

Allgemeines Regelwerk

Allgemeines

- Jeder Spieler des Servers ist mit Respekt zu behandeln. Mobbing, herablassendes Verhalten, Beleidigung o.ä. sind außerhalb des Roleplays ausnahmslos untersagt.
- Beschwerden, Support o.ä. sind per Ingame-Ticket auszutragen.
- Hacking, also die bewusste Veränderung der Spielcodierung (z.B.: nicht menschliche Tasteneingaben) um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen, ist untersagt. Allerdings ist ReShade auf dem Server erlaubt.
- RP-Namen dürfen beliebig sein und benötigen keinen RP-Grund. Währenddessen darf jedoch nicht beleidigt werden. Ebenfalls darf der Name keinen politischen oder rechtswidrigen Hintergrund haben.
- Voice-Spam (Nutzen eines Soundboards, Übersteuerung des Mikrofons) ist verboten. Soundboards dürfen nur benutzt werden, wenn sie einen guten RP-Grund haben. Ein Radio aus der Tasche ziehen, um Musik anzumachen, zählt nicht dazu.
- Im schriftlichen sowie sprachlichen Chat wird grundsätzlich Deutsch gesprochen.
- ErotikRP (E-RP), also sexuelle oder romantische Handlungen und Äußerungen, sind untersagt.
- Nationalsozialismus oder Rassismus ist strengstens verboten.
- OOC-Talk ist verboten.
- Das Team muss nicht alle Regeln in das Regelwerk aufschreiben.
- Es darf vom Regelwerk abgewichen werden, wenn jener Regelbruch einen guten Zweck im Roleplay darstellt und keine Person benachteiligt. Ausgenommen von dieser Regel ist
- Hacking

FearRP

- Wenn man aktiv von einer Waffe bedroht wird, darf man nicht versuchen, sich zu wehren. Diese Regel wird nur außer Kraft gesetzt, wenn die Person, welche einen bedroht, einen Angriff startet.
- Das eigene Leben hat die oberste Priorität und muss mit allen Mitteln geschützt werden.
- Das Befreien aus den Handschellen, obwohl man aktiv mit einer Waffe bedroht wird, ist verboten.
- Als unbewaffnetes Personal und Safe-SCP muss man sich bei Code Red in den Bunker oder einen sicheren Bereich begeben
- SCP-527 und SCP-066 gehören, obwohl sie keine Safe-SCP's sind, ebenfalls dazu.

- Das eigene Leben auf das Spiel zu setzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen, ist verboten.
- Sollte die bedrohende Person die Waffe wegstecken, so gilt die Bedrohung für 5 weitere Sekunden. Während einer aktiven Bedrohung fallen die FearRP Regeln weg, wenn....
- die Person länger als 5 Sekunden mit dem Rücken zu dir gekehrt ist.
- die Person dich länger als 5 Sekunden nicht aktiv bedroht oder beachtet.
- man eine Waffe oder ein Schild in der Hand hat. Zu einer Waffe zählen...
- Nahkampfwaffen
- Schusswaffen
- Taser

Meta Gaming

Meta Gaming bezeichnet die Nutzung von Informationen, die ein Spieler **außerhalb des Rollenspiels (OOC)** erlangt hat, um sich **im Rollenspiel (IC)** einen Vorteil zu verschaffen oder sein Handeln zu beeinflussen.

Grundsätze

- OOC-Wissen darf **nicht** ins RP übernommen werden
- Informationen aus:
 - Discord-Chats
 - Streams
 - OOC-Gesprächen
 - Admin-Logs oder Tickets
dürfen **nicht IC verwendet** werden
- Dein Charakter darf **nur wissen**, was er **im RP selbst gesehen, gehört oder logisch erfahren hat**

Beispiele für Meta Gaming

- Reagieren auf Ereignisse, die dein Charakter nicht mitbekommen hat
- Nutzen von OOC-Informationen, um SCPs, Spieler oder Orte gezielt aufzusuchen
- Handlungen ändern, weil man etwas im Discord oder außerhalb des Spiels erfahren hat

Sonderregel: Discord-Streams

Das **Streamen im Discord gilt nicht als Meta Gaming, solange sich keine der im Stream zuschauenden Personen auf dem SCP-RP-Server befinden oder aktiv am RP teilnehmen.**

Sobald eine Person, die den Stream sieht, **auf dem Server ist oder ins RP eingreift**, gilt jede Nutzung dieser Informationen als **Meta Gaming**.

