



MANUEL DU NOUVEAU JOUEUR

SOMMAIRE

1. Qu'est ce que le Roleplay ? _____	page 01
2. Comment rejoindre le serveur ? _____	page 03
3. Premiers pas sur le serveur _____	page 04
4. Le système des niveaux _____	page 06
5. Comment communiquer en jeu ? _____	page 07
6. Bien choisir son métier _____	page 08
7. Les activités en ville _____	page 09
8. Le port d'armes _____	page 10
9. Liste des permis et indications _____	page 11
10. Comment joindre un administrateur ? _____	page 12
11. Comment se mettre AFK ? _____	page 13
12. Les choses interdites _____	page 14
13. Carte de San Fierro _____	page 15



Qu'est-ce que le Role Play (Jeux de rôle) ?

01

1°) Création du personnage

Le Roleplay c'est jouer un personnage. Ce n'est plus le joueur qui parle mais un être fictif qui a été inventé par celui-ci.

Au départ ça paraît simple : on se dit «je vais faire un homme, tiens il sera fermier, bon 30 ans et des cheveux noirs... un début d'embonpoint peut-être aussi... Et alors je l'appelle Philip».

Voilà, Philip est né et commence sa vie... plutôt réduite puisqu'on le prend à 30 ans. Ça ne lui donne pas pour autant un caractère. Alors poursuivons la réflexion. Qu'est-ce qu'il aime, qu'est-ce qu'il déteste ? Il tient à sa terre, châtie ses ennemis comme il faut et a de bons rapports avec ses voisins. En fait un homme posé, plutôt bonne pâte.

Nous tenons notre personnage, assez pour en avoir une idée précise. Parlons maintenant de sa motivation. Il s'est engagé dans l'armée du royaume pour la liberté et sa patrie, très classique. Notre personnage est créé.

2°) Les relations avec les autres

Un RP est un acte social. Il ne peut se faire seul. On se contentera au départ de légères interactions avec les gens de passage :

Bonjour, permettez-moi de me présenter, Philip de Mainville, à qui ai-je l'honneur ?

On évitera bien sur l'énorme erreur : je vois son nom sur le fo-

rum ou sur le chat donc je l'appelle par celui-ci. Lorsque vous entrez dans un bar pour de vrai, il n'y a pas un petit badge sur les autres clients pour les reconnaître. Votre personnage ne connaîtra donc le nom des autres que s'il leur demande.

Afin de poser le personnage il sera bon de le décrire à son arrivée. C'est bien plus plaisant lorsque l'on parle à quelqu'un de pouvoir avoir une idée du physique du personnage.

Philip entre dans le bar. Il époussette son chapeau et salue légèrement de la tête les clients. Sa chemise grise toute neuve est recouverte d'un long manteau ouvert sur son ventre. Ses cheveux noirs sont mi longs et une longue mèche lui balaie le front.

En aucun cas le RP d'un personnage doit prendre le pas sur celui des autres. On ne peut pas, et il ne faut pas, les forcer à réagir de telle ou telle manière car nous l'avons décidé ainsi.

On ne peut non plus refuser le RP d'un personnage sous prétexte qu'il ne correspond pas à ce qu'on attend. Si vraiment cela offusque le joueur alors le joueur doit savoir faire preuve de maturité et éviter ce genre de discussion.

La règle d'or est la suivante : un joueur reste maître de son personnage quoi qu'il arrive.

3°) Savoir évoluer

Le caractère que nous avons donné à Philip n'était qu'une ébauche. Elle devait synthétiser tout ce qu'il avait vécu en 30 ans pour en arriver là. Car les expériences de la vie modifient le tempérament des gens.

La règle d'or encore est de rester cohérent. Toujours. En reprenant tout ce que le personnage dit, ce qu'il fait, on ne doit jamais pouvoir vous mettre en défaut.

Certes ce n'est pas facile. Je ne saurais que trop recommander de faire du RP quand vous en avez l'envie. Un joueur fatigué, déprimé ou en colère verra ses états d'âme se répercuter sur ceux du personnage, et ce pas toujours à bon escient.

4°) Scénarios

En veine d'inspiration, vous avez imaginé utiliser des éléments de l'histoire de Philip pour créer un événement imprévu : Son oncle arrive en ville pour lui demander de désertre.

Le joueur a le choix : écrire une belle histoire qu'il se contentera de mettre en chronique pour le plaisir des lecteurs, ou leur faire vivre l'action en direct.

La règle d'or est la suivante : les autres personnages ne sont pas des faire-valoir.

Il ne s'agit pas ici de leur faire voir une jolie cinématique dans laquelle ils ne seront que figurants. Vous voulez les faire pro-



Qu'est-ce que le Role Play (Jeux de rôle) ?

fiter de l'action soit, mais acceptez alors que leurs interventions puissent modifier la trame que vous aviez conçu. Vous entrez là dans le rôle de maître de jeu. A vous de faire preuve d'imagination et d'improvisation pour faire se dérouler l'histoire et gérer les actions de tous sans les empêcher, ni vous laisser déborder par celles-ci. C'est une lourde tâche, mais le plaisir des joueurs est quelque chose de motivant.

