér el, vagyis legalább harmadikként ér célba, akkor nyereményként pénzt és Exp-et kap. Minél bonyolultabb, vagy hosszabb egy verseny, annál nagyobb a nyeremény. Lehetőség van megdönteni más játékos rekordját úgy, hogy a játékos hamarabb él célba, mint a rekorder.

Ahhoz, hogy egy verseny elinduljon, minimum 1 játékosnak csatlakoznia kell a versenybe, azonban ahhoz, hogy egy játékos rekordot dönthessen, minimum 2 játékosnak kell csatlakoznia.

Miután csatlakozott a játékos a versenyhez, egy visszaszámlálót fog látni a képernyő közepén. Ennyi ideje van arra, hogy eljusson a verseny elejéhez, melyet egy checkpoint mutat. A verseny elindulása után pedig szintén checkpointok jelzik, hogy merre kell haladnia a játékosnak.

Egyes mutatóversenyeknél van ajánlott jármű, mellyel a legkönnyebben végrehajtható az adott mutató. Illetve egy adminisztrátornak lehetősége van nevezési díjat beállítani a versenyekhez, viszont alapjáraton ingyenesen lehet csatlakozni hozzájuk.

Verseny parancsok

/join	A játékos csatlakozhat az aktuális versenyhez
/leave	A játékos kiléphet a versenyből
/rekordok	Információt ad arról, hogy melyik versenyben ki a rekordtartó, és mennyi idő alatt ért célba
/ready	Ha a játékos készen áll a versenyre, akkor ezt jelezheti. Ha minden, versenyhez csatlakozott játékos készen áll, akkor a verseny egyből elindul

Klánok

Egy játékosnak lehetősége van létrehozni saját klánt, amihez szüksége van 1.500.000\$-ra, 2-es szintre és minimum 20 óra játékidőre. Klán alapításnál olyan nevet kell adnia a klánjának, mely a szerveren még nem létezik.

Egy klán 10 ranggal rendelkezik, melyeket a klánvezér szabadon elnevezhet, kinézeteket társíthat hozzá, illetve különböző jogokat adhat egy-egy rangnak, mint a meghívás, kirúgás, autók parkolása, rangok adása, illetve más klánok kihívása.

A játékos a saját klánjába meghívhat olyan játékosokat, akik nincsenek belépve egy klánba sem. Ezek a játékosok a rangjuktól függően tevékenykedhetnek a klánban. Minden klántagnak lehetősége van betenni pénzt a klánba, melyet kivenni és elkölteni csak a klánvezér tud. A klánvezér ebből a pénzből képes olyan járműveket venni a klán számára, melyeket csak a klántagok tudnak vezetni. Klán járművet venni drágább, mint személyes járművet venni. Minden klántagnak lehetősége van a klánrangjának megfelelő kinézettel spawnolni, melyet a **/spawn** paranccsal tud beállítani.

A klánvezér képes feloszlatni a klánt, ilyenkor a klánkasszában lévő összeg, és a klán járművei eltűnnek.

Klánháború

Azok a klántagok, akik rendelkeznek a megfelelő ranggal, képesek kihívni más klánokat háborúra. Ki tudják választani a helyszínt, ahol legyen a háború, illetve a csapatszíneket, majd be kell írniuk annak a klánnak a nevét, akit ki szeretnének hívni. Ha a másik klán elfogadta a kihívást, akkor a klántagok képesek csatlakozni a háborúba. Egy klán akkor nyeri meg a háborút, ha elér 50 ölést, vagy a másik klán tagjai kilépnek a háborúból. Ha egyik klán sem szerez semennyi ölést, akkor a csata döntetlenül végződik. A nyertes klán pénzt nyer a klánkasszába, feljebb léphet a klánok közötti ranglistán, illetve a jelen lévő klántagok Exp-et kapnak.



