

Serverregeln

Regeln für dich als Spieler. Verstöße werden vom Team geahndet.

- [Grundlagen & Begriffe](#)
- [Allgemeine Regeln](#)
- [Roleplay-Regeln](#)
- [Fraktionen](#)
- [Sanktionskatalog](#)

Grundlagen & Begriffe

Willkommen. Diese Seite erklärt die Begriffe, die im ganzen Regelwerk vorkommen. Wer sie kennt, versteht neunzig Prozent aller Regeln von allein.

Worum es geht

Du spielst hier eine **Rolle**, keinen Account. Dein Charakter hat einen Namen, eine Geschichte, einen Beruf, Angst vor dem Tod und Interesse an Geld. Alles, was du tust, tust du aus seiner Sicht — nicht aus deiner.

Die wichtigste Frage bei jeder Entscheidung lautet deshalb nicht „Darf ich das?“, sondern: „**Würde mein Charakter das tun?**“

IC und OOC

Begriff	Bedeutung
IC — <i>In Character</i>	Alles, was in der Spielwelt passiert. Dein Charakter, seine Worte, seine Taten.
OOC — <i>Out of Character</i>	Alles außerhalb. Du als Spieler, Discord, TeamSpeak, der Support.

Diese beiden Welten werden **nicht vermischt**. Dein Charakter weiß nicht, was du im Stream gesehen hast. Und dein Ärger als Spieler gehört nicht in den Mund deines Charakters.

Die Begriffe

RDM — *Random Deathmatch* Du tötest jemanden ohne Grund und ohne vorheriges Roleplay. Kein Streit, kein Konflikt, keine Vorgeschichte — einfach geschossen. Das ist der häufigste Bannguss auf jedem RP-Server.

VDM — *Vehicle Deathmatch* Dasselbe mit dem Auto. Du fährst Leute um, weil es geht. Auch „aus Versehen“ dreimal hintereinander ist VDM.

Metagaming Du nutzt Wissen, das dein Charakter nicht haben kann. Du siehst im Stream eines anderen, wo die Polizei steht, und fährst einen Umweg. Du liest im Discord, dass ein Überfall läuft, und tauchst zufällig dort auf. Dein Charakter war nicht dabei — also weiß er es nicht.

Powergaming Du erzwingst Handlungen, gegen die sich der andere nicht wehren kann, oder du spielst Fähigkeiten, die dein Charakter nicht hat. „Ich schlage dich bewusstlos“ ohne dem anderen eine Reaktion zu lassen ist Powergaming. Ein Schuss ins Bein, nach dem du weiterrennst wie vorher, auch.

FailRP Verhalten, das in der Spielwelt keinen Sinn ergibt. Du springst von einem Hochhaus, weil du schneller respawnen willst. Du plauderst mit dem Polizisten, der dir gerade Handschellen anlegt, über das Wetter. Du fährst mit 200 durch die Innenstadt, ohne dass dich jemand verfolgt.

Combat-Logging Du verlässt den Server, während du in einer Situation steckst — verfolgt, angeschossen, festgenommen, mitten in Verhandlungen. Ausloggen beendet die Situation nicht, es unterbricht sie nur für alle anderen.

NLR — *Neue-Leben-Regel* Nach dem Tod erinnert sich dein Charakter nicht an das, was zu seinem Tod geführt hat. Details stehen in den Roleplay-Regeln.

Fear-RP Dein Charakter hat Angst um sein Leben. Wer drei Waffen auf sich gerichtet hat, zieht nicht die eigene. Wer auf dem Motorrad verfolgt wird, springt nicht in die Schüsse. Angst ist kein Nachteil im RP — sie ist der Motor für gute Szenen.

Cop-Baiting Du provozierst die Polizei ohne jeden Grund, nur um eine Verfolgungsjagd zu bekommen. Vor dem Streifenwagen hin und her fahren, hupen, im Kreis drehen — dein Charakter hätte davon nichts.

Die eine Regel, die alle anderen ersetzt

Spiele so, dass die andere Seite auch Spaß hat.

Roleplay ist kein Wettkampf. Wenn du gewinnst und der andere hatte eine gute Geschichte dabei, habt ihr beide gewonnen. Wenn du gewinnst und der andere hat nur verloren, war es schlechtes RP — auch wenn keine Regel verletzt wurde.

Allgemeine Regeln

Diese Regeln gelten immer — im Spiel, im Discord, im TeamSpeak.

