



NORMATIVA GENERAL

HollyRP

1. Normativa general:

Este servidor de rol busca mantener un ambiente respetuoso y agradable para toda la comunidad. El cumplimiento de las normas tiene como fin asegurar una experiencia de rol justa y ordenada. El desconocimiento de las normas no exime de sanciones, y la administración podrá modificarlas cuando lo considere necesario para el bienestar del servidor.

1.1 Actualizaciones

- La normativa del servidor se puede actualizar en cualquier momento.

1.2 Comportamiento de los jugadores

- Los jugadores en todo momento deberán respetarse entre sí, respetar a la administración y al STAFF.
- Se espera que los jugadores se comporten de una manera seria y realista a la hora de interpretar a sus personajes.
- La administración no se hace responsable del comportamiento de los miembros de la comunidad, pero tomará medidas contra todos aquellos que infrinjan la normativa e interrumpen la ética y el buen comportamiento de esta.

1.3 Edad mínima para acceder al servidor

- La edad mínima para acceder al servidor será de 18 años, si se detecta que algún jugador está incumpliendo esta norma será baneado inmediatamente.

1.4 Formación de tu personaje

- Los nombres que le pongas a tus personajes tienen que ser realistas y apropiados, siguiendo el formato de Nombre y Apellido, sin significados “troll”, nombres históricos u de famosos, podrán ser alusivos mas no exactos al personaje.



- Los personajes deben tener un trasfondo y una personalidad coherente que debemos mantener en todo momento.

1.5 Sanciones y moderación

- Las infracciones dependiendo de su gravedad pueden resultar en advertencias, suspensiones temporales, o expulsiones permanentes.
- Estas decisiones son finales y no se permite que se discutan de manera pública en el servidor.

1.6 Reportes

- Antes de reportar un rol debemos finalizarlo y si es posible, documentarlo con grabaciones.
- Estos reportes se realizan a través de los tickets en el Discord de HollyRP (si no estás de acuerdo con cómo ha sucedido un rol, el comportamiento de otros jugadores, etc).
- Antes de reportar intentaremos hablar con la otra parte para comprender el rol, en caso de no llegar a ningún acuerdo abriremos el ticket anteriormente mencionado, adjuntando videos y pruebas necesarias como evidencias.
- El abuso de reportes sin fundamento será sancionado.

2. Conceptos generales

2.1 In Character (IC)

- Denominamos IC a todas aquellas acciones, interacciones, conversaciones, etc, que ocurren dentro del juego mientras interpretamos el rol de nuestro personaje.

2.2 Out Of Character (OOC)

- Denominamos OOC a todas aquellas acciones, conversaciones, etc, que ocurren fuera de la interpretación del personaje.

2.3 Meta Gaming (MG)

- Denominamos MG a toda aquella información que obtenemos fuera del juego y se utiliza dentro de éste para obtener un beneficio propio.
- Algunos ejemplos serían:



- Reconocer a alguien por su voz cuando lleva máscara.
- Obtener información de un Stream.
- El MG está completamente prohibido.

2.4 Power Gaming (PG)

- Denominamos PG a realizar acciones que serían imposibles de realizar en la vida real bajo cualquier circunstancia.

Ejemplos:

- Conducir un coche deportivo subiendo una montaña vertical a 250 km/h.
- Hablar por radio mientras tu personaje está sumergido o con esposas.
- Chocarte innumerables veces con un coche en una persecución y que el coche siga funcionando.

2.5 Player Kill (PK)

- Denominamos PK a la “muerte” PARCIAL de nuestro personaje.
- Nuestro personaje quedará en estado de inconsciencia hasta ser reanimado por un médico.
- El PK siempre conlleva una pérdida de memoria que se debe interpretar, no se puede recordar ni identificar a la persona o circunstancia que nos ha llevado a este estado de inconsciencia, a no ser que alguien te cuente lo sucedido.
- Se puede recordar únicamente el contexto o lo que estaba haciendo tu personaje previamente a este rol.
- Ha de haber un rol previo y progresivo que justifique este PK.