5°) Finesse et humanité du personnage

Voilà, Philip est un vétéran de la guerre qui ne craint plus rien et son torse couturé est la preuve des nombreux combats qu'il a dû livrer.

Pourtant avec son caractère bien trempé, il ne faut pas oublier qu'il reste un humain avec ses faiblesses. Même s'il cache bien la douleur il l'a ressent. N'hésitez pas à le faire savoir aux autres joueurs, toute la difficulté va être là de les aiguiller sans leur dire crument.

Philip a mal : non, car il ne le dira jamais par orgueil, c'est mal exprimé. Philip reste de marbre : pourtant il souffre. Si votre personnage cache ses émotions on va se retrouver avec une armée de supers soldats sans émotions apparentes et ce sera des plus pénibles. Alors comment expliquer que sa blessure au côté le lance par moment même s'il ne veut pas l'avouer ? Philip passe sa main sous son manteau en pâlisant légèrement. Voilà, un personnage qui l'observe attentivement en déduira que quelque chose ne va pas et que cela se passe sans doute sous son manteau.

Maintenant, un peu de subtilité et brouillons les pistes. Philip

passa sa main sous son manteau en pâlisant légèrement.

Le quidam moyen va penser que c'est une blessure et il peut être amusant de le fourvoyer si ce n'est pas le cas. Pourquoi ne pas mettre une lettre dans la poche de Philip, une lettre qu'il aurait lu des dizaines de fois et qu'il connaîtrait par cœur... un courrier qui lui aurait annoncé la mort de sa bien-aimée Lizzie, et rien qu'à cette pensée, il pâlit ?

Voilà, en réalité nous ne sommes pas tous devins et il est difficile de deviner les pensées et les émotions de ceux qui nous entourent. Laissez un peu d'indices mais ne dites pas les choses, ce sera bien mieux et plus intéressant.

6°) Le recul

Je conclurai avec cette règle que nous devons tous garder en mémoire, toujours : **le personnage n'est qu'un personnage et ce n'est pas moi**. Il peut arriver au cours d'un RP très intense de se prendre au jeu. On est en colère parce que le personnage est en colère, ou triste parce qu'il est. Et c'est tant mieux car les réactions qui en sortiront seront plus réalistes. Il faudra néanmoins toujours garder en tête une idée précise du caractère du personnage sous peine d'employer sous le coup de l'émotion des expressions ou réactions qui seraient les vôtres et non les siennes.

Voilà, le RP est terminé, on se dit au revoir. Il faut ressortir du personnage, très vite, et reprendre ses distances, très fermement. Car ce n'est pas trucmuche qui vous a mis en colère, c'est Malcolm qui a échauffé Philip. Calmez vos ardeurs, le joueur n'y est pour rien. Reprenez-vous... séparez, séparez, séparez, toujours et dans tous les cas...



Comment rejoindre le serveur ?

03

Pour rejoindre le serveur, rien de plus simple ! Il vous suffit de vous connecter au serveur en ayant au préalable sous SAMP, choisi un pseudo sous la forme **Prenom_Nom** (exemple : **Fabrice_Dupont**).

Une fois connecté au serveur :

Si votre compte existe déjà et que c'est pourtant la 1ère fois que vous venez, c'est que votre pseudonyme a déjà été choisi par un autre joueur.

Il faut donc vous déconnecter, choisir un nouveau nom et vous reconnecter au serveur.

ATTENTION : ne vous identifiez pas avec un pseudo incorrect car vous ne pouvez avoir qu'un seul compte par joueur. Une fois le compte créé, toute recreation sera impossible sans un administrateur.

Si votre compte n'existe pas : Un texte s'affiche à l'écran vous demandant de vous enregistrer. Tapez donc « **/enregistrer** motdepasse » pensez à choisir un mot de passe dont vous vous souviendrez mais qui n'est tout de même pas trop facile à identifier, pour que personne ne vous vol votre compte. Une fois le compte enregistré, il faudra vous identifier pour pouvoir enfin commencer à jouer sur le serveur. Retapez votre mot de passe dans la case, en utilisant le mot de passe que vous avez choisi précédemment.

IMPORTANT : Le mot de passe de votre compte :

Une fois votre compte créé, pensez à bien noter votre mot de passe, car les administrateurs n'y ont pas accès, si vous ne pouvez pas vous identifier avec votre compte, personne ne le pourra et votre compte sera donc perdu.

Si votre mot de passe ne fonctionne pas, il est inutile d'insister plus de deux fois.