Konsequenzen

Meta Gaming kann – je nach Schwere – zu:

- Verwarnungen
- RP-Strafen
- Temporären oder permanenten Ausschlüssen führen.

"RDM" (Random Deathmatch)

Eine andere Person darf immer nur mit einem gültigen Grund getötet werden, sonst fällt dies unter "RDM". RDM tritt nicht auf, wenn...

- das eigene Leben bedroht wird.
- das Leben eines Verbündeten bedroht wird.
- eine Geiselnahme oder ein Überfall gestartet wurde.
- ein Einbruch in die Basis stattfindet.

"RDT" (Random Taser)

Die Benutzung des Taser muss, wie ein Schusscall, verständlich angekündigt werden. Ein Taser-Call darf nicht unbegründet gegeben werden. Wenn man sich an einen Taser-Call nicht hält, ist dies ein Verstoß gegen FearRP. Ein Taser darf benutzt werden wenn die Person...

- mehrfach provoziert
- einen Durchgang blockiert
- sich bei einer Festnahme wehrt
- einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe auf einen Verbündeten oder dich ausübt

"BT" (Battle Taser)

In einer aktiven Kampfsituation darf nur getasert werden, sollte der Angreifer mit nur einer Nahkampfwaffe bewaffnet sein und alleine sein. Es ist untersagt jemanden in einer Kampfsituation zu tasern, welcher mit einer Schusswaffe bewaffnet ist oder wenn mehr als zwei Nahkampfwaffen in der Situation sind.

- Tasern auf der Flagge ist nicht erlaubt.

FailRP

FailRP beschreibt alle unrealistischen Handlungen im Roleplay. Folgendes ist als solches zu werten:

- PowerRP (z.B.: `/me schlägt die Waffe aus der Hand und bricht seinen Arm`).
- Wenn bei einer Flucht mehr als 2 Türen in kürzester Zeit geschlossen werden.
- Das grundlose Fallenlassen von Gegenständen.
- Das vermehrte Ducken oder Springen in Kämpfen, um Schüssen auszuweichen.
- Das Fesseln einer Person mit einer Waffe oder einem Schild in der Hand.
- Das grundlose Fesseln einer Person ist ebenfalls nicht gestattet.
- Das Benutzen von Heilung oder Rüstung während einer Notfallsituation.
- Das Wiederbeleben einer Person um diese als Geisel zu nehmen (Ausnahme ist bei einem Raid-Ziel).
- Den Defibrillator zu nutzen, wenn eine Person tot sein sollte (z.B.: Kopfschuss, Tod durch den Warhead).
- Sich als Ziel von SCP-096 an einem für ihn unerreichbaren Ort aufhalten.
- Sich selbst als Safe-SCP in der HCZ, EZ oder an der OF vor einer Festnahme zu wehren.
- Wenn sich SCP's während einer Flucht oder einem Breach mehr als 2 Minuten im bzw. unter Wasser verstecken.
- Lügen während man gefoltert wird.
- Nur das HM als auch MTF- und CU-Offiziere dürfen SCP-294 nutzen.

Folter

Das Foltern muss einen psychischen oder physischen Schaden des Gefolterten mit sich führen und kann sowohl durch Verletzungen durch Spielmechaniken (Waffen, Fäuste etc.) als auch `/me`-Befehle (wie: `/me drückt einen Finger in die Schnittwunde`) hervorgerufen werden.

"NLR" (New Life Rule)

Sobald man stirbt, vergisst man jegliche Erinnerung, die man in der Situation des Todes hatte. Die NLR, nach einem Tod, beträgt grundsätzlich 10 Minuten.

- Es ist erlaubt, den Spawn zu verlassen, jedoch darf man sich nicht erneut zum Ort des Geschehens und dem Geschehen selbst begeben.
- Wenn man geraidet wird und stirbt, ist die NLR erst vorbei, wenn der Raid vorbei ist.
- Wenn man den Job wechselt, darf man Informationen aus dem vorherigen Beruf nicht nutzen.
- Nach dem Wechseln eines Jobs bleibt die NLR.
- Sollte man bei einem Raid sterben, darf man gar nicht mehr an diesem teilnehmen.