1.1 Umgang miteinander

1.1.1 Beleidigungen, Rassismus, Sexismus, Homophobie und Drohungen gegen Personen sind außerhalb des Roleplays verboten. Dein Charakter darf ein Arschloch sein. Du nicht.

1.1.2 Was im RP gesagt wird, bleibt im RP. Wer eine IC-Beleidigung OOC persönlich nimmt, klärt das im Support — nicht im Voice.

1.1.3 Sexuelle Handlungen werden nicht ausgespielt. Szenen mit sexualisierter Gewalt sind vollständig untersagt, auch mit Einverständnis aller Beteiligten.

1.1.4 Reale Gewalt, reale Todesfälle und reale Katastrophen sind kein RP-Material.

1.2 Account und Technik

1.2.1 Ein Spieler, ein Account. Zweitaccounts sind verboten.

1.2.2 Dein Account gehört dir. Weitergabe, Verkauf oder Tausch führen zum Bann beider Beteiligten.

1.2.3 Cheats, Mods mit Spielvorteil, Makros und Skripte sind verboten. Dazu gehören auch Mods, die Nacht heller machen oder Texturen entfernen.

1.2.4 Bugusing ist verboten. Wer einen Bug findet, meldet ihn — er nutzt ihn nicht. Das gilt auch, wenn man ihn zufällig entdeckt hat. Geld oder Gegenstände aus einem Bug werden ersatzlos entfernt.

1.2.5 Verbindungsabbrüche passieren. Wer nach einem Absturz zurückkommt, kehrt in die Situation zurück, in der er war, und meldet sich bei den Beteiligten.

1.3 Chat und Kommunikation

1.3.1 Der OOC-Chat ist für technische Notfälle. Alles andere gehört in den Support.

1.3.2 Werbung für andere Server, Discords oder Dienste ist verboten.

1.3.3 Tonwiedergabe über das Mikrofon — Musik, Soundboards, Geräusche — ist verboten, sofern nicht ausdrücklich für eine Szene genehmigt.

1.3.4 Du sprichst Deutsch, solange nicht alle Beteiligten einer Szene etwas anderes vereinbaren.

1.4 Streaming und Aufnahmen

1.4.1 Streamen ist erlaubt und erwünscht.

1.4.2 Wer streamt, zeigt keine Informationen, die andere Spieler ausnutzen könnten — keine Map mit Blips fremder Fraktionen, keine offenen Fraktions-Channels.

1.4.3 Was du im Stream eines anderen siehst, weiß dein Charakter nicht. Siehe Metagaming.

1.5 Support

1.5.1 Regelverstöße werden über den Support gemeldet, nicht im Voice und nicht im OOC-Chat.

1.5.2 Eine Meldung braucht: Zeitpunkt, beteiligte Charaktere, eine kurze Schilderung. Video hilft, ist aber keine Pflicht.

1.5.3 Falschmeldungen aus Rache werden wie der gemeldete Verstoß selbst geahndet.

1.5.4 Die Entscheidung eines Supporters wird im Support diskutiert, nicht im Spiel. Wer mit einer Entscheidung nicht einverstanden ist, kann Beschwerde beim Teamleiter einlegen.

Roleplay-Regeln

Diese Regeln bestimmen, wie Szenen ablaufen. Sie sind der Kern des Servers.

2.1 Neue-Leben-Regel (NLR)

2.1.1 Stirbt dein Charakter, verliert er die Erinnerung an die letzten Minuten vor seinem Tod. Er weiß nicht, wer ihn getötet hat, warum, und worum es ging.

2.1.2 Nach dem Tod kehrst du **30 Minuten lang nicht** an den Ort des Geschehens zurück.

2.1.3 Du nimmst den Konflikt, der zu deinem Tod geführt hat, nicht wieder auf. Keine Rache für etwas, woran sich dein Charakter nicht erinnert.

2.1.4 Wirst du wiederbelebt, statt zu sterben, gilt die NLR nicht — aber dein Charakter ist schwer verletzt und spielt das auch aus.

2.2 Gewalt

2.2.1 Vor jeder Gewalthandlung steht Roleplay. Ein Grund, ein Wortwechsel, eine Vorgeschichte — irgendetwas, das die Tat erklärt.

2.2.2 Fear-RP gilt immer. Wer bedroht wird, verhält sich wie ein Mensch in Lebensgefahr.

2.2.3 Waffen werden nicht grundlos gezogen und nicht in der Öffentlichkeit getragen. Was dein Charakter offen trägt, sieht die Polizei auch.