Klán parancsok

/createclan	A játékos létrehozhatja vele a saját klánját
/claninvite	Egy klántag meghívhat egy másik játékost, hogy csatlakozzon a klánba
/clanjoin	Egy meghívott játékos elfogadhatja a klánmeghívót
/clanreject	Egy meghívott játékos elutasíthatja a klánmeghívót
/clanleave	Egy klántag elhagyhatja vele a klánt
/clanpanel	Egy klántag megnyithatja vele a klánjának a paneljét
/clanfogad	A kihívott klán vezére elfogadhatja vele a kihívást
/clanutasit	A kihívott klán vezér elutasíthatja vele a kihívást
/clanhaboru	A klántagok beléphetnek vele a klánháborúba
/clanhaborukilep	A klántagok kiléphetnek vele a klánháborúból
/clans	Megmutatja a szerveren található klánokat, a legtöbb nyert háború alapján csökkenő sorrendben
/c	Klánchat, amit csak a klántagok láthatnak
/clanparkol	A klán járműveit lehet vele átparkolni

Lottózás

A szerveren 20 percenként történik lottósorsolás. Amennyiben egy játékos szeretne lottózni, a **/lotto** paranccsal teheti meg. Minden találatért pénznyeremény jár, illetve ha eltalálja mind az öt számot, akkor sírhat, hogy miért nem a valóságban történt mindez.

Halászat

Halászni a játékos víz közelében tud, akár mólóról, akár hajóról. A halászás elkezdéséhez a **/fish** parancsot kell beírnia, majd várni a kapásra. Ha kapás van, akkor az *N gomb* nyomkodásával kezdheti el kihúzni a halat. Minél többször nyomja meg az *N gombot*, annál nagyobb eséllyel fog nagyobb halat. Rekord döntésre is van lehetőség: aki a legnagyobb halat fogja ki, az lehet a rekorder. Ha a játékos mégsem szeretne halászni, akkor a **/fishexit** paranccsal fejezheti be.

Hidraulika versenyek



A játékos részt vehet hidraulika versenyeken is. A térképen jelzett „kupa” ikonnál csatlakozhat, majd a checkpointba állva úgy kell hidraulikázni az autóval, ahogy azt a nyilak mutatják. A legtöbb pontot szerző versenyző rekordot dönthet.

Szintlépés és tapasztalatszerzés

A játékos regisztráció után 0. szinten kezd, majd ahogy tevékenykedik a szerveren, úgy fejlődhet egyre feljebb. Szintet lépni azért fontos, mivel egyes lehetőségek csak bizonyos szinttől válnak elérhetővé. Minél magasabb szinten van a játékos, annál több Exp kell a következő szinthez. Minden szintlépésnél a játékos kap pénzt, 1 képességpontot, illetve egy küldetést. A jelenleg maximálisan elérhető szint az 50. A játékos az aktuális szintjét, és az Exp mennyiségét a jobb alsó sarokban található mutatók jelzik.

Küldetések

Minden szintlépés után a játékos kap egy küldetést, aminek az elvégzésével pénzt és Exp-et szerezhet. A küldetések egy egész sztorin vezetnek végig, és mindig más feladatot kell csinálni az elvégzésükkor. Az aktuálisan elérhető küldetéseket a **/quests** paranccsal lehet megtekinteni. Ha a játékos elakadt, vagy nem tudja hogy éppen mit kell csinálnia, akkor a **/questcont** parancsot használhatja.

Képességek

Minden játékosnak folyamatosan a birtokában van egy úgynevezett képesség fegyver, mellyel háromfajta képességet tud használni. A teleportálást, mely oda teleportálja őt, ahova lő. Az égetést, mely felgyújtja a meglőtt hely közelében lévő játékosokat, illetve járműveket. Illetve a vonzást, mellyel odavonozhatja magához azt a járművet, amelyikre rálőtt.

TELEPORT ÉGETÉS VONZÁS

Mindhárom képességet lehetőség van fejleszteni képességpontokkal, melyet minden szintlépésnél kap a játékos. Minél magasabb egy képesség szintje, annál rövidebb az újratöltési idő. Mindegyik képességnek külön újratöltési ideje van, mely a képesség neve felett jelenik meg.

