

# Notions importantes du rôleplay

Document en cours de finalisation, merci de votre compréhension.

La compréhension du rôleplay est **essentielle** afin que vous n'ayez pas de soucis lors de l'incarnation de votre personnage.  
Prenez le temps de lire ces notions qui vous (re)serviront, votre expérience en jeu n'en sera que meilleure !

## 1. Le Roleplay (RP)

### Définition :

Le Roleplay, ou jeu de rôle, consiste à **incarner un personnage fictif** dans un univers cohérent, ici celui de *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Le but est de faire vivre ce personnage avec réalisme, en prenant en compte son caractère, ses ambitions, ses peurs et son environnement.

### Exemple :

Vous incarnez un garagiste à Ganton. Vous arrivez le matin à votre atelier, vous ouvrez les portes avec une animation, vous attendez des clients et réparez leur véhicule en faisant des scènes détaillées et adaptées.

## 2. IC (In Character)

### Définition :

Tout ce qui concerne **votre personnage**. Ses actions, paroles, pensées et interactions dans l'univers du jeu. Le IC représente la réalité **dans le monde de San Andreas**, comme si vous y viviez.

**Exemple :**

Parler comme un habitant de Los Santos en échangeant avec un ami, vous discutez de ce qu'il se passe en ville, c'est In Character.

## 3. OOC (Out of Character)

**Définition :**

Tout ce qui se déroule **hors du personnage**. Discussions techniques, messages hors sujet, ou toute information provenant du joueur réel et non du personnage.

**En jeu, cela se distingue par le chat OOC via la commande "/"**

**Exemple :**

Un joueur dit : `"/( Je lag, désolé si je réponds lentement.`" → Cela n'a rien à voir avec le RP, mais avec un problème IRL.

Attention, l'abus de OOC lors d'une scène ou lorsque cela gêne les personnes aux alentours est **sanctionnable**.  
Privilégiez les **messages privés**.

## 4. Metagame

**Définition :**

Utiliser des informations obtenues en OOC pour les appliquer en IC.

**Exemple :**

Vous voyez un joueur nommé "Dean\_Carter" au-dessus de sa tête, et vous allez le voir IC en disant "Yo Dean ça va ?" alors que votre personnage ne le connaît pas.

Le metagame est **sanctionnable**, conformément au règlement.

## 5. Powergame

**Définition :**

Imposer une action à un autre joueur **sans lui laisser la possibilité de réagir**, ou effectuer une

action **irréaliste** dans l'univers du jeu.

**Exemples :**

- Faire un /me s'envole dans les airs et prend la fuite lors d'un contrôle.
- Survive à une fusillade avec 5 balles dans le torse sans effet.
- Avoir un accident lors d'une poursuite et ne pas jouer celui-ci.

Le powergame est **sanctionnable**, conformément au règlement.

## 6. Mixe

**Définition :**

Mélanger le langage IC et OOC dans une même phrase ou une même situation.

**Exemple :**

Dire en jeu : "T'as plus beaucoup de vie" ou "Co toi discord" en pleine scène.

Le mixe est **sanctionnable**, conformément au règlement.

## 7. No-Fear

**Définition :**

Le **No Fear**, c'est lorsqu'un joueur **ignore totalement la peur que devrait ressentir son personnage** face à une situation dangereuse.

Un gang vous braque avec des armes à Glen Park. Vous ne pouvez pas faire le malin ou sortir un couteau. Votre vie est en jeu, vous devez **agir avec prudence**, voire céder.

Le RP No Fear est **sanctionnable**, conformément au règlement.

## 8. Deathmatch (DM)

**Définition :**

Tuer un joueur **sans raison RP valable**.

**Déclinaisons :**

- **Free Kill (FK)** : tuer sans aucun motif.
- **Revenge Kill (RK)** : revenir tuer quelqu'un après sa propre mort.
- **Vehicle DM (VDM)** : utiliser un véhicule comme arme sans justification RP.

Ces comportements sont totalement proscrits et sont **sanctionnables lourdement**, conformément au règlement.

## 9. Player Kill (PK) vs Character Kill (CK)

### PK (Player Kill)

La mort est **temporaire**. Votre personnage **oublie** ce qui a mené à sa mort. Il peut continuer sa vie sans souvenirs de l'événement. (correspond au KS)

### CK (Character Kill)

La mort est **définitive**. Vous ne jouez plus ce personnage. Cela peut être forcé (par décision RP ou judiciaire), ou volontaire (si vous changez de personnage). Vous devrez donc changer de personnage en considérant que celui CK est définitivement perdu.

Sous certaines conditions le rename suite à un CK peut être pris en charge par l'équipe administrative.

Le rôleplay de LSC se base sur le réalisme, la cohérence et l'interaction. Il s'inspire d'une ambiance urbaine proche des années 90-2000.

Comprendre ces notions permet de mieux jouer, de respecter les autres et de s'amuser dans un cadre immersif.

**Chaque action a une conséquence, chaque choix écrit votre histoire.**

Révision #16

Créé 15 mars 2025 09:39:14 par Sherman

Mis à jour 15 mars 2025 18:38:05 par Sherman