Ejemplo:

- Tu personaje se encuentra en un lugar donde acontece un tiroteo y es abatido, podrá recordar que se encontraba en este lugar y lo que estaba desempeñando, pero no podrá recordar nada a partir de que cae al suelo abatido.



2.6 Player Kill Total (PKT)

- Denominamos PKT a la situación donde un personaje pierde completamente la memoria sobre una parte completa de su vida, se utiliza para aislar a un personaje de su historia/rol previo, permitiéndole comenzar en un nuevo contexto de rol.
- A diferencia de un CK el personaje no pierde su identidad ni sus bienes materiales (este sistema se utiliza para gestionar situaciones MUY específicas en el juego, como por ejemplo la expulsión de un miembro de una organización).

2.7 Character Kill (CK)

- Denominamos Ck a la muerte completa y definitiva de un personaje, esta incluye la pérdida de todas las propiedades y bienes de este personaje.
- Cabe destacar que no puedes repartir dichos bienes previamente, aunque sepas que éste Ck va a suceder.
- Solo se podrá realizar un Ck mensual administrativamente.
- Tipos de CK principales (hay muchas posibles variaciones):
 - Policial: Ocurre cuando los cuerpos policiales tienen suficiente información de tus actos delictivos además de una condena u acto de peso registrado para llevar a tu personaje a cadena perpetua o a pena de muerte.
 - Ilegal: Ocurre de varias formas, cuando formas parte de una organización criminal y la misma tiene pruebas y motivos de que les has traicionado u similar y pueden acabar con la vida de tu personaje, puede ocurrir también cuando una organización **RIVAL** tiene suficiente información y motivos para acabar con la vida de tu personaje.
 - Civil: Ocurre cuando tu personaje deja la ciudad definitivamente por un viaje o cuando muere en un proceso médico (por un accidente, enfermedad etc).

IMPORTANTE: Todo CK propio u hacia otro jugador, sin excepción, debe ser autorizado y aceptado por la ADMINISTRACIÓN.

2.8 Revenge Kill (RK)

- Denominamos RK a toda aquella persona que muere y, tras ser reanimado por un médico, vuelve a la zona donde fue derribado para intentar matar a la persona que lo abatió anteriormente.



- Puesto que al haber sido abatidos habremos recibido un PK no podríamos recordar nada de lo sucedido en el rol anterior y mucho menos ir a vengarnos de esa persona.
- Se considera una sanción grave.

2.9 Bunny Jump

- Denominamos Bunny Jump a la acción de saltar continuamente para así poder desplazarnos más rápido.
- Esta acción sería ilógica en la vida real, por lo que a su vez también se consideraría Power Gaming (PG).

2.10 Deathmatch (DM)

- Denominamos DM a la acción de ir matando a otros jugadores sin motivo o rol aparente.
- Estas acciones están completamente prohibidas.
- Se considera una sanción grave.

2.11 Vehicle Deathmatch (VDM)

- Denominamos VDM al uso intencionado de vehículos como armas, bien sea atropellando a gente o disparando desde el interior del mismo.
- Es un tipo de DM y está completamente prohibido.
- Se considera una sanción grave.

2.12 Bad Driving (BD)

- Denominamos BD a la mala conducción de los vehículos que, sin justificación, resulte en una interpretación ilógica del rol (no respetando el rol de entorno).

Ejemplos:

- Circular por las aceras.
- Circular en sentido contrario para llegar más rápido a tu destino.
- Conducir a alta velocidad de manera continua, etc.



2.13 Rol de entorno (RDE)

- Es la herramienta que contextualiza el rol y lo adapta a nuestra actuación según en la situación que nos encontremos, considerando el lugar en el que estamos, las personas que habría, etc.
- Puesto que estamos en un juego, no hay nadie realmente vigilándonos, pero en la vida real habría cámaras por las calles, civiles... y en caso de cometer un acto delictivo a plena luz del día habría gente que nos vería y llamaría a la policía.
- Otro ejemplo sería entrar en una comisaría enmascarado y armado únicamente porque en ese momento no hay jugadores desempeñando el rol de policía, cuando en la vida real esto no podría suceder.