2.2.4 Nach einer Schießerei ist dein Charakter verletzt und verhält sich so. Wer angeschossen wurde, sprintet nicht.

2.2.5 Gewalt gegen Unbeteiligte, die zufällig danebenstehen, ist RDM.

2.3 Überfälle und Raub

2.3.1 Ein Überfall braucht Vorbereitung und einen Plan im RP. Ein Laden wird nicht ausgeraubt, weil gerade niemand hinschaut.

2.3.2 Maximal 4 Personen pro Überfall auf einen Laden, **maximal 6** bei einer Bank.

2.3.3 Du raubst pro Opfer maximal **\$5.000 Bargeld** und keine Gegenstände von persönlichem Wert — kein Handy, keine Ausweise, keine Fahrzeugschlüssel.

2.3.4 Ein Opfer wird nicht zweimal innerhalb von **60 Minuten** ausgeraubt.

2.3.5 Überfälle auf Spieler in Sicherheitszonen — Krankenhaus, Polizeiwache, Behörden, Fahrzeughändler — sind verboten.

2.3.6 Wer alles herausgibt und kooperiert, wird nicht erschossen. Ein Raub ist kein Mord.

2.4 Entführungen und Geiselnahmen

2.4.1 Eine Entführung braucht einen Grund im RP — eine Schuld, eine Fehde, eine Information.

2.4.2 Maximal **2 Geiseln** gleichzeitig.

2.4.3 Eine Geisel wird nach spätestens **45 Minuten** freigelassen oder die Szene wird anderweitig beendet.

2.4.4 Geiseln werden nicht gefoltert. Druck wird gespielt, nicht ausgeschrieben.

2.4.5 Wer als Geisel genommen wird, spielt mit. Absichtliches Blockieren einer Szene ist FailRP.

2.5 Polizei und Rettungsdienst

2.5.1 Der Rettungsdienst wird nicht angegriffen, nicht ausgeraubt und nicht als Geisel genommen. Er ist neutral.

2.5.2 Polizisten sind Spieler mit Charakteren. Cop-Baiting ist verboten.

2.5.3 Wer festgenommen wird, wehrt sich im Rahmen des Sinnvollen — und nicht gegen fünf Beamte mit gezogener Waffe.

2.5.4 Korruption bei Polizei und Behörden ist nur mit Genehmigung der Fraktionsleitung spielbar.

2.6 Fahrzeuge

2.6.1 Dein Fahrzeug ist ein Auto, kein Panzer. Nach einem schweren Unfall fährt es nicht weiter, als wäre nichts gewesen.

2.6.2 Fahrzeuge werden nicht als Waffe eingesetzt. Siehe VDM.

2.6.3 Geländewagen fahren keine Felswände hoch. Sportwagen fahren nicht querfeldein.

2.6.4 Wer ein Fahrzeug stiehlt, lässt es nicht einfach stehen — es gehört jemandem, der es sucht.

2.7 Charakter

2.7.1 Realistische Namen. Kein „xXDarkKillerXx“, keine Namen realer Personen des öffentlichen Lebens.

2.7.2 Dein Charakter ist mindestens 18 Jahre alt.

2.7.3 Charaktertod (CK) — der endgültige Tod deines Charakters — passiert nur mit Zustimmung des Spielers oder auf Entscheidung der Serverleitung nach einer entsprechenden Szene.

2.7.4 Wissen aus einem früheren Charakter nimmt ein neuer Charakter nicht mit.

Fraktionen

Fraktionen sind Organisationen mit eigener Struktur — Behörden, Firmen, kriminelle Gruppen.

3.1 Grundsätzliches

3.1.1 Jede Fraktion hat eine Leitung, die gegenüber dem Serverteam für das Verhalten ihrer Mitglieder verantwortlich ist.

3.1.2 Fraktionsinterne Regeln dürfen strenger sein als dieses Regelwerk, niemals lockerer.

3.1.3 Ein Charakter gehört **einer** Fraktion an. Doppelmitgliedschaften brauchen die Zustimmung beider Leitungen.

3.1.4 Fraktionsinterne Kanäle sind IC. Was dort besprochen wird, weiß nur, wer dabei war.

3.2 Legale Fraktionen

3.2.1 Behörden und Unternehmen halten sich an die Gesetze, die sie durchsetzen oder unter denen sie arbeiten.

3.2.2 Einstellungen laufen über Bewerbungen im RP, nicht über Freundschaften im Discord.

3.2.3 Wer eine Uniform trägt, repräsentiert seine Fraktion. Schlechtes RP in Uniform fällt auf die ganze Fraktion zurück.

