

# Plugins

Hier findest du unsere Plugins und welche Funktionen diese haben

- [Custom Items](#)
- [Custom Roles](#)
- [Event System](#)
- [Restliche Plugins](#)
- [Clan System](#)

# Custom Items

Dies ist eine Übersicht aller im Spiel aktiven Custom Items.

---

## Beta-7 Items

### Anti-Zombie E11SR

- Erhöhter Schaden gegen SCP-049 & SCP-0492
- +50% Schaden gegen Zombies
- +20% Schaden gegen SCP-049

### Grenade Launcher

- 3 Schuss
- **Burst Fire:** Granate klebt, 2s Zünder
- **Disintegrator:** Explosion bei Kontakt
- Reduzierter SCP-Schaden & Radius

### Medic-Gun

- 3 Verwendungen
- Heilt 60 HP + 20 AHP
- Entfernt Cardiac Arrest
- Kann nicht auf SCPs angewendet werden

---

## Chaos Items

## MiniGun

- Sehr schwer
- 200 Schuss, nicht nachladbar

## Triple-Medkit

- 3-fach Medkit

---

## Class-D Items

### Apotheker-Pillen

- Zufällige Effekte (10-25 Sekunden)
- Mögliche Effekte: Speedboost, Teleport, Invisibility, Vitality, SilentWalk und viele weitere
- Apotheker sieht den Effekt im Voraus

---

## Hammer Down Items

### Heavy Bullet E11SR

- Mehr Schaden gegen Menschen (+15%)
- Mehr Schaden gegen SCPs (+10%)

### E02 Grenade

- Spezielle Hammer-Down-Granate

# Tracking Devices

## Player Tracking Device

- Trackt einzelne Spieler
- Zeigt Entfernung & Richtung
- Funktioniert nur in derselben Zone

## Role Tracking Device

- Trackt Rollen (MTF, Chaos, Scientist, D-Class, SCP)
- Zeigt bei SCP nur „SCP-XXX“

## Item Tracking Device

- Trackt wichtige Items (Keycards, Medkit, SCP-500 etc.)
- Zeigt Entfernung & Richtung

# Teleportations-Items

## SCP-1499

- Teleportation in SCP-106s Raum
- Nach 15 Sekunden zurück
- 5 Sekunden Unsichtbar nach ablauf.
- Nicht nutzbar in Aufzügen oder Pocket Dimension

## Teleportations-Gun (TP-Gun)

- Teleportiert getroffene Spieler in zufälligen Raum
- 0 Schaden
- 2 Sekunden Cooldown

## Pillen & Medizin

### Verräter-Pille (Traitor Pill)

- Wechselt das Team (z.B. Chaos ↔ MTF)
- Behält HP & Effekte
- Nicht nutzbar in Aufzügen / Pocket Dimension

### Downgrade Pills

- Setzt Rollen auf Class-D/Scientist zurück
- Behält HP & Effekte

### Steroide

- Erlauben 3x das Aufbrechen von Gates
- Vergrößern Spieler kurzzeitig

## Sonstige Items

### SCP-035

- Verwandelt dich zu SCP-035
- Kann an Verschiedenen Orten gefunden werden.

## C4 + Detonator

- Klebt an Oberflächen
- Detonator wird automatisch vergeben

## Hacking-Tool

- Kann Türen öffnen/schließen (8s)
- Reichweite 10m
- Funktioniert nicht bei Aufzügen oder 079-Türen

# Custom Roles

Dies ist eine Übersicht aller im Spiel aktiven Custom Rollen.

---

## Class-D Rollen

### Drogendealer

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: Adrenalin, Schmerztabletten
- Beschreibung: Class-D mit zusätzlichem Zugang zu Heil-Items.

### Hausmeister

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: Hausmeister-Zugangskarte
- **Fähigkeit - Gummistiefel:** Kann durch SCP-173-Pfützen laufen, ohne den „Stained“-Effekt zu erhalten.

### Kind Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 90
- Größe: deutlich kleiner als normal
- Fähigkeit: Kann bis zu 3 Süßigkeiten aus SCP-330 nehmen, ohne die Hand zu verlieren. Bekommt einen kleinen Speedboost beim Essen von Candys.

### Medic Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: Erste-Hilfe-Kasten
- **Fähigkeit - Healing Aura:** Heilt alle Spieler im Umkreis (Regeneration + kurzer Movement-Boost).

## Dicker Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 130
- Größe: etwas breiter als normal
- Start-Items: Anti-SCP-207

## Flash

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: SCP-207, Erste-Hilfe-Kasten
- **Fähigkeit - Super Dash:** Dash nach vorne, kurz unverwundbar, zerstört schwache Türen, kostet etwas HP.
- Reduzierter Schaden durch SCP-207.

