

| RP – Role Play |

Hraní za fiktivní postavu ve vymyšleném herním světě, reagujeme na situace, jako v běžném životě.

| OOC – Out Of Character |

Vystoupení z herní role. Situace, kdy hráč jedná, nebo popisuje situaci mimo roleplay.

| IC – In Character |

Hraní své role ve hře. Situace, kdy hráč jedná a interaguje v rámci své herní postavy.

| /ME |

Popisuje určitou činnost, a nahrazuje animace, které nelze vykonat pomocí herní mechaniky.

| /DO |

Slouží k popisu vykonání činnosti s očekáváním reakce nějakého hráče a k širšímu popisu situace a prostředí.

[1] Do /do se nesmí lhát.

[2] Hráči nemohou pomocí /do ovlivňovat RP ostatních hráčů, či psát /do za někoho jiného. Vždy každý popisuje svoji situaci.

| /TRY |

Slouží k náhodnému vygenerování ANO / NE. Obecně by mělo sloužit pouze k rozvinutí dané RP situace nikoliv k zvýhodnění hráče.

| GROSS ROLEPLAY |

Jedná se o nechutný roleplay, ať slovní nebo fyzický.

Rasismus

Znásilnění

Kanibalismus

Pedofilie

Sexuální obtěžování

Mučení

Tento styl RP je možné provádět pouze po odsouhlasení od všech účastníků RP akce.

Pokud se k již probíhajícímu Grossu připojí jakýkoliv další hráč, je nutné tuto akci pozastavit a vyžádat si jeho souhlas – pokud hráč neposkytne souhlas, musí být tato akce okamžitě ukončena!

Jakákoliv osoba, která se účastní Gross RP, může kdykoliv svůj souhlas odvolat, pokud se dané akce nechce nadále účastnit.

Je zakázáno vytvářet lidem trvalé následky (řezání končetin a jiných částí těla), pokud dotyčné osobě nebude uděleno CK! V případě následného udělení CK dotyčnému hráči, vzniká pro toto pravidlo výjimka.

Výjimkou pro toto pravidlo je také způsobení poškození jednotlivých částí těla (pořezání a následné jizvy), které nejsou běžně viditelné, protože jsou skryté některou z částí oblečení.

Pokud RP akce začne na sídle nelegální organizace, je GrossRP automaticky povoleno! Nicméně stále k tomuto pravidlu musí proběhnout určitá interakce mezi hráčem a členem nelegálu.

| METAGAMING |

Využití informací, které se dozvíš mimo svojí postavu a které použiješ ve hře, se považuje za metagaming. Mezi metagaming se počítá také stream sniping, např. pokud informace získané při sledování streamera použijete v rámci IC.

| NABÁDÁNÍ K METAGAMINGU |

Nabádání k metagamingu, tzn. vypisování informací, které se postavy nemají jak dozvědět, pokud nebyly součástí jejich RP, je považováno za porušení pravidel. (např. informace z vyšetřování, o únosech, atd.)

| POZNÁVÁNÍ HRÁČŮ |

[1] Poznávání hráčů dle hlasu, oblečení či vzhledu není možné, pokud jste s daným hráčem neměli dostatečnou interakci.

[2] Jako dostatečná interakce je brán vztah postav (rodina, milenec, partner, kolega, apod.) nebo dlouhodobé RP mezi postavami.

[3] V případě, že chcete RPit poznání hráče, je nutné tuto interakci provést pomocí /do

Příklad: Ptáte se: „Je mi hráč XY povědomý, je možné, že ho odněkud znám?“. Odpověď může být i „nejistá“. Příklad: „Může mít pocit, že ho / ji někde slyšel, ale není si jistý odkud.“ apod..

[4] Zákaz poznávání příslušníků státních složek bez potvrzení z jejich strany prostřednictvím /do. Vyjimka platí pouze pro vztahy postav, viz bod [2].

[5] Poznávání hráčů dle sociálních sítí bez předchozí interakce je zakázáno.

| MIXING |

Míchání OOC věcí do IC

Míchání věcí ve hře, které byste normálně použili mimo vaší postavu

Za mixing se považují i výrazy, které odkazují na OOC věci jako “sval E, banánové ostrovy, bohové, píšu bohům” a podobně.