2.14 Fair Play

- Denominamos Fair Play a la acción de jugar de manera justa y limpia, disfrutar del rol por encima de nuestro propio beneficio, respetando a los demás jugadores y las reglas.
- Sin aprovecharte de fallos o errores que pueda tener el servidor para conseguir beneficios injustos, sobra decir que está prohibido el uso de programas de terceros o uso de trampas, el acoso, abuso de exploits, etc.
- Y a su vez se considera Fair Play a que en una disputa ambos bandos tengan la oportunidad de salir victoriosos de la manera más limpia posible.

Ejemplo:

- En una persecución policial disponemos de un coche 4x4 y sabemos que el coche patrulla no puede acceder a zonas de montaña porque su vehículo no lo permite, evitaremos circular por estas zonas para dar un rol justo y limpio a ambos bandos.

2.15 Evasión de rol

- Denominamos Evasión de rol al acto de abandono de una situación dentro de rol de manera intencionada, porque no nos conviene o porque no nos apetece rolearlo.
- Serían ejemplos de evasión de rol realizar cualquier tipo de acción que interrumpa un rol que está en curso, desconectarse del juego, no contestar los /me y los /do.
- Está estrictamente prohibido evadir el rol bajo cualquier circunstancia.



- En caso de tener problemas técnicos o alguna situación que te obligue a tener que abandonar el rol es tu responsabilidad informarle a la otra parte y **RETOMARLO LO ANTES POSIBLE**.
- Si te estás viendo obligado a hacer un rol con el que no te sientes cómodo o piensas que es injusto es tu deber no evitarlo sino completarlo y después reportarlo a **ADMINISTRACIÓN**.

2.16 Interpretación del personaje (IDP)

- Denominamos IDP a todas las acciones que realizaría tu personaje de acuerdo con su historia, siempre valorando la vida por encima de todo.
- La evolución de esta historia y esta interpretación ha de ser coherente y progresiva.

2.17 Valoración de vida

- Es la norma fundamental en el Roleplay y significa que, como en la vida real, siempre debemos priorizar la supervivencia de tu personaje, actuando con la misma precaución y miedo con el que actuarías en la vida real ante una situación de peligro.
- No exponiendo al personaje a riesgos innecesarios, temiendo a las amenazas.
- Un claro ejemplo sería sacar un cuchillo mientras nos apuntan con un arma de fuego.
- Hay que tener en cuenta que por IDP en unos casos será más determinante que en otros.
- No valorar la vida es una sanción grave.

2.18 Zonas seguras

- Son todas aquellas zonas en las que no puede ejecutarse un rol agresivo sin rol previo (si un rol agresivo viene de fuera de estas zonas y una de las personas implicadas se refugia en estas zonas seguras, el rol podrá continuar siempre y cuando no pongamos en peligro a los demás jugadores).
- Las zonas seguras serán:
 - Hospitales
 - Comisarías
 - Mecánicos



- Locales de ocio
- Gimnasio
- También serán zonas seguras aquellas zonas a las que se les esté dando un uso en ese momento:
 - Tiendas de ropa
 - Badulaques
 - Bancos
 - Garajes
- También serán zonas seguras aquellas zonas destinadas para el trabajo mientras que una persona las esté utilizando, uniformado. Mientras estas personas estén desempeñando su trabajo no podrán ser atacados, inclusive cuando se hallen realizando rutas exigidas por el trabajo.

3. Uso de comandos “IN GAME”

3.1 /me

- El comando /me se utiliza para describir acciones en el juego que no pueden realizarse directamente con las mecánicas del juego.
- Por ejemplo, si los jugadores quieren mostrar acciones no disponibles en el juego, usamos el /me lanza una piedra al agua.

3.2 /do

- El comando /do se utiliza para describir acciones o detalles que influyen en la situación actual del juego, completando y detallando la misma.
- Ejemplos que incluyen su uso serían:
 - Clarificación de situaciones: Aclarando situaciones o dando contexto: /do Marcos mostraría signos de nerviosismo mientras es interrogado por el oficial.
 - Detalles: Establecer el entorno y añadir información relevante: /do Se escucha el ruido de patrullas policiales a lo lejos.