Si vous entrez un faux mot de passe 3x de suite, vous serez automatiquement banni et votre compte sera définitivement perdu.

Votre mot de passe peut être changé pendant le jeu via la commande **/change pass** **NE DONNEZ VOTRE MOT DE PASSE A PERSONNE**. Un compte = un joueur.

CONSEIL : Ne mettez pas le même mot de passe sur les différents serveurs ou vous jouez. Pourquoi ?

Et bien car sur certains serveurs, vos mots de passes ne sont pas cryptés et les administrateurs peuvent les voir. Certaines personnes mal intentionnées s'en servent pour aller sur d'autres serveurs en utilisant votre compte.

SUR CE SERVEUR : Si votre compte est utilisé par une autre personne que vous, votre compte sera supprimé.

Si vous décidez de changer de compte, indiquez-le à un administrateur pour que l'ancien soit supprimé car si un administrateur découvre plusieurs comptes actifs, ils seront tous supprimés.



Lorsque vous vous connectez pour la première fois sur le serveur, vous passez par le service administratif de la mairie afin de vous enregistrer et de répondre à quelques questions. Puis vous faites votre entrée en ville par la gare de San Fierro.



Que faire ensuite?

1°) Utilisez le système d'aide

Pour vous faciliter les premiers pas, vous pourrez trouver différentes flèches blanches dans la ville sur lesquels une commande est disponible (/infoslieu).

Cette commande vous permettra de connaître les choses principales à faire ou voir dans la zone proche.

Vous trouverez les principales flèches à la gare, à la concession, au poste de police, à l'auto-école et à la mairie.



Vous trouverez les principales flèches à la gare, à la concession, au poste de police, à l'auto-école et à la mairie.

Restez sur la flèche quelques instants pour voir apparaître l'aide.

2°) Trouver un moyen de transport en attendant de passer le permis de conduire.

Des métros et bus parcourent la ville vous permettant de rejoindre rapidement tous les lieux importants. Banque, auto-école, magasin de vêtements, poste de police via les bus et mairie, concession, Marina par les métros.

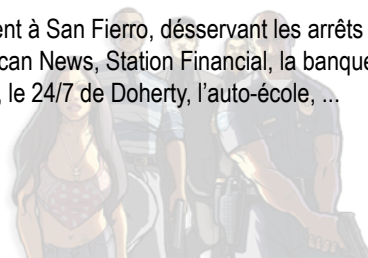
Cliquez ici pour visualiser le plan des réseaux (Métros)

Vous pouvez également utiliser la commande /services afin de connaître les moyens de transports publics en service (bus, taxi).

Les bus et métros passent aux **arrêts toutes les 5 minutes** afin de limiter l'attente.

Un bus transcontinental rallie Foster Valley en direction d'Angel Pine (en boucle)

2 bus circulent à San Fierro, desservant les arrêts tels que la gare, le Scan News, Station Financial, la banque, le victim (vêtements), le 24/7 de Doherty, l'auto-école, ...



3°) Passer le permis de conduire

Rendez-vous à l'auto-école (à gauche en sortant de la gare côté rue, direction Sud à deux pâtés de maison), rentrez dans le bâtiment et dirigez-vous sur le « i » jaune marqué « CODE DE LA ROUTE » afin d'apprendre les principales règles de conduite. A la fin du code, votre permis vous est remis.

ATTENTION : Vous devez lire attentivement le code de la route pour éviter de rouler n'importe comment en sortant. Si votre conduite est totalement Hors Roleplay, vous risquerez d'être sanctionné directement par un administrateur et non plus par la police.



Une fois ces étapes passées, si vous possédez le permis mais pas de véhicule, vous pouvez vous renseigner afin de trouver les concessions qui louent des véhicules. Cela vous permettra de faciliter vos déplacements en attendant d'avoir un niveau suffisant pour acheter un véhicule personnel à la concession de Foster Valley.

Premiers pas sur le serveur

4°) Trouver un métier

Il y a plusieurs façons de trouver un travail :

- En sillonnant la ville et en recherchant des petits boulots sur des points d'informations (un « i » jaune qui tourne). Vous pouvez également consulter la carte (voir chapitre : [les métiers](#))

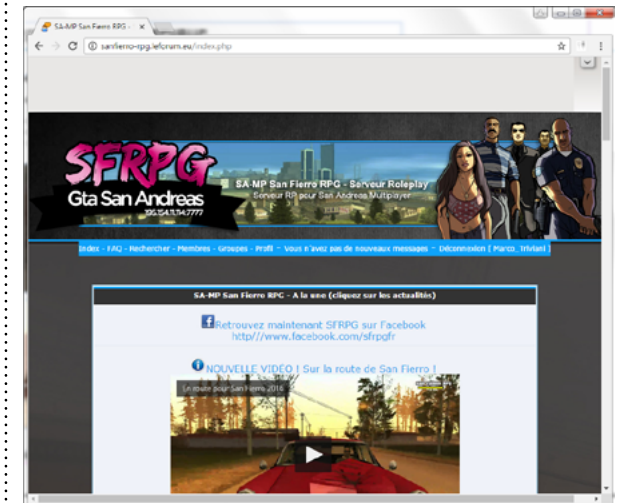


ou vous rendre à la mairie pour avoir accès au menu d'aide des jobs.