Příklad: Řeknete ve hře do vysílačky: Jdu se navečeřet, počkejte mě

„Dělá se to svařem F”

| POWERGAMING |

Dělání věcí, které nejsou v realitě možné

Nevztahují se zde však věci, které nejsou jen fyzicky možné ale i lorově možné

Např. Z doktora se stane ze dne na den vrah nebo násilník.

Zvednu jednou rukou auto nebo odhodím strom

| FEAR RP |

Strach, který odpovídá dané RP akci.

Vztahuje se zde i Dog fear – strach ze zvířat, které neznám.

Výmluva typu: „Nebojím se, mám to v loru.“ Není důvod, proč obcházet toto pravidlo. Každý se něčeho bojíme, zvláště, když jde nám nebo našim blízkým o život.

Příklady no-Fear:

Stojíš tváří v tvář nabitě zbraní, ale místo přirozené reakce na ohrožení se chováš, jako by se nic nedělo, a zkusíš utéct nebo zaútočit.

Jsi v situaci, kde jde o život, ale nijak tě to nerozhodí – místo obav a snahy přežít reaguješ klidně, jako by to byla běžná konverzace.

Z obyčejného člověka, který nikdy neměl zkušenosti se zbraněmi nebo násilím, se najednou stává chladnokrevný profesionál připravený na boj.

JailFear

Vztahuje se na pravidlo FearRP.

Musí se RPit strach z vězení,

např. – Neřeknete PD/SD: “Dejte mi pokuty a pošlete mě do jailu”.

Nebudete provokovat policii k naháněčce,

budete raději s policií spolupracovat pro zmírnění trestu v případě zatčení

Job Fear

V každé frakci, ať už legální, či nelegální, byste měli mít tzv. strach z toho že vás vyhodí/degraduje, nebo že právě komunikujete s vyšší pozicí, než jste vy.

Např.: – Nebudete úmyslně rozbíjet auta vašeho šéfa, když k tomu nemáte adekvátní důvod.

Cop Fear

Je zakázáno bezdůvodně provokovat členy státních složek.

Pokud probíhá někde vykrádáčka a je v tomto místě uzavřená oblast, je zakázáno se bezdůvodně vměšovat do RP akce. Policie vás v takovém případě může brát jako spolupachatele.

Gun Fear

Znamená, že když na tebe někdo míří zbraní, měl bys reagovat přirozeně se strachem o svůj život. Není reálné, abys v takové situaci jen tak vytáhl vlastní zbraň nebo se pokusil utéct, pokud k tomu nemáš jasnou šanci.

| WATER EVADING |

Unikání státním složkám plaváním do nekonečných vod.

(nevztahuje se na rybníky, jezera, moře a řeky jako například Alamo Sea).

| NON-RP DRIVING |

Řízení vozidla za nereálných podmínek a v nereálných situacích.

Je třeba si uvědomit, že mechanika GTA není tak úplně přizpůsobena reálné fyzice

např. Budu jezdit ve sportovním autě s nízkou nápravou na Mount Chiliad

| PSYCHICKY LABILNÍ CHARAKTERY |

Psychické postižení postavy není možné využít jako způsob vyhýbání se RP.

Pro hraní za postavu tohoto typu je každý hráč povinen požádat přes ticket systém na našem Discord serveru.

Příklad: Hráč ukradne vozidlo nebo vyloupí obchod a bude to svádět na psychický stav postavy .

| PRAVIDLO INVENTÁŘE |

Vše co máš u sebe máš u sebe.

Nelze zarpit věc kterou máš v inventáři, že se nachází například ve tvém voze.

Hráč by u sebe měl vždy nosit reálné množství peněz, které by mohl unést.

| PRAVIDLO HUNTINGU |

[1] Na lov lze použít pouze zbraně k tomu určené: sniper rifle, mušketa.

[2] Účelové srážení zvěře a následné vykuchání není adekvátní RP, proto je to bráno jako porušení pravidel.

| HRANÍ ZA ZVÍŘATA |

[1] Hráči mají možnost Rpit zvíře (plemena psů a koček).

[2] Je zakázáno účelové zabíjení NPC lidí/psů vyjma divoké zvěře v přírodě.

[3] Poznávání osob dle čichu je povoleno pouze za předpokladu dlouhodobé interakce.

[4] Hráč má povinnost brát psa jako rovnocenného hráče RP tzn. vztahují se na něj veškerá pravidla, jako na klasickou postavu.

[5] Je zakázáno poškozovat majetek za účelem provokace hráčů.