- Esta herramienta permite dar información importante que no se refleja en las mecánicas del juego, mejorando así a su vez la inmersión en el rol.
- Está completamente prohibido mentir en un /do.
- No se puede utilizar el /do para expresar sentimientos o pensamientos, ya que esto no sería posible en la vida real.

3.3 /entorno

- El comando /entorno se utiliza para describir actos ilegales de manera detallada y deberá enviarse siempre antes de cometer dicho acto.
- Debe detallarse siempre lo máximo posible.

3.4 /auxilio

- El comando /auxilio se utiliza para describir emergencias médicas de manera detallada para permitir a los servicios de emergencia actuar rápidamente y de manera adecuada.

3.5 /forzar

- El comando /forzar se utiliza para enviar un aviso a la policía cuando se roba un vehículo.
- Deberá enviarse cuando ya te encuentres en el vehículo.

3.6 /msg

- El comando /msg (ID) (MENSAJE) se utiliza para enviar mensajes privados a otros jugadores para aclarar cualquier tipo de situación en el rol.
- Se debe usar de manera correcta siempre manteniendo el respeto hacia los demás jugadores y para hablar de situaciones del rol.

3.7 /pid

- El comando /pid se utiliza exclusivamente para solicitar el ID de un jugador en específico con la finalidad de una vez obtenido aclarar por /msg cualquier aspecto necesario del rol en particular.

3.8 /tiroteo



- El comando /tiroteo se utiliza para enviar automáticamente un entorno a la policía informando de la situación de tiroteo.
- La persona que vaya a iniciar el tiroteo debe enviar el comando /tiroteo antes de iniciar el mismo.

3.9 /report

- El comando /report se utiliza para comunicar de manera detallada a la administración del servidor cualquier tipo de fallo, error, situación que este afectando al correcto desarrollo de la interpretación del personaje, etc.
- El /report siempre deberá enviarse una vez finalizado el rol.

3.10 /dados

- El comando /dados se utiliza para emular un lanzamiento de dados en el que dependiendo del resultado podremos determinar el éxito de una acción, la suerte de nuestro personaje o la resolución de una situación de forma aleatoria.
- Por ejemplo, si una persona nos está tratando de convencer de algo podríamos usar esta herramienta para escoger de manera aleatoria como esto influirá en nuestro personaje, creando así una tirada enfrentada en la que, si el otro jugador saca más puntuación que nosotros, nos convencerá.

3.11 /oop

- El comando /oop se utiliza como chat de proximidad dentro del juego para hablar de manera OOC, siempre sin abusar y para dudas relacionadas con el rol.

4. Conductas y comportamientos prohibidos

Estas conductas y comportamientos no son permitidas en el servidor y pueden resultar en una sanción administrativa.

4.1 Away From Keyboard (AFK)

- Está prohibido quedarse AFK con el personaje dentro del servidor.



4.2 Toxicidad

- Cualquier comportamiento tóxico tanto en el juego, como en los canales de Discord, redes sociales o plataformas de streaming, serán sancionados.

4.3 Denuncias falsas

- Está completamente prohibido realizar denuncias falsas con el fin de obtener beneficios, como por ejemplo denunciar el robo de tu vehículo para realizar posteriormente actos delictivos con el mismo.
- Estos comportamientos serán sancionados.

4.4 Llamadas a servicios públicos y comercios

- No está permitido realizar llamadas a los servicios públicos con el fin de entorpecer el rol, molestar, realizar bromas, etc.
- Estos comportamientos serán sancionados.

4.5 Publicidad / SPAM

- Está prohibida la publicación o divulgación de otros servidores o servicios dentro del servidor o en los canales de Discord.

4.6 Roles sensibles

- No están permitidos los roles que incluyan:
 - Acoso
 - Acoso sexual
 - Violaciones
 - Discriminación por raza
 - Discriminación por orientación sexual
 - Discriminación por religión o cualquier conducta similar.
- Estos comportamientos serán sancionados.
- Los roles de tortura o similares TAN SÓLO ESTÁN PERMITIDOS con el consentimiento de TODOS los jugadores involucrados.