- En postulant pour intégrer une faction de la ville (convoyeur de fonds, policier, instructeur de permis, journaliste, ...) ou des familles (mafias, tueurs à gages, ...)

Pour rejoindre une faction il est nécessaire de faire une candidature via le forum du serveur, dans la catégorie appropriée.



<http://sanfierro-rpg.leforum.eu>

Comptez un délai d'activation du compte de 3 jours.

Le système des niveaux & caractéristiques

06

A chaque heure vous recevez votre salaire mais aussi un point de respect. Accumuler ces points permet de monter en niveau.

En jeu, vous pouvez utiliser [/stats](#) pour voir votre nombre de points et la quantité à atteindre avant de pouvoir acheter votre niveau.

Une fois la quantité de points nécessaire atteinte, il devient possible d'utiliser la commande [/acheterniveau](#).

Vous passerez ainsi au niveau supérieur et il sera affiché dans votre score. Les points de respect seront ensuite remis à zéro et l'accumulation pour le niveau suivant commencera.

Les niveaux permettent les choses suivantes :

- Améliorer ses capacités. Chaque passage de niveau offre un certains nombres de points à utiliser dans la commande [/evolution](#) (exemple : [/evolution sante](#) vous fera apparaitre avec plus de points de vie à la connexion.)

- Avoir accès aux maisons haut de gamme
- Avoir accès aux véhicules haut de gamme
- Avoir accès à certains lieux (exemple : Le casino qui est accessible à partir du niveau 3 uniquement)
- Avoir accès à certaines actions (exemple : la commande [/payer](#) est indisponible au niveau 1)
- Avoir une augmentation de salaire.

Tuer des gens en ville fait perdre un point de respect par meurtre, alors évitez de trop tuer (ou alors allez régler vos comptes à la campagne.)

Système de caractéristiques

Le nouveau système donne de vrais avantages au joueur qui place ses points. Les commandes sont:

[/analyser](#) [/duel](#)

Force

- *Coup puissant*

Le coup puissant permet, avec une arme de mêlée ou vos poings, d'avoir une chance de doubler vos dégâts (la chance dépend du nombre de points)

- Menotter/Résister menottage

La force permet de maîtriser plus facilement un suspect, ou au contraire d'échapper à un menottage

Endurance

- *Nage*

L'endurance permet de nager, si vous n'en avez pas vous coulez! Plus vous en avez, plus le temps de nage possible est long - Résister aux coups Permet d'avoir une chance d'encaisser un coup ou une blessure, la chance dépend du nombre de poings

Charisme

- *Bonus paye*

Votre charisme subjugue votre supérieur qui vous donne un bonus, le bonus dépend du nombre de points - Voitures de

sport Avoir un charisme au maximum (10) permet d'acheter 2 voitures sportives

Furtivité

- *Discrétion*

Vous avez moins de chance que la police soit prévenue lors d'un meurtre ou d'un casse

- Dissimulation Lors d'une fouille, si votre furtivité est supérieure à l'analyse du fouilleur, ce dernier ne trouvera pas votre drogue ni vos matériaux

Analyse

- *Analyser joueur/Resister à l'analyse*

Vous permet de voir les points faibles et les points forts d'un autre joueur en faisant [/analyser](#) vers un autre joueur Une forte analyse vous permettra aussi de résister à une analyse adverse, il ne pourra alors pas savoir quels sont vos points faibles et vos points forts

- *Déstabilisation*

Donne une chance lors d'une fusillade de déstabiliser votre adversaire, pour illustrer cela sa dextérité passe à 0 pendant 5 secondes Plus vous avez de points, plus la chance sera élevée

Dextérité

- *Dextérité armes à feu*

Augmente votre maîtrise des armes

commande [/enleverevolutions](#) pour remettre les points à zéro, ATTENTION, cela coute 100 000\$



Comment communiquer en jeu ?

07

Touche « T » du clavier ou F6 : Cette touche permet d'accéder au canal de Chat. Le message que vous y écrivez sans n'y ajouter aucune commande apparaîtra comme une parole de

votre personnage qui pourra être entendu dans un petit rayon autour de vous (portée de la voix). Vous ne devez utiliser ce canal que dans un cadre ROLEPLAY. Toutes vos paroles seront celles de votre personnage.

Exemple : « Bonjour, pourriez-vous m'aider ? »

Exemple de mauvaise utilisation : « Je suis nouveau sur le serveur, comment ou joue ? »

/s Vous permet de crier. Votre phrase portera légèrement plus loin qu'une phrase écrite normalement. Cela vous permet d'être entendu dans un rayon plus large.