[6] Doplnění jídla a pití mimo dohled ostatních hráčů.

[7] Zákaz bugování animací.

| HRANÍ ZA VÍCE POSTAV |

Zkráceně taktéž zvané multichar znamená RPení více postav v rámci jednoho hráče.

Je zakázáno, aby měli postavy mezi sebou nějakou spojitost (rodina, přátelé, kolegové apod.).

Je zakázáno být členem jedné frakce v rámci více postav.

Taktéž je přísně zakázáno přenášet věci z jednoho charu na druhý pokud vám například kamarád pomůže tak se toto trestá permanentním odebráním přístupu na server pro obě strany.

Každý hráč má v základu dvě postavy, které jsou zadarmo, je možnost si další postavu zakoupit na našem tebexu.

| FAIL RP |

Musíme si uvědomit, že není v lidských silách vytvořit pravidla pro každou RP situaci, takže bychom se měli řídit vlastním rozumem a posoudit, zda-li RP situace vypovídá reálným hodnotám.

Za Fail RP se dá považovat i tzv. nonRP Acting – Vystoupení z Lore vaší postavy nebo úmyslné trollení RP akce, no zkrátka jak by se vaše postava nemohla ve skutečném světě chovat.

| LORE POSTAV |

Postava v RP představuje smyšlenou, ale reálnou osobu, která má na začátku pevně daný lore a vyvíjí na základě toho, co se jí v životě stane. Je třeba klást důraz na držení se lore, postavení a seriózitu postav.

| COMBATLOG |

Odpojení se ze aktivní RP akce.

Pokud vám spadne hra, je dobré, aby to účastníci RP akce věděli.

Pokud probíhá restart serveru a vy se nacházíte v RP akci, jste povinni danou akci doRPit i po restartu.

např. Vybourám se při honičce s PD a následně co mě chytí se odpojím

| PASSIVE RP |

Je potřeba si uvědomit, že veřejná prostranství jsou plná lidí, viz. lore serveru. Passive RP je nutné dodržovat i v případě, že se ve vašem okolí nenachází žádní hráči ani NPC. Je potřebné chápat a počítat s tím, že město žije i bez hráčů, tudíž vás na veřejných prostranstvích může kdokoliv vidět.

| Revenge Kill |

Je zakázáno vyhledat a zabít hráče, který vám udělil PK 24 hodin reálného času po jeho udělení.

Vaše postava je po tuto dobu „neschopná se mstít“

Pokud by hráč toto provedl, mohlo by se to počítat jako KOS

Vyjimka může nastat pouze tehdy, když si agresor vyhledá oběť znova. V takovém případě se může poškozený/á bránit

| KOS – Kill On Sight |

Zabití hráče bez předešlé RP akce.

Za KOS se považuje i zabití krátce po PK.

např. Jen tak odstřelím hráče na hl. garážích, aniž bych s hráčem nějak RPil.

| TrashRP |

Musíme si uvědomit, že se snažíme hrát RolePlay jako ve skutečném světě, tudíž je třeba se chovat v daných situacích jako v realu a myslet rozumně.

Pokud budete opakovaně upozorňováni na toto je třeba změnit váš styl RolePlaye.

| Pointless Shooting (PS)|

Je zakázáno střílet nebo vyvolávat přestřelku bez adekvátního RP důvodu.

Je zakázáno se vracet do ohniska střelby za účelem další střelby.

Pokud jste součástí nějaké přestřelky tak vaší prioritou je dbát o svůj život a z místa se dostat a né se tam vracet.

Pokud je například přestřelka mezi PD a nelegální frakcí a PD drží například bosse mafie tak daná skupina má povoleno se pro něj vrátit a vysvobodit ho. Vždy ale musí být řádný RP důvod a z místa se musí snažit co nejrychleji dostat.

| NonRP injuries |

neRPení jakéhokoliv zranění, co se mi přihodí.

Je nutné RPit zranění tak, aby dávaly smysl podle toho, jak se vám dané zranění přihodilo. např. Někdo mě střílí do nohy a já budu utíkat, jako bych byl zcela fit.

| Ninja Jacking |

Kradení vozidel bez adekvátního RP důvodu.

Vozidla mohou krást pouze hráči, kteří mají k tomu adekvátní důvod.

Nemohou však ukrást vozidlo pouze za účelem rychlé přepravy.