- Sollte man bei einem SCP-Breach sterben, darf man 10 Minuten lang nicht mehr daran teilnehmen.
- Für den Flaggenkampf gilt eine NLR von 5 Minuten.

Abuse

Job-Abuse

Den Beruf zu wechseln um einen Vorteil für sich oder andere Spieler zu erhalten, ist streng untersagt und kann mit einer administrativen Job-Sperre oder anderem sanktioniert werden.

Weapon-Abuse

- Das Weitergeben von Waffen an Personen, die diese Waffen nicht selbst erwerben können, ist grundsätzlich verboten.
- Waffen dürfen von **korruptem oder getarntem Personal/GOIs** an D-Klassen weitergegeben werden.
- D-Klassen dürfen Waffen **ausschließlich** an **SCP-527** und **SCP-035** weitergeben.
- Das Weitergeben von Waffen an andere SCPs ist strikt verboten.
- Eine Ausnahme bildet **korruptes oder getarntes Personal**. Dieses darf Waffen an **SCP-035** und **SCP-527** weitergeben.
- Abgesehen von den oben genannten Ausnahmen ist jede weitere Waffenweitergabe untersagt.

Bug-Abuse

Das Ausnutzen von Spiel-, Map- und Serverfehlern ist strengstens untersagt. Jeder Bug muss umgehend im Forum oder per Ticket gemeldet werden. Wenn es bei sich bei dem Fehler um einen ausnutzbaren Fehler handelt, wird dieser nicht im Forum gemeldet sondern per Ingame-Ticket oder einer Nachricht an die Projektleitung.

Offline- und RP-Flucht

- Stelle sicher, dass du keine Regel gebrochen hast, bevor du den Server verlässt. Bleibe nach einer RP-Situation mindestens 10 Minuten, um Offline-Flucht zu vermeiden. Erscheint danach ein Ticket, wird dies nicht als Flucht gewertet, sofern dir der Regelbruch nicht bewusst war.
- Das absichtliche Entfliehen aus dem Support ist untersagt und gilt als "Supportflucht".

- Das grundlose Verlassen einer RP-Situation (Bsp.: Man wechselt zur D-Klasse während eines Gespräches) ist nicht erwünscht.

Supportverhalten

Allgemein

Provokantes oder Respektloses Verhalten, Drohungen, Lügen im Support, das Schaden von Supportbeteiligten im Support und Beleidigungen gegen Supportbeteiligte ist strengstens untersagt.

- Den Support zu verlassen, ohne dies mit dem Teammitglied im Vorhinein abzuklären, ist verboten. Gründe um einen Support anzufragen bzw. ein Ticket zu erstellen:
- Eine Frage zum Server oder dem Roleplay stellen.
- Damit sind unter anderem auch Anfragen, die das Roleplay betreffen, gemeint. Zum Beispiel: Hilfe bei Tests, Training, TryOuts.
- Einen Spieler oder ein Teammitglied melden.
- Einen Spiel- bzw. Serverfehler melden.
- Ein Teammitglied melden.

UAR (Unnötiger Adminruf)

- Das Öffnen von ein Ticket welches keinen Bezug zum Regelwerk hat bezeichnet man als UAR

Geiselnahmen, Überfälle und Raids

Überfälle

- Um jemanden zu überfallen, darf diese Person keine Waffe in der Hand halten.
- Bei einem Überfall darf kein Geld gefordert werden.
- Nach einem gelungenen Überfall darf die Überfallene Person als Geisel genommen werden.
- Bei einem Überfall darf man alles außer Geld fordern. Wenn das (hohe)-Management überfallen wird, muss dieses keine Informationen über die Foundation berichten, außer es wird gefoltert.