Exemple : /s Hohé ! Monsieur !

/b Vous permet de faire des précisions hors du RolePlay. Lorsque vous souhaitez parler de choses qui n'ont pas leur place dans la vie de votre personnage. Attention de ne pas en abuser.

Exemple : /b Je me déconnecte dans 10minutes

/o Ce canal n'entre par dans un cadre RP. Il diffuse un message qui est envoyé à l'ensemble des personnes présentes. Il permet de communiquer entre tous les joueurs à la manière d'un chat en ligne classique. Ce canal ne fonctionne que quand les administrateurs l'activent.

Exemple de bonne utilisation du canal : /o Qui connaît John IRL et sait quand il se connecte ?

Exemple de mauvaise utilisation du canal : /o Quelqu'un pour-

rait venir me chercher chez moi a la marina ? Je n'ai pas de voiture.

/pub vous permet de passer une annonce à l'ensemble des joueurs présents sur le serveur. Cette commande est à utiliser uniquement dans le cadre Roleplay. Il est par exemple interdit de faire des publicités visant à poser des questions. Rendez-vous au guichet gauche de la mairie pour faire une publicité.

Exemple de bonne publicité : /pub Vend Jester rouge, petit prix.

Exemple de mauvaise publicité : /pub Ou se trouve la concession automobile ?

Une publicité une fois publiée se présente sous cette forme :
Publicité : Vend Jester Rouge, petit prix, contactez (nom du joueur) Tél : (numéro de téléphone du joueur)

/f Ce canal est considéré comme des Talkies Walkies. Il permet à tous les membres d'une même organisation de communiquer entre eux. (Les convoyeurs de fonds peuvent parler sur leur radio, les mafieux peuvent se parler grâce à leurs pagers, etc....)

Exemple : /f Rendez-vous a la ferme en sortie de ville pour organiser le braquage

Exemple de mauvaise utilisation : /f Je vais manger à tout à l'heure

/r Ce canal utilise le même principe que le canal /f a la seule différence qu'il est uniquement utilisé par les factions des forces de l'ordre, des secours et des factions principales.

Exemple : /r Je me rends sur les lieux de l'accident

/d Ce canal est un canal supplémentaire qui permet de communiquer entre tous les membres des différentes factions FDL pouvant utiliser le canal /r. (police, F.B.I, armée, secours). Il permet une meilleure coordination des différents services entre eux pour faciliter les interventions.

Exemple : /d Ici l'officier de police (nom de l'officier), j'ai besoin d'une ambulance face a la mairie.

Exemple de mauvaise utilisation : /d y'a-t-il des policiers de connectés ?

/w Permet l'envoi de message de même type que le /sms, mais uniquement de manière Hors RP. Il permet par exemple entre 2 personnes éloignées de discuter de choses extérieures au jeu.

Exemple : /w Salut! Cela faisait longtemps que je ne t'avais pas vu sur le serveur !

Exemple de mauvaise utilisation : /w attention des policiers approchent

Le téléphone :

/appel Vous permet de contacter une personne via son téléphone portable. Une fois que l'interlocuteur a décroché, le dialogue peut commencer comme si la personne se trouvait à côté de vous sans l'utilisation d'une autre commande. Vous devez par contre connaître le numéro de téléphone de votre correspondant. Vous pouvez acheter un annuaire dans un 24/7.

/sms Permet l'envoi de messages à une autre personne via le téléphone. Il faut également le numéro de téléphone du correspondant disponible dans un annuaire en 24/7.

Exemple : /sms Je t'attends à la gare a 18h.

Exemple de mauvaise utilisation : /sms tu te connecte ce soir ?



Bien choisir son métier

08

Lorsque vous choisissez un métier vous devez le garder le plus longtemps possible. Cela n'a aucun intérêt de changer de métier toutes les 5 heures pour tout tester. Prenez le temps de bien choisir au départ ainsi vous pourrez évoluer dans votre métier et gagner des évolutions qui vous permettront d'étendre vos capacités.

Voici une carte des métiers:



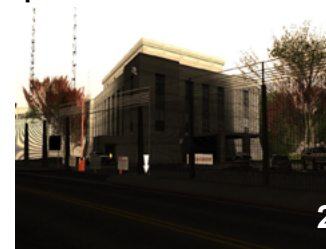
Pour faire partie d'une de ces factions vous devez faire une candidature sur le forum dans la section appropriée. Des modèles de candidatures sont le plus souvent à votre disposition en fonction des factions.