Mohu ukrást vozidlo, když s ním chci například dělat nelegální činnosti

| Player Kill |

– Aktuální zabití vaši postavy, postava je těžce zraněná a musí být ošetřena kompetentní osobou

– Pokud vám někdo udělí PK tupým předmětem je povinnost RPit ztrátu paměti na 24h

– PK ostatními způsoby jako například postřelením, zlomením končetin apod. nevyvolávají ztrátu paměti

– Hráč nesmí si sám sobě přivolat pomoc (pokud nejde o G-signál). Pokud se mu neposkytne pomoc po dobu časomíry a respawn se v nemocnici, hráč musí RPit zranění a nechat se ošetřit

– Za PK se považuje taktéž silné opití alkoholem nebo zdrogování, v takovém případě je nutné RPit ztrátu paměti

– Pokud hráč byl v RP akci, kde byl postřelen a následně odvezen pasivně (vypršení časomíry) do nemocnice, hráč se NESMÍ vrátit zpět do RP akce

| Character Kill |

- Trvalé zabití vaší postavy, postava je nadobro zabita a nedá se už za postavu hrát
- Pokud chcete hráči udělit CK, je nutné si založit na discord serveru ticket se žádostí o CK, musíte mít k tomu důvod
- Je třeba jej kvalitně zaRPit, tudíž před CK je třeba delší interakce mezi obětí a agresorem
- Po úspěšném provedení je třeba dát oběti vědět o CK v local OOC chatu ve formě CK – Jméno + příjmení oběti (CK – James Smith)
- Pokud chcete vaší postavě udělit tzv. SelfCK, je nutné jej kvalitně zaRPit s pádným důvodem. Rozhodnutí je čistě na vás. Je třeba o tomto ovšem informovat členy AT v ticketu.
- SituačníCK – Zabití charakteru v situaci, kde realně není možné, aby daná postava mohla přežít. Hráč si jej může dobrovolně schválit nebo taky zamítnout. Ovšem je povinen o tom informovat AT do ticketu.
- Pokud vám chce LSPD nebo LSSD udělit JailCK, musí si také založit ticket a následně musí proběhnout soudní proces. Pokud soudní proces proběhne úspěšně, musí být trestanec odvezen do federální věznice
- Hráč si smí nechat sepsat závět právníkem (!musí mít platnou právníckou licenci!)

| Vehicle kill |

- Je to ve své podstatě „smrt vozidla natrvalo“
- Jako Vehicle kill se dá považovat i to, že dané vozidlo zabaví natrvalo někdo z PD
- Pokud někdo z hráčů chce někomu provést Vehicle kill, musí k tomu mít adekvátní RP důvod
- Pokud autu bude chybět VIN číslo, PD mu může automaticky udělit Vehicle Kill

| G-signál |

Je to vlastně pasivně zvolaná pomoc občany, kteří se pohybují kolem nás.

G-signál je zakázáno vysílat, pokud se nenacházíte na místech, kde se pohybují lidé.

| Vehicle Deathmatch |

Narážení, či zabíjení lidí pomocí vozidel, pokud to ovšem není nezbytně nutné.

Například: Jedete autem a začnete přejíždět.

| Random Deathmatch |

Masivní zabíjení lidí.

Například: Jste na náměstí a začnete střílet, po všem, co se hýbe.

| Non Value Life |

Nevážení si svého života, strach ze smrti. např.: naběhnutí doprostřed přestřelky nebo do obchodu, který se právě vykrádá.

Pokud vám bude někdo vyhrožovat smrtí, budete dělat vše pro to, abyste přežili

Do NVL patří také i rychlá jízda autem a to převážně na více frekventovaných silnicích.

| Únosy |

Maximální doba únosu je 3 hodiny, po souhlasu unešeného či po zažádání pomoci reportu, může být prodlouženo

| CPZ |

Maximální doba držení osoby v CPZ je 48h

| Maximální výkupné |

Maximální možné výkupné za jednu osobu činí 5000\$

| Vykrádání |

Osoby které vykrádají musí počkat na příjezd statní složky nebo 10 minut po dokončení vykradení

Počet vykradajících nesmí přesáhnout počet policistů

| Korupce |

Jakákoliv forma korupce je zakázána, pokud není předem schválena prostřednictvím ticketu. Hráči, kteří chtějí hrát korupční postavu (např. zkorumpovaného policistu či úředníka), musí nejdříve získat povolení od 4YouTeamu. Porušení tohoto pravidla může vést k přísným postihům.