4.7 Uso de mods, carpetas y/o trampas

- Está completamente prohibido el uso de programas y archivos externos que otorguen una ventaja injusta en el juego (mods de mejora visual, miras externas, programas de mejora de puntería, etc.)
- Estos comportamientos serán sancionados.

4.8 Moduladores de voz

- El uso de moduladores de voz está prohibido, salvo autorización expresa de la Administración.

4.9 Rol ajeno

- Está prohibido incorporarse o interactuar en un rol ajeno desarrollado previamente, si no nos encontrábamos en dicho rol en el momento que inició.
- Ejemplo: si los miembros de tu banda se encuentran actualmente en un tiroteo y en ese momento no nos encontrábamos dentro del servidor NO PODREMOS UNIRNOS puesto que nuestro personaje es ajeno a dicho rol.

4.10 Salirse de rol

- Está prohibido salirse del rol bajo cualquier circunstancia, toda aquella información que queramos decir a modo OOC, deberá ser por el canal /oop destinado a ello.
- Debemos ceñirnos a la interpretación de nuestro personaje.

4.11 Uso de multicuentas

- No está permitido el uso de multicuentas en el servidor.

4.12 Reportar durante un rol

- Será obligatorio participar y esperar a que el rol concluya para poder reportar el mismo.

4.13 Abuso de la tercera persona

- Dado que el juego se desarrolla en tercera persona, se considerará abuso cualquier acción que aproveche la mecánica del juego para ver lo que sucede a tu alrededor de manera irrealista, por ejemplo, estar detrás de una pared y aprovechar la cámara para ver que hay por encima.



5. Normativa para actos delictivos

5.1 Accesorios no permitidos en roles agresivos / ilegales

- No se permite el uso de accesorios como cascos/máscaras/audífonos o similares, que ofrezcan protección contra disparos o contra cualquier otro tipo de ataque de armas de fuego o blancas.

5.2 Armamento policial

- Está completamente prohibido retirar armamento policial (armas, balas, equipo...) a los agentes abatidos durante los tiroteos.

5.3 Secuestros y robos

- ES OBLIGATORIO EN TODOS LOS CASOS enviar un /entorno (antes de cometer el acto delictivo) describiendo lo más detalladamente posible lo que vamos a realizar.
- Por ejemplo, un civil diviso a un hombre de etnia blanca y unos cuarenta años, vestido con sudadera roja y pantalones vaqueros, acercarse armado hacia un civil en la calle "x".
- No se podrá secuestrar a un policía sin que haya un mínimo de otros cinco policías de servicio (6 en total contando al secuestrado).
- Siempre que secuestremos a un rehén debemos valorar su vida y ofrecerle comida y agua cuando lo necesite.
- Los secuestros a rehenes no deben exceder los 30 minutos, si el rol debe extenderse, ambas partes deberán estar de acuerdo (podéis utilizar el comando /oop para preguntar si el civil secuestrado quiere/puede seguir con el rol más tiempo).
- Los civiles tienen permitido robar únicamente comida, bebida, kits, items de primera necesidad, dinero y móviles, siempre y cuando se les deje un mínimo de estos encima.
- No está permitido obligar a nadie a sacar dinero del banco.
- Queda totalmente prohibido utilizar a un amigo o compañero como rehén.



- No se permite el farreo constante y repetidos de robos cuando la policía no puede acudir al aviso, si la policía no puede acudir deberás esperar un mínimo de 30 minutos hasta poder realizar el siguiente atraco.
- Los atracos a badulaques, golpes a cajas y bancos, quedan reservados para bandas y/o mafias. Los civiles únicamente podrán atracar a otros jugadores siguiendo las normas previamente dichas.

5.4 Armamentos

- Las únicas armas legales en CIUDAD serán las que se puedan obtener a través de las tiendas de armas legales (Ammunations) con su correspondiente licencia. Los civiles sólo podrán hacer uso de dichas armas.
- El uso de armas largas está restringido a PUNTOS CALIENTES y la ZONA NORTE del mapa. El uso de estas armas está destinado a bandas, mafias y cuerpos policiales.