San Fierro RPG (<http://sanfierro-rpg.leforum.eu>)

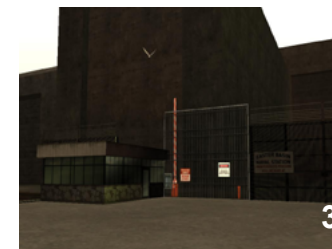
Voici la liste des factions disponibles :



- SFPD (San Fierro Police Department)



- SFSD (San Fierro Sheriff Department)



- Armée (Fermée aux joueurs)



- Secours (pompiers/ambulanciers)



- Mafias (Cosa Nostra)



- Mafias (Yakusa)



- Mairie (administratif/ entretien voirie)



- Tueurs à gages (sous condition)



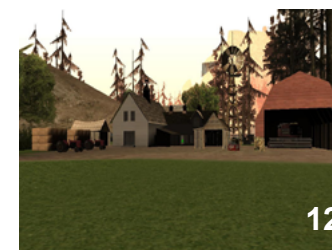
- Journaliste



- Convoyeur de fonds



- Instructeur de permis (sous condition)



- Fermiers

Version du 30/11/2016

Les activités en ville

09

Grande question que beaucoup se posent lorsqu'ils se sentent seuls : **Que faire pour s'occuper en ville à part son métier ?**

De nombreuses activités sont proposées par la ville pour passer le temps. Soit pour attendre d'autres joueurs, soit pour s'amuser à plusieurs:



Les courses de Vaches des docks



Les courses de kartings au Golf du Queens



Le basket Ball à Doherty (toit immeuble)



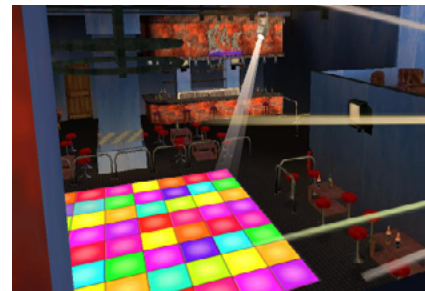
Le CyberCafé derrière Scan News



Le Stunt au Stade de San Fierro



Les courses de 4x4 au Mont Chilliad



La discothèque de Downtown



Le Base Jump à l'aéroport

Les activités en ville



Le Paintball à Doherty



Les missions de livraisons à Angel Pine



La discothèque du Queens



La ballade en montgolfière (Mont-chiliad)



Combats de boxe (Derrière le burger du Queens)



Bar/coktail/discothèque (Plage Angel Pine)



La pêche (Jetée Mairie/ Angel Pine)



Une croisière en bateau (Plage Mairie)



Cherchez la valise (Event toutes les 30min)
et empochez la somme qu'elle contient.

Le port d'armes

10

Voici les règles en vigueur à San Fierro concernant les armes:

Dans quel cas le permis d'armes n'est pas nécessaire :

- Vous souhaitez posséder une petite arme pour vous défendre, ou pour faire un peu de tir à la campagne par exemple ? Vous avez l'autorisation de vous équiper **sans permis** : d'un *deagle*, de *pistolets*, d'un *pistolet avec silencieux* mais aussi d'armes blanches telles que : *couteau*, *batte de baseball*, ...

Dans quel cas le permis d'armes est nécessaire :

- Vous faites partie d'une organisation telle que les forces de l'ordre, les tueurs à gages, les convoyeurs de fonds. Vous avez donc besoin d'être équipés dans le cadre de votre travail d'armes lourdes (*AK47*, *M4*, *MP5*, *Fusil à pompes*, ...), dans ce cas vous pouvez vous présenter à un instructeur qui vérifiera la faction dans laquelle vous êtes et votre niveau afin de s'assurer que vous avez le droit à ce permis.

Le port des armes est autorisé mais l'utilisation des armes (sauf dans un cadre professionnel comme la police) est interdite ou fortement déconseillée. San Fierro n'est pas une zone de guerre.

Dans quel cas les armes sont-elles autorisées dans son véhicule?

- Légalement il est autorisé de posséder une arme à feu dans son coffre, sans compter les armes blanches. Dans le cas contraire, posséder deux armes à feu dans son coffre peut-être considéré comme du trafic.

En cas de fouille par la police selon l'infraction commise, celle-ci pourra confisquer les armes et remorquer le véhicule en fourrière. (la mise en fourrière n'est pas systématique)

Des sanctions pourront s'appliquer si vous sortez votre arme en publique, si vous ouvrez le feu en publique et/ou en ville. Egalement pour des raisons injustifiées.

Lieux où l'usage d'une arme est interdite sous peine de sanctions admins

- La gare de San Fierro et ses environs
- Les bâtiments administratifs: (SFPD/SFSD/Hôpital/Mairie/Auto-école)
- Concession de Foster Valley
- Lors d'événements organisés
- Il est interdit d'agresser un joueur au level 1
- ...



Liste des permis et indications

Vous souhaitez un permis mais vous ne savez pas si vous y avez le droit et combien il coute ? Ce chapitre est fait pour vous !