Mérföldkövek (Achievement)

A játékosnak lehetősége van elérni különböző mérföldköveket, melyek elérésével Exp-et kap jutalmul. Olyan mérföldkövek léteznek, mint például, hogy a játékosnak 50 alkalommal kés-sel kell megölnie más játékosokat, vagy hogy megveszi a legelső házát. A saját mérföldkövek megtekinthetőek a **/myach** paranccsal, míg más játékosoké a **/ach** paranccsal.

Achievementek

50 késelés: **Lezárva**(05/50)
100 késelés: **Lezárva**(05/100)
50 ölés 9mm-el: **Lezárva**(00/50)
100 ölés 9mm-el: **Lezárva**(00/100)
50 ölés Deagle-el: **Kinyitva**(50/50)
100 ölés AK-47-tel: **Lezárva**(06/100)
100 ölés SMG-vel: **Lezárva**(49/100)
30 zsarú megölése: **Kinyitva**(30/30)
30 katona megölése: **Kinyitva**(30/30)
30 Rodney bandás megölése: **Lezárva**(11/30)
Versenyrekord felállítása: 13

Pénz- és tapasztalatszerzési lehetőségek

Lehetőség	Pénz	Tapasztalat (Mennyiség)
Dolgozás	X	1-10
Versenyzés	X	10-50
Horgászat	X	15
Lottózás	X	
Hidraulika verseny	X	15
Küldetések teljesítésével	X	100-...
Szintlépéssel	X	
Boltrablással	X	
Mérföldkövek teljesítésével	X	30-500
Arénában való nyéréssel	X	
Klánháború nyéréssel		30
Bandásként területek foglalásával	X	15
Játékosok ölésével	X	10
Reakciótesztek megoldásával	X	3
Rejtett csomagok megtalálásával	X	

Adminisztrátorok

Adminisztrátor az lehet, akit a szervernek az aktuális vezetője alkalmasnak gondol a pozícióra. Az elérhető adminisztrátorok listáját a **/admins** paranccsal lehet megtekinteni.

Négy adminisztrátori pozíció van: moderátor, kezdő adminisztrátor, haladó adminisztrátor és fő adminisztrátor. Mindegyik szinthez más jogosultságok tartoznak. A moderátori pozíció az utóbbi időkben nem volt használatban.

Adminisztrátor parancsok

Kezdő adminisztrátortól elérhető parancsok	
/ajail	Egy játékos adminisztrátori börtönbe tévése
/egyezes	Megmutatja, hogy egy játékos milyen másik nevekkel játszik még
/goto	Odateleportálás egy játékoshoz
/carrespawn	Az összes használaton kívüli járművet újraéleszti
/trespawn	Az összes platót újraéleszti
/asay	Adminisztrátorként névvel írás
/asayy	Adminisztrátorként névtelenül írás
/announce	Minden játékosnak a képernyő közepére írás
/clearchat	Chat megtisztítása
/pmshow	Az adminisztrátor láthatja a többi játékos privát üzeneteit
/vote	Az adminisztrátor szavazást indíthat valamiről
/slap	Egy játékosat feldob a levegőbe
/mute	Lenémít egy játékosat, így nem fog tudni a chatbe írni

/unmute	Egy játékos némítását feloldja
/akill	Megöl vele egy játékost
/spectate	Az adminisztrátor egy játékost tud nézni vele
/spectateoff	Kilép a játékos nézéséből
/warn	Figyelmeztet egy játékost, 3 figyelmeztetés után automatikusan ki-dobja a szerver
/kick	Kidob egy játékost a szerverről
/weather	Az időjárást lehet vele megváltoztatni
/apanel	Megnyitja az adminpanelt

Haladó adminisztrátortól elérhető parancsok	
/achangename	Egy játékos nevének megváltoztatása
/ip	Egy játékos IP címének megtekintése
/get	Az adminisztrátor egy játékost magához teleportál
/getall	Az adminisztrátor mindenkit magához teleportál
/tshow	Az adminisztrátor láthatja a csapatchatek üzeneteit
/setskin	Megváltoztatja egy játékos kinézetét
/disarm	Lefegyverez egy játékost
/muteall	Az összes játékost lenémítja, így senki nem fog tudni írni a chatbe
/unmuteall	Az összes játékos némítását feloldja
/freeze	Lefagyaszt vele egy játékost, így nem fog tudni mozogni
/unfreeze	Feloldja egy játékost lefagyasztását
/ban	Kitilt véglegesen egy játékost vele
/healall	Minden játékosnak feltölti az életét

