

Création du personnage

A la création du personnage, le joueur aura le choix entre un personnage **féminin** ou **masculin**.

Le choix du sexe déterminera le skin (un personnage homme ne pourra pas obtenir un skin féminin !)

De plus, il en va de même pour le type (blanc, afro américain, hispanique). Lors de la création de ce personnage le joueur aura possibilité d'établir sa nationalité (choix du pays d'origine).

Si ce joueur est un étranger (étranger des USA).

Il devra choisir différentes circonstances de son entrée dans le pays (VISA). Voici ces choix :

- 1- **Le VISA touristique** : Visa valable 15 jours maximum (VISA de couleur « jaune ») = Jaune signifie que la couleur de la carte d'identité en jeu est de couleur jaune.
Au-delà des 15 jours, le joueur sera donc clandestin et sera donc soumis à l'expulsion par les forces de l'ordre.
DONC le policier devra faire une commande « /expulser id ». A la suite de la commande du policier. Un menu apparaît proposant au clandestin : SOIT « Suppression du personnage » SOIT « Pause 5j du perso »
Si le choix « Suppression du personnage » est sélectionné le serveur supprime automatiquement son personnage.
Si le choix « Pause 5j du perso » cela signifie que le joueur ne pourra plus jouer ce personnage pendant 5 jours réel. Après les 5 jours il sera toujours considéré comme clandestin. (Dans le RP il sera donc revenu illégalement dans le pays).
- 2- **Le VISA travail** : Visa valable 30 jours maximum (VISA de couleur « Orange ») = orange signifie que la couleur de la carte d'identité en jeu est de couleur orange.
Au-delà de ces 30 jours

[/ ! \ : Les joueurs ayant un visa travail pourront effectuer la commande « /visa info ». Cette commande donnera les informations suivantes (le visa en cours (Visa travail ou visa touristique), durée restante du visa (délais en jours réel avant fin du visa).

Les joueurs non étranger verront apparaitre ce message lorsqu'ils taperont la commande /visa info « Carte d'identité valide »]

Le joueur sera donc clandestin et sera donc soumis à l'expulsion par les forces de l'ordre.

DONC le policier devra faire une commande « [/expulser id](#) ». A la suite de la commande du policier. Un menu apparaît proposant au clandestin : SOIT « Suppression du personnage » SOIT « Pause 5j du perso »

Si le choix « Suppression du personnage » est sélectionné le serveur **supprime automatiquement son personnage.**

Si le choix « Pause 5j du perso » cela signifie que le joueur ne pourra plus jouer ce personnage pendant 5 jours réel. Après les 5 jours il sera toujours considéré comme clandestin. (Dans le RP il sera donc revenu illégalement dans le pays).

PENDANT LA DUREE DE CES VISA :

Un étranger ayant un visa touristique ou un visa travail souhaitant intégrer les Etats Unis à long terme aura la possibilité d'effectuer un recours auprès de la mairie (donc un employé de la mairie)

- Voici ce recours :

Une demande d'acceptation au « VISA Intégration » (visa de couleur rouge). Ces visa sont décernés par la mairie (un employé de la mairie, joueur dans la faction Mairie) et donnent la possibilité aux étrangers d'être dans le pays pour une durée de **60 jours réels.**

La demande d'acceptation des visa intégration se fera via la politique choisie par le Maire et donc appliquée par ses salariés.

Au-delà des 60 jours réels le visa intégration prend donc fin.

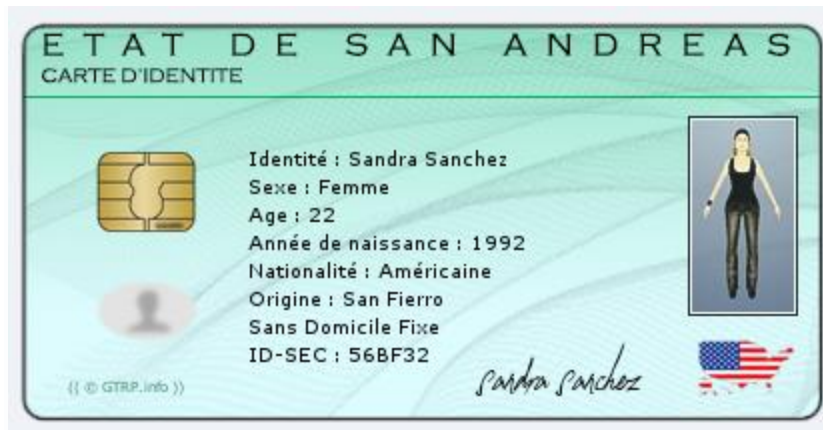
DONC l'étranger sera clandestin et sera donc soumis à l'expulsion par les forces de l'ordre. MAIS celui-ci pourra se rendre à la mairie auprès d'un employé (joueurs) et demander à être naturaliser américain.