Permis de conduire:

- Lorsque l'on est niveau 1 on peut passer son permis de conduire en allant à l'auto-école et en allant faire le code de la route pour commencer (le cout est de 5500\$).

- Lorsque ce n'est pas la 1ere fois que l'on passe son permis et que l'on est niveau 2 ou plus: Faites les missions aéroports en repassant tout d'abord votre code, puis en vous rendant à l'aéroport sur un chariot à bagages. Chaque livraison faite sur l'avion qui se posera sur la piste vous rendra 1 point de permis.

- Permis de Bateau et de Pêche:

- Ces permis sont accessibles à tout le monde à partir du niveau 2 (pour avoir accès à la commande /payer). Permis bateau= 5000\$, permis Pêche = 5000\$. Soit 10 000\$ pour les 2

- Permis de Vol:

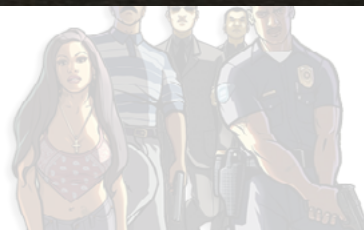
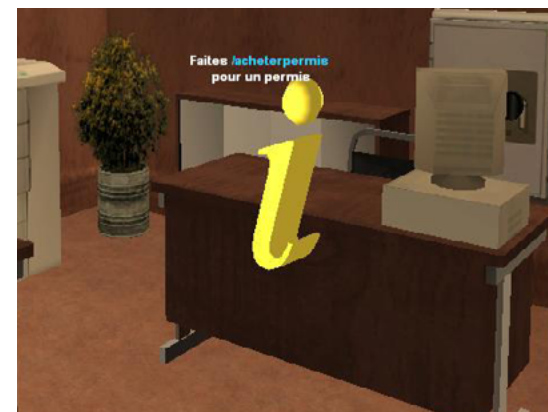
- Le permis de vol est accessible à tout le monde à partir du niveau 4 mais UNE SEULE FOIS. Si on vous retire ce permis, vous ne pourrez-vous jamais vous présenter pour le repasser. Faites attention et suivez bien les consignes données par l'instructeur. Présentez à l'auto-école et payez 5000\$ pour passer le test de vol auprès d'un instructeur QUALIFIÉ (Si l'instructeur vous dit qu'il n'a pas le droit ça ne sert à rien

d'insister, il ne vous le fera pas passer. Attendez un instructeur compétent qui se connecte en général le Week End).

- Permis Armes:

- Le permis armes est réservé aux forces de l'ordre. Il vous coutera également 5000\$. (Pour plus d'informations voir chapitre le port d'armes)

Toute personne qui lag (à cause de téléchargement en cours, ou pour une raison involontaire) et qui se présente au permis peut être recalée immédiatement si l'instructeur estime qu'il ne peut pas vous évaluer en raison de ce lag.



Comment joindre un administrateur ?

12

Lorsque vous êtes en jeu, que vous avez besoin d'un administrateur pour un problème quelconque ou une question, vous devez attendre que le compte administrateur «**Richard_Baker**» se connecte:

Lorsqu'un administrateur utilise ce compte il se tient à votre disposition pour toute demande ou question.

Il est inutile de harceler Barn_Fox ou Rodney_McKay lorsqu'ils sont en jeu. Les administrateurs ont aussi le droit de jouer. Si vous les contactez par téléphone ou /w pendant le jeu, vous risquez d'être kické du serveur.

Vous pouvez toutefois signaler un problème **urgent** grâce à la commande [/rapport](#). Les modérateurs disponibles feront leur possible pour vous aider dans la mesure de leurs compétences.

Ce système a été mis en place afin de permettre aux créateurs de pouvoir aussi profiter de leur serveur. Ne les dérangez pas lorsqu'ils jouent, sans une raison valable.

L'administrateur se connecte assez régulièrement, il faut donc prendre son mal en patience et attendre. Les modérateurs peuvent également dans la mesure du possible vous aider.



Comment se mettre AFK (retour Windows sans quitter le jeu) ?

13

Lorsque vous êtes connecté sur le serveur et que vous souhaitez vous absenter un moment pour voir le forum par exemple, il faut vous rendre dans un **endroit AFK prévu à cet effet**:

- Sur un lit dans les 1eres chambres dans le refuge pour pauvres face à l'auto-école a quelques pas de la gare.
- chez vous si votre maison est équipée d'un lit et du système AFK.

Pour se mettre AFK les commandes sont dans /aide: **/dormir** pour se mettre AFK et **/veille** pour retourner au jeu.

Pourquoi devoir se mettre dans des endroits précis pour quitter momentanément le jeu ?