Fő adminisztrátortól elérhető parancsok	
/givesp	Képességpont adása egy játékosnak
/giveexp	Exp adása egy játékosnak
/setszint	Egy játékos szintjének megváltoztatása
/fakechat	Egy játékos nevében írás a chatbe
/mysqlquery	SQL lekérdezés végrehajtása
/mysqlselect	SQL kiválasztás végrehajtása
/setlevel	Egy játékos adminszintjének megváltoztatása
/leaderad	Egy játékosnak főnök rang adása valamelyik főnökös munkához
/vip	Egy játékosnak VIP rang adása
/setkills	Egy játékos öléseinek számának megváltoztatása
/setdeaths	Egy játékos halálainak számának megváltoztatása
/unlockach	Egy játékos egyik mérföldkövének kinyitása (RCON ONLY)
/setcash	Egy játékos pénzmennyiségének megváltoztatása (RCON ONLY)
/setora	Egy játékos óraszámainak megváltoztatása (RCON ONLY)
/setperc	Egy játékos percszámainak megváltoztatása (RCON ONLY)

/settp	Egy játékos munka tapasztalatszámának megváltoztatása
/changepass	Egy játékos jelszavának megváltoztatása
/fasay	Főadminisztrátorként névvel írás
/googlesay	A google translate hangjával beszélés
/maxping	A maximális pinget lehet beállítani, ami felett kidobja a játékost a szerverről
/repair	Megjavul az a jármű, amiben az adminisztrátor ül
/time	Az időt lehet vele megváltoztatni
/gravity	A gravitációt lehet vele megváltoztatni
/pos	Egy adott pozícióra teleportál vele
/inti	Megváltozik az adminisztrátor interiorja
/vw	Egy másik világba kerül át vele az adminisztrátor
/destroycar	Törli azt a járművet, amiben az adminisztrátor ül
/destroycar-withid	Azonosító alapján törli a járművet
/reakciot	Kiírhat egy általa megadott karakterekből álló reakciótesztet (RCON ONLY)

VIP

VIP tag olyan játékos lehet, aki segítőkész a játékosokkal szemben. Olyan admin parancsokat tud csak használni, melyekkel a játékosokon segíthet.

VIP parancsok

/carrespawn	Az összes használaton kívüli járművet újraéleszti
/trespawn	Az összes platót újraéleszti
/vsay	VIP tagként névvel írás
/spectate	Az adminisztrátor egy játékost tud nézni vele
/spectateoff	Kilép a játékos nézéséből
/warn	Figyelmeztet egy játékost, 3 figyelmeztetés után automatikusan kidobja a szerver

Reakcióteszt

A szerveren két percenként indulnak reakciótesztek. Egy ilyen teszt annyiból áll, hogy a chatben megjelenik egy 10 karakterből álló, véletlenszerű betűkből álló szöveg, és az a játékos kapja a nyereményt, aki a leggyorsabban beírja a chatbe. A reakcióteszt nyereménye 10.000\$ és 3 Exp.

Metró

A város alatt végig megy egy metrójárat, melynek 3 megállója van. Mindhárom megálló egy fontosabb helyen van: egy a Ryuuzaki's cars előtt, egy a város közepén, és egy pedig a város hátsó részében a fegyverbolt közelében.

A metróalagútban két busz jár, melyet NPC-k, vagyis nem játékos karakterek vezetnek. Az alagutat Ryuuzaki készítette.



DM, avagy küzdelem

A szerveren szabadon lehet megölni a többi játékost. Ha egy játékos megöl egy másikat, akkor a megölt játékos pénzének a fele hozzáadódik a gyilkos pénzéhez.