3.3 Kriminelle Fraktionen

3.3.1 Kriminelle Organisationen brauchen die Genehmigung der Serverleitung.

3.3.2 Maximal **15 aktive Mitglieder** pro Organisation, sofern nicht anders vereinbart.

3.3.3 Gebietsansprüche werden im RP ausgehandelt, nicht per Ansage im Discord.

3.4 Fraktionskriege

3.4.1 Ein Krieg zwischen zwei Fraktionen wird bei der Serverleitung angemeldet und begründet.

3.4.2 Ein Krieg braucht eine Vorgeschichte — mindestens zwei vorausgegangene Konflikte im RP.

3.4.3 Während eines Krieges gelten alle übrigen Regeln weiter, insbesondere Fear-RP und die Neue-Leben-Regel.

3.4.4 Unbeteiligte werden nicht Teil des Krieges. Keine Angriffe auf Zivilisten, keine Anschläge in belebten Zonen.

3.4.5 Ein Krieg endet durch Verhandlung, Kapitulation oder Entscheidung der Serverleitung — nicht durch Aussitzen.

Sanktionskatalog

Diese Seite regelt, was passiert, wenn gegen die **Serverregeln** verstoßen wird. Es geht hier um dich als Spieler, nicht um deinen Charakter.

“ Für Straftaten deines Charakters gilt das [Gesetzbuch](#) — die haben mit dieser Seite nichts zu tun.

4.1 Die Stufen

Stufe	Maßnahme	Wirkung
1	Verwarnung	Wird vermerkt. Drei Verwarnungen ergeben eine Stufe 2.
2	Kick	Sofortiger Rauswurf, Wiederbeitritt möglich.
3	Bann 24 Stunden	
4	Bann 7 Tage	
5	Bann 30 Tage	
6	Permanenter Bann	Entbannungsantrag frühestens nach 6 Monaten.

4.2 Zuordnung

Verstoß	Stufe
FailRP, leichtes Fehlverhalten	1
Cop-Baiting	1 – 2
Nichtbeachtung von Fear-RP	2
Verstoß gegen die Neue-Leben-Regel	2 – 3
Powergaming	2 – 3

Verstoß	Stufe
Metagaming	3
RDM	3
VDM	3
Combat-Logging	3 – 4
Beleidigung OOC	3
Bugusing	4 – 5
Rassismus, Sexismus, Drohungen	5 – 6
Account-Weitergabe oder -Handel	6
Cheats, Mods mit Spielvorteil	6
Angriff auf den Server oder seine Infrastruktur	6

4.3 Wie entschieden wird

- 4.3.1** Die Tabelle ist ein Rahmen, kein Automat. Innerhalb der angegebenen Stufen entscheidet der Supporter nach Schwere, Absicht und Vorgeschichte.
- 4.3.2 Strafmildernd** wirken: Einsicht, ein erkennbares Versehen, aktive Mithilfe bei der Aufklärung, eine saubere Vorgeschichte.
- 4.3.3 Strafverschärfend** wirken: Vorsatz, Wiederholung, Anstiftung anderer, Lügen im Support, Verstöße gegen mehrere Regeln in derselben Szene.
- 4.3.4** Wer denselben Verstoß innerhalb von **30 Tagen** wiederholt, rückt automatisch eine Stufe auf.
- 4.3.5** Verwarnungen verfallen nach **90 Tagen** ohne weiteren Verstoß.

4.4 Entbannungsantrag

- 4.4.1** Anträge laufen über den Support, nicht über private Nachrichten an Teammitglieder.
- 4.4.2** Ein Antrag enthält: Charaktername, Datum des Banns, den Grund, und deine Sicht auf den Vorfall.
- 4.4.3** Ein abgelehnter Antrag kann nach **30 Tagen** erneut gestellt werden.

4.4.4 Bei Bannstufe 6 wegen Cheats gibt es keinen Entbannungsantrag.

4.5 Rückgabe und Ausgleich

4.5.1 Verluste durch Regelverstöße anderer werden auf Antrag ausgeglichen, sofern sie belegbar sind.

4.5.2 Verluste durch Bugs werden ausgeglichen, sofern der Bug gemeldet und nicht ausgenutzt wurde.

4.5.3 Verluste durch eigenes Fehlverhalten werden nicht ausgeglichen.