Tout d'abord car cela vous permet d'être kické moins rapidement par le système anti AFK, et également car lorsque vous sortez du jeu en y laissant votre personnage, celui-ci peut (en fonction des touches sur lesquelles vous avez appuyé au moment où vous avez quitté le jeu) se mettre à faire n'importe quoi comme tourner en rond dans la voiture, ou courir sans jamais s'arrêter. Cela gêne les autres joueurs, et vous ne vous en rendez même pas compte car au moment de revenir en jeu, le personnage revient à l'endroit où vous l'avez laissé.

Si vous êtes trouvé AFK dans une voiture, vous serez kické automatiquement dans les 3 minutes suivant votre AFK.



Les Choses interdites

14

Voici une liste de tout ce qu'il est interdit de faire pour éviter d'être par la suite sanctionné. Il est conseillé de tout lire. A partir du moment où vous rejoignez le serveur nous considérons que vous avez pris connaissance de ces règles.

- Il est interdit de tuer sans raison. Tuer par exemple toutes les personnes que vous croisez est considéré comme du **DeathMach** (match à mort) et ce n'est pas le principe de ce serveur.
- Il est interdit de tuer quelqu'un en tirant depuis la place conducteur d'une voiture avec un MP5 (**Drive By**). Le tir est continu et ne nécessite pas de rechargement. Ce qui fait qu'il vous faut seulement quelques secondes pour tuer quelqu'un.
- Il est interdit de tuer quelqu'un à l'endroit où il apparaît (**SpawnKill**).
- Les logiciels de triche sont bien évidemment interdits ! money-cheat, speedhack, ...
- Le **stunt** est interdit en ville. Vous pouvez vous rendre dans les stades ou dans la campagne si vous voulez faire des cascades avec votre véhicule.
- Les **insultes** sont interdites. Seuls quelques mots seront tolérés dans le cadre du RolePlay comme abruti, boulet, stupide, ... Des insultes agressives et vulgaires ne sont certainement pas nécessaires même pour jouer un rôle.
- Il est interdit de tuer quelqu'un avec un hélicoptère, en le faisant passer dans les hélices (**Helikill**).
- Il est interdit de renverser quelqu'un puis de rester sur lui avec le véhicule jusqu'à ce qu'il est perdu toute sa vie (**Carkill**).
- Lorsque vous rencontrez un bug, il est impératif de le signaler à un administrateur, soit en jeu, soit par l'intermédiaire du forum. L'**utilisation et l'abus des bugs** sans en avoir informé les administrateurs seront sanctionnés.
- Le **méta-gaming** est interdit. C'est-à-dire qu'il est interdit de se servir des noms au-dessus de la tête des joueurs dans le cadre du RP ainsi que toute information que vous auriez pu apprendre sur le forum plutôt que dans le jeu. Exemple : Ce n'est pas parce que monsieur X a postulé en tueur à gages qu'il faut dire en jeu : « C'est un tueur à gages, je l'ai vu sur le forum »
- Il est interdit de faire du **pushing** (donner votre argent) à un autre joueur lorsque vous en avez énormément ou lorsque vous quittez le serveur définitivement. Un joueur qui évolue en jeu, ne doit pas recevoir d'un coup et sans raison de grosses sommes d'argent. Cela rend le jeu inutile et fausse son Roleplay. Seul le prêt d'argent est autorisé et le remboursement au prêteur est obligatoire.
- Il est interdit de **se déconnecter** pour échapper à une sanction, ou à un emprisonnement par exemple. Lorsque l'on vous conduit en cellule, même si il s'agit d'une erreur, vous devez suivre la police. La déconnexion pour manifester son mécontentement est un acte anti RP qui sera sanctionné par 1 heure de zone 51 et par un ban au bout de 2 fois. En cas de crash, vous devez immédiatement revenir en jeu si une scène RP était en cours.
- Le **RevengeKill** est interdit. Lorsque vous restez dans le coma 15 minutes, vous oubliez ce qui s'est passé avant. Il est donc impossible de vous venger de la personne qui vous a tué. Passez à autre chose et continuez votre vie.
- Il est **interdit de se rendre dans les zone HORS RP** telles que La zone 51 ou le dépôt Admin qui sont considérés comme « **hors-jeu** ». Tout joueur trouvé dans ces zones qui n'a rien à y faire s'exposera à une peine pouvant aller de 1h de zone 51 à un bannissement si récidive.



Carte de San Fierro

15

Cliquez sur la carte pour ouvrir la version en ligne en taille réelle (En cours de mise à jour)

<http://www.gtamap.net/117>



San Fierro RPG (<http://sanfierro-rpg.leforum.eu>)



Version du 30/11/2016

Plan des réseaux (Métros)

N'hésitez pas à zoomer sur la carte afin de la visualiser en meilleur définition.

Cliquez ici
pour retourner à la plage précédente





MANUEL DU NOUVEAU JOUEUR

Vous voici fin prêt à jouer sur SFRPG
195.154.11.114:7777

Pensez à vous inscrire sur le forum
<http://sanfierro-rpg.leforum.eu>