5.5 Faltas de IDP de organizaciones criminales

- Cualquier tipo de organización criminal deberá renunciar a realizar denuncias, contactar con el departamento de justicia, con el fin de resolver conflictos de manera legal, puesto que sería una falta de IDP y es una herramienta destinada a civiles.

5.6 Tiempo de gracia en reinicios del servidor

- Puesto que los reinicios se avisará con 1 hora de antelación, queda completamente prohibido realizar actos delictivos 20 minutos antes de dicho reinicio, al igual que si es programado.
- A su vez tampoco se podrán realizar actos delictivos 20 minutos después de un reinicio.

5.7 Persecuciones

- Estos siempre se deberán de realizar por los caminos delimitados y marcados por el propio mapa, es decir:
 - Está prohibido lanzarse al agua con el vehículo.
 - Está prohibido huir a nado y recorrer largas distancias aprovechándose de las mecánicas del juego.
- Los bloqueos estarán permitidos.



- La persecución deberá finalizar si tu personaje sufre un grave accidente, será sancionado si intentamos continuar hasta que el coche quede completamente inutilizado.
- Tanto la organización criminal como la policía, dependiendo del rol, deberán adaptar los vehículos para dicha persecución, equilibrando de esta manera y haciendo una persecución coherente.

5.8 Robo de vehículos

- Estará permitido el robo de vehículos a jugadores y NPCs para cometer actos delictivos.
- Siempre notificándose con un /forzar o /entorno.

5.9 Uso de “bindeos” en roles agresivos

- Está prohibido utilizar bindeos para realizar acciones como por ejemplo cargar y descargar cuerpos mientras se corre, se sube o baja de vehículos, se sube o baja de edificios, con el fin de esconderte de manera instantánea en roles agresivos.
- Puesto que no reflejan una interpretación adecuada ni realista y afectan negativamente a la experiencia de los demás jugadores.

6. Puntos Calientes

- Denominamos puntos calientes a aquellas zonas donde se desempeña una actividad ilegal, como recolección de drogas, proceso de las mismas, ventas, etc.
- En los puntos calientes NO es necesario que exista un rol previo para abrir fuego a otro jugador.
- Esto siempre deberá hacerse dentro del perímetro permitido (nos imaginamos aproximadamente un área de 200 metros a nuestro alrededor).
- El máximo de jugadores de un mismo bando, en un punto caliente en grupo será de 4 jugadores, no se podrá superar esta cantidad mencionada.
- Siempre que se vaya a farmear a uno de estos puntos, se deberá de ir con la ropa y/o accesorios representativos de tu facción criminal.
- Los cadáveres resultantes de tiroteos entre bandas y mafias serán completamente saqueables.



- Estará permitido que las organizaciones lleven como máximo 1 helicóptero a un punto caliente desde el cual, no se podrá ni disparar ni matar a civiles que se encuentren en tierra, a pie o en coche, pero si se podrá disparar a matar a helicópteros rivales si este representa una amenaza para nosotros.

7. Normativa para creadores de contenido

Si te interesa tener el rol de “Creador de Contenido” abre un ticket en el Discord de HollyRP)

7.1 Requisitos

- No tener sanciones activas en el servidor.
- La plataforma de streaming debe de estar configurada para que los directos sean accesibles en todo momento y se conserven durante al menos 15 días.
- Tu perfil de Discord debe tener visible la plataforma de streaming en todo momento.

7.2 HollyRP Content Creator

- El título de la retransmisión debe incluir “HollyRP”.
- El logo del servidor (situado en la esquina superior derecha) debe ser visible en todo momento.
- El Creador de Contenido debe asegurarse y hacerse responsable ya sea personalmente o a través de los moderadores de mantener un comportamiento saludable, evitando y corrigiendo conductas tóxicas (faltas de respeto hacia otros jugadores, staff o el servidor), desprestigiar roles ajenos, MG, etc.