Ha egy játékos anélkül öl meg több játékost, hogy ő maga meghalna, akkor egy „Killstreak” számláló fogja számolni az ölései számát. Minden harmadik Killstreaknél egy RCXD típusú járművet kap, amit a **/rcxd** paranccsal tud aktiválni. Ez egy távirányítható autó, melyet ha a játékos letesz, fel tudja robbantani, ha megnyomja a lövés gombot.

Az ölés szabályai

Nem minden helyen engedélyezett az ölés. Nem szabad/lehet megölni olyan játékost, aki egy belső térben, például boltban, vagy házban tartózkodik. Nem szabad megölni azt a játékost, aki csak az imént spawnolt le, illetve nem szabad autóból löve ölni, valamint elütni. Ha egy játékos egy bandában van, és elkezd löni egy olyan játékost, aki munkában van, akkor a dolgozó játékosnak nem fog fogyni az élete. Így van ez fordítva is, a munkás hiába lö bandást, nem fog lemenni az élete.

DM aréna

Lehetőség van arra, hogy két játékos elszigetelten megküzdjön egymás ellen, amire a kezdeményező játékost tétet tehet, majd a nyertes játékost ezt a tétet fogja megkapni. A kezdeményezéshez a **/fogadas** parancsot kell beírni, majd a kihívott fél a **/dmfogad** paranccsal fogadhatja el, illetve a **/dmutasit** paranccsal utasíthatja el.

Paintball

A város szélén található egy nagy beton épület, melyen belül paintball folyik csapatjáték formában. Két ajtó található rajta, mindkét végében egy. Attól függ, hogy a játékos melyik csapatban lesz, hogy melyik ajtón megy be. Az ajtókon bemenni az *Y gomb* megnyomásával lehetséges. Az épület két szélén található egy nézőtér, melyen keresztül nézni lehet a játékot.



A paintball fegyver egy 9mm-es pisztoly, mellyel egy lövést kell belevinni az ellenséges csapat egyik tagjába, és az a játékos 4 másodpercig kiesik, majd újraéled a paintball zónában. A játék számolja a kieséseket és a találatokat.

Egyéb új építmények

Az alap világon kívül számos új épület és építés került be a játékba.

Gokart pálya

Ezen a paintball mellett található gokart pályán versenyek is szoktak zajlani. A pályát GFW készítette.



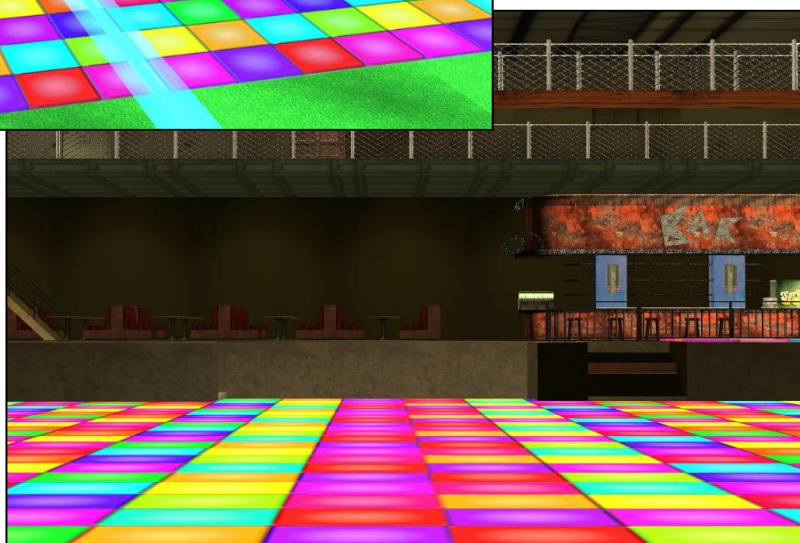
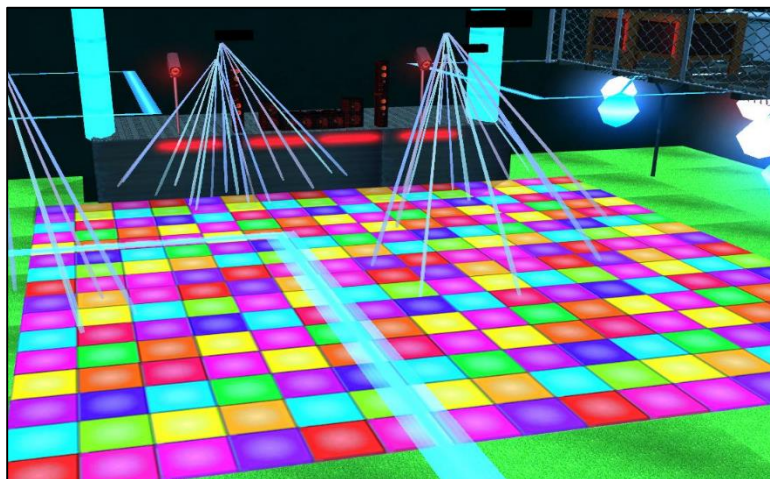
Buszpályaudvar