Si la mairie accepte sa naturalisation et décide de lui donner la carte d'identité américaine (couleur verte) en effectuant la commande « [/naturaliser id](#) ». Le joueur qui vient d'être naturaliser sera donc officiellement Américain et aura sa carte d'identité de couleur verte comme les joueurs qui auront choisis dès le départ d'être d'origine américaine (couleur verte également).

Comment doivent apparaitre ces VISA en jeu ?

L'idée serait qu'ils apparaissent sur le jeu en IMG.

Voici un exemple souhaité :



Dans un souci de réalisme pour le rôle play, les joueurs qui souhaite montrer leur carte d'identité aux forces de l'ordre ou aux joueurs lambda ils effectueront la commande « /montrercarte id »

Chaque VISA sera différencié par des couleurs (voir explication des visa).

Dès qu'un VISA est décerné, celui-ci est relié à une base de données sur le site indépendant interne du gouvernement (Afin que les policiers puissent contrôler l'authenticité de ces VISA, il en va de même pour les cartes d'identité américaine (voir bouba pour explication supplémentaire).

Les spawns des joueurs

Les premiers spawn sont choisie en fonction du choix du joueur dans la création de personnage (américain ou étranger).

/!\ Ces spawns ne sont valable qu'une fois, une fois que le nouveau joueur a déconnecté, il réapparaîtra là où il s'est déconnecté.

- 1- Si le joueur choisi la nationalité américaine, il spawnera a la mairie.
- 2- Si le joueur choisi une nationalité étrangère qui a lieu sur le continent américain (canada, brésil, argentine etc...). Il aura la possibilité d'arriver par **bateau** et donc de spawn au **port** ou d'arriver par **avion** et de spawn à **l'aéroport** ou d'arriver **en train** et de spawn **a la gare**.
- 3- Si le joueur choisi une nationalité étrangère qui est hors du continent américain (Europe, asie, afrique) les choix reste valable sauf pour le train bien entendu.

L'inventaire du joueur

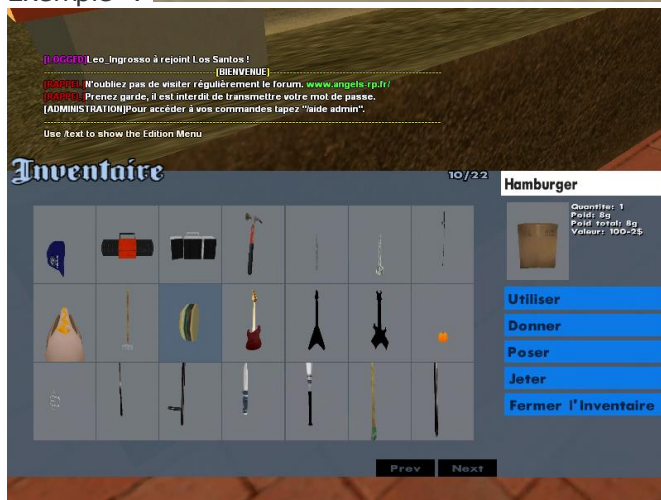
Le joueur doit avoir la possibilité d'avoir un inventaire. Il doit être optimisé de façon à ce qu'il ne puisse posséder que de petits objets (Clefs de voitures, clefs de maison, téléphone portable, portefeuille, carte bleue, exemple: Si le joueur ne possède pas de portefeuille, il devra alors placer sa carte bleue, elle prendra un slots, hors si il a un portefeuille, le portefeuille entrevoit la possibilité d'ajouter **3 slots** pour la place. (*Idée a retravaillé ensemble*).

L'inventaire doit être également interactif et présenter de préférence par des images simples mais plaisantes à regarder. Au lieu de voir un texte 'Clefs de voiture', je préfère voir une image avec des clefs. (J'approfondirais les idées d'inventaires dans un autre sujet)



Exemple :

ou



L'aide du serveur

Aucun tutoriel n'est à prévoir pour le joueur ! Cependant, le transport sur les différents points de la map sera important. Par des BUS qui seront conduits par des BOTS, ces BUS devront s'arrêter à des abris de bus et devront passer obligatoirement par les lieux de spawns des nouveaux joueurs. Ainsi que la mairie, l'auto-école et les différents commerces implantés de base.

Près de ces commerces, les joueurs devront trouver des lieux de location de petits véhicules (voiture de location prédéfinie) et à faible quantité (Six voitures de location par zone définies).

Dès que la voiture est louée, l'identité du joueur est stipulée dans un registre. Si le joueur possède une fausse identité, la fausse identité sera mentionné dans celle-ci (Si complexe, m'en parler sur teamspeak)