Geiselnahmen

- Eine Geiselnahme darf nur mit einem guten Grund gestartet werden. Gute Gründe sind beispielsweise: Raids, D-Klassen wenn sie ausbrechen wollen und wenn die feindliche Fraktion mehrfach respektlos war oder bereits eine kämpferische Handlung gestartet hat.
- Eine Geisel darf nicht ohne Grund erschossen werden. Eine Geisel darf nur erschossen wenn...
- sie sich sehr respektlos verhält. Jedoch muss hiervor unbedingt eine Schusswarnung an die Geisel gegeben sein.
- der Verhandlungspartner nicht den Forderungen nachgeht.
- der Verhandlungspartner einen Angriff auf die Verbündete der eigenen Fraktion startet.
- Für eine menschliche Geisel darf nicht mehr als 15K verlangt werden. Für ein gestohlenen SCP darf höchstens 20K angefragt werden.
- Folgende Job-Gruppen dürfen Geiseln nehmen: Delta-5, GOIs, Surface Control Officer, Omega-7, D-Klassen
- Folgende Job-Gruppen dürfen nicht als Geiseln genommen werden: D-Klassen, Service-Personal, Notfalleinheiten und die MTF Tau-5.

Raids

- Unter einem **Raid** versteht man eine feindliche Handlung gegenüber der gegnerischen Basis.
- **Raidzeiten** sind täglich von **16:00 bis 22:00 Uhr**.
 - Vor und nach dieser Zeit darf weder die **MTF** noch die **GOIs** die jeweils andere Seite angreifen.
- Pro Tag darf auf **beiden Seiten jeweils nur ein Raid und ein Counterraid** stattfinden.
- Bei den **GOIs** entscheidet **ausschließlich der höchste Rang** (Leitung / Stv. Leitung) über das Ausrufen von **Raids und Counterraid**s.
- Das **ISD, Alpha-1** und **Omega-1** dürfen nur an einem **Raid** teilnehmen, wenn sich ein Mitglied des **HMs** in Gefahr befindet.
- Ein Raid oder Counterraid darf ausschließlich vom HM, einem MTF-Mitglied ab dem Rang First Lieutenant oder CU-Offizier mit dem Rang Containment Overwatch ausgerufen werden.
- Ein Raid gilt erst wenn man die feindliche basis ohne erlaubnis betritt.
- Ausschließlich die Titan-1 darf den Bunker halten.

Grauzonenspiel

Das bewusste und offensichtliche Ausnutzen von Regellücken ist untersagt. (Bsp.: Camping. "Ich bin weg vom Lootspot und dann direkt wieder hingegangen")

Objekt-SCPs

- Objekt-SCPs dürfen während eines Raides bzw. Counter-Raides benutzt werden. Eine Ausnahme bilden...
- SCP-035
- SCP-294
- SCP-035 darf in einem Raid nicht gestohlen werden.
- SCP-268 und SCP-207 dürfen nur in einer unmittelbar bevorstehenden Notlage verwendet werden (z.B.: wenn der Angreifer pushen wird oder man droht zu sterben)

SCP-294 – Getränkeautomat

- **SCP-294 darf während Raids und Counterraids nicht benutzt oder angefasst werden.**
- **Spieler, die ein Getränk aus SCP-294 konsumiert haben, dürfen an keinem PvP teilnehmen.**
 - Betroffene Spieler **müssen fliehen** und sich aus jeglichen Kampfhandlungen heraushalten.

Getränke zur Vorteilserlangung

- Getränke mit **Geschwindigkeitseffekten** dürfen **nur** außerhalb von PvP-Situationen konsumiert werden.

Korruption

Unter Korruption versteht man jegliches Verhalten welches der SCP-Foundation schadet. Um eine Korruption machen zu dürfen, ist es notwendig dies mittels Ticket anzufragen. Folgende Berufe dürfen jedoch nicht korrupt werden:

- Alle Berufe des hohen Managements
- Dazu zählt auch die MTF Alpha-1, MTF Omega-1, sowie jegliche Custom Einheiten
- Fraktionsleitungen (Also Personen ab dem 1. Offiziersrang einer Fraktion) und Personen mit Veteranenstatus
- Die KR, Hunde sowie Notfalleinheiten

"USV" (Unerwünschtes Spielverhalten)

USV, kurz für unerwünschtes Spielverhalten besagt, dass man keine unerwünschten Spielhandlungen ausführen soll.

- Das Team ist befugt, selbst einzuschätzen, wann eine Situation zu USV zählt.
-

Revision #10

Created 2025-12-25 16:59:42 UTC by Micha

Updated 2026-02-21 11:44:43 UTC by Yannik