Ez a BKV főhadiszállása, és egyben innen indulnak buszjáratok is. A buszpályaudvart Okoska245 készítette.



Szórakozóhelyek

Két utólag hozzáadott szórakozóhely található. Az egyik a mentőállomás mellett, a másik pedig a part egyik részén. A parton található szórakozóhelyet GFW készítette.



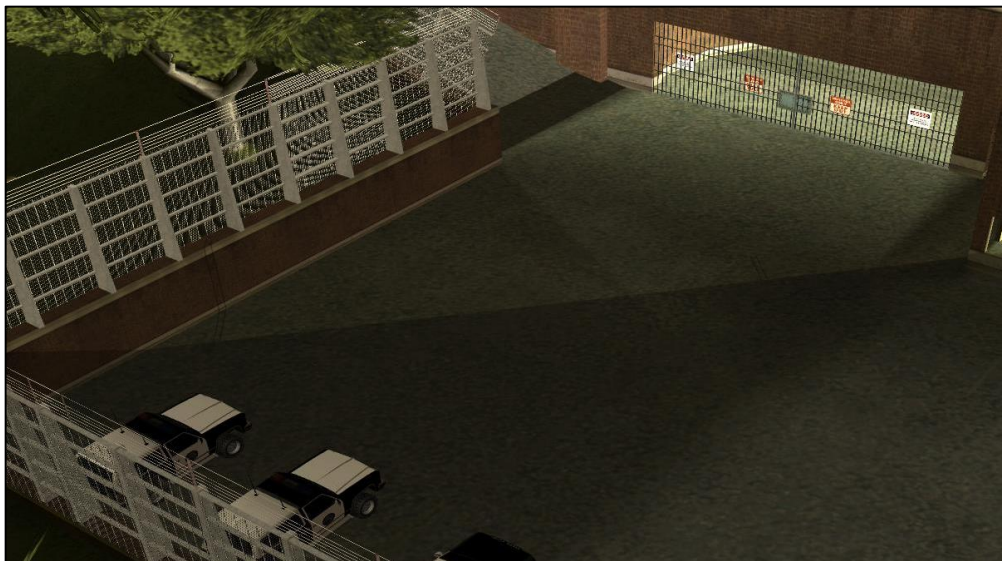
Ryuuzaki's cars

Az Otto's autos 3. emeletén található Ryuuzaki's cars volt a már nem létező autókereskedők főhadiszállása, viszont már közvetlen innen lehet venni járműveket. A kereskedést Ryuuzaki készítette.



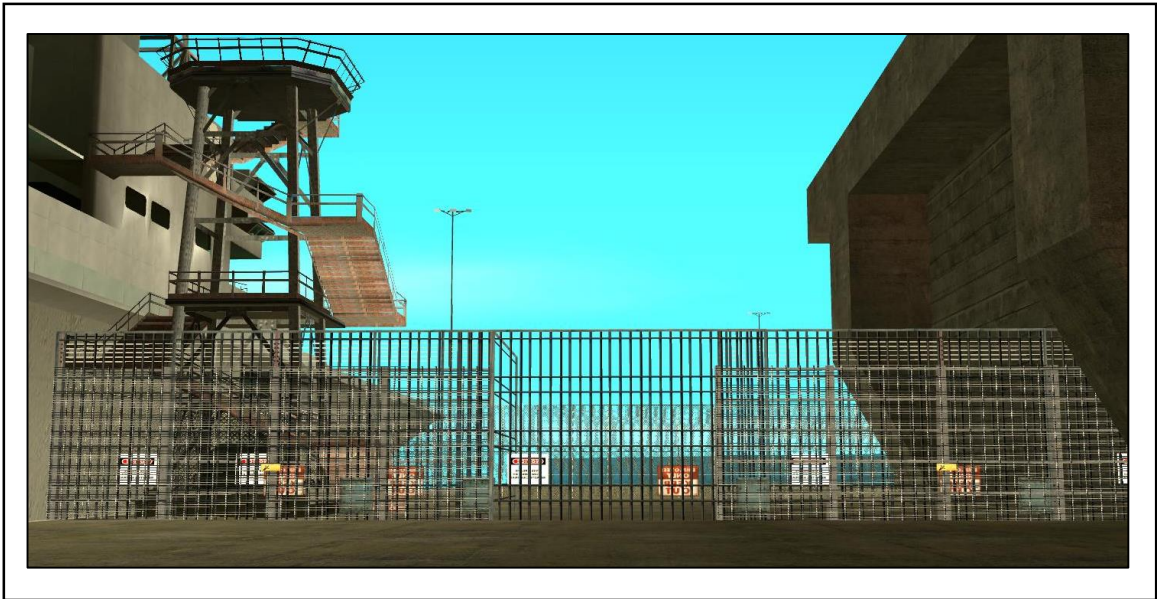
Rendőrség

A rendőrség egy időben túlságosan elérhető volt, így kaptak magasabb kerítést, és nyitható kapukat. A főhadiszállást Ryuuzaki készítette.



Katonaság

Mivel a katonák is túlságosan elérhetőek voltak, így ők is kaptak kerítést, amivel így védve vannak. A főhadiszállást GFW készítette.



Bankrabló

A bankrablók kaptak egy kisebb belső teret. A főhadiszállást GFW készítette.



Mivel a lakóautókba be lehet menni, így szükséges volt egy belső tér készítése. A belső teret GFW készítette.



Egyéb parancsok

/jedi	A játékos választhat magának egy fénykardot
/w	A játékos suttoghat, vagyis csak a közelében lévők látják, amit ír
/cw	A játékos üzenetét csak azok látják, akik egy járműben ülnek vele
/afk	Ha a játékos elmegy a gép elől, AFK módba léphet, és így biztonságban van a karaktere
/back	A játékos visszaléphet vele az AFK módból
/animlist	Kilistázza az animációkat, amikkel a játékos különböző mozgásokat végezhet
/count	Bármelyik játékos egy 5-től kezdődő visszaszámlálást indíthat vele
/changenname	A játékos megváltoztathatja vele a szerveren lévő nevét
/me	A játékos egy tevékenységet szimulálhat
/pm	A játékos privát üzenetet írhat egy másik játékosnak, amit csak ketten látnak
/r	A játékos ezzel a paranccsal reagálhat a legutóbbi privát üzenetre
/pmtilt	Állíthatja a játékos, hogy írhatnak e neki privát üzenetet
/igen	Ha egy adminisztrátor szavazást indított, ezzel szavazhat a játékos igen-nel
/nem	Ha egy adminisztrátor szavazást indított, ezzel szavazhat a játékos nem-mel
/report	A játékos tudja jelenteni a szabálytalankodó játékosokat vele
/zene	Ebből a menüből le lehet játszani zenéket, rádiókat, illetve a játékos hozzáadhat saját zenéket a szerverhez, melyet az adminisztrátorok elfogadhatnak

/stats	A játékos megtekintheti a karaktere adatait: ölések és halálok száma, játszott órák száma, melyik klánban tag, illetve hogy hanyas szintű
---------------	---

Fejlesztői dokumentáció

A mód Pawn nyelven íródott, aminek az alapja a C nyelv. Ez egy procedurális, típusos programozási nyelv. Az adatokat a MySQL adatbázis tárolja.