## Flash Evo

- Basis: Class-D
- HP: 110
- Start-Items: 2x SCP-207, Erste-Hilfe-Kasten
- Fähigkeiten wie Flash, aber mit mehr HP und zusätzlichem SCP-207.

## Immune Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100

- Fähigkeit: Immun gegen SCP-049-Infektion (Cardiac Arrest) und kann mit Medkit heilen.

## Imposter Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Item: Verräter-Pille (Traitor Pill)

## Rich Class-D

- Basis: Class-D
- HP: 100
- Start-Items: 8x Münzen

---

# Guard Rollen

## Containment Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 110
- Start-Items: Leichte Rüstung, Flashbangs, Guard-Keycard, Crossvec, Medkits, Radio

## Sicherheitsleiter

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Items: Kampfrüstung, Flashbang, MTF-Private-Keycard, Crossvec, Medkit, Radio
- Spawn-Ort: Nuke-Raum

## Medic Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Items: Medic-Gun, Triple-Medkit

## Phoenix Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Items: Guard-Keycard, Kampfrüstung, COM-18, Radio, Taschenlampe
- **Fähigkeit - Wiederbelebung:** Respawn einmal nach dem Tod mit reduzierten Max-HP. Spielt zusätzlich einen Sound bei der Wiederbelebung ab.

## Storm Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Permanenter Effekt: Silent Walk (sehr leise Bewegungen)
- Fähigkeit: Gewährt für 10 Sekunden x2 Schaden

## Tech Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Item: Hacking-Tool (zum Öffnen/Schließen von Türen).

## Sheriff Guard

- Basis: Facility Guard
- HP: 100
- Start-Item: Revolver.
- Permanenter Effekt: Höherer Schaden an Menschlichen zielen.

# MTF Rollen

## Beta-7 Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: Anti-Zombie E11SR
- Spawnt nur, wenn SCP-049 und Zombies in der Runde vorhanden sind.
- Verringerten Schaden von SCP-049.

## Bombenspezialist (MTF)

- Basis: NTF Private
- HP: 100
- Start-Item: C4

## Kind MTF

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 90
- Größe: kleiner als normal
- Fähigkeit: Kann bis zu 3 Süßigkeiten aus SCP-330 nehmen, ohne die Hand zu verlieren.

## Grenadier Beta-7

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: Grenade Launcher

## Grenadier Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: HE-Granate

## Iron Viper Private

- Basis: NTF Private
- HP: 100
- Start-Items: Revolver, zusätzliche Munition

## Medic Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 100
- Start-Item: Medic-Gun, Triple Medkit

## MTF Scout

- Basis: NTF Private
- HP: 90
- Fähigkeit: 10% Speed Boost

## MTF Scout

- SCP-912
- HP: 100
- Start-Items: Com-45

## Hammer Down Einheit

## HD Captain

- Basis: NTF Captain
- HP: 120
- Spawnt bei speziellen Hammer-Down-Respawns.
- Start-Items: Heavy Bullet E11SR, E02 Grenade

## HD Sergeant

- Basis: NTF Sergeant
- HP: 110
- Spawnt bei Hammer-Down-Respawns.
- Start-Item: Heavy Bullet E11SR

## HD Private

- Basis: NTF Private
- HP: 105
- Spawnt bei Hammer-Down-Respawns.
- Start-Items: Granaten (HE oder Flashbang).

## HD Private Medic

- Basis: NTF Private
- HP: 100
- Spawnt bei Hammer-Down-Respawns.
- Start-Items: Triple-Medkit, mit Chance zusätzlich eine Medic-Gun.

---

# Scientist Rollen

## Apotheker

- Basis: Scientist

- HP: 100
- Fähigkeit: Kann Pillen Erzeugen.

## Verrückter Wissenschaftler

- Basis: Scientist
- HP: 100
- Start-Items: Medkit, Teleportations-Gun

## Detektiv Wissenschaftler

- Basis: Scientist
- HP: 100
- Start-Item: SCP-268 (Tarnkappe)

## Leitender Wissenschaftler

- Basis: Scientist
- HP: 100
- Start-Items: Medkit, Adrenalin, Leitender Wissenschaftler Karte

## Bierklasse

- Basis: Scientist
- HP: 120
- Start-Item: SCP-207
- Permanenter Effekt: Bierklasse bekommt einen kurzen Speedboost nach dem Trinken von SCP-207 und erhält dadurch keinen Schaden bis auf 100HP. Nicht Stackbar

## Alkoholiker

- Basis: Scientist
- HP: 120
- Start-Item: 2xSCP-207?
- Permanenter Effekt: Anti-Colas fügen ein guten und ein schlechten effekt hinzu.

## SCP-939 Sub Classes

### Fast Dog

- Basis: SCP-939
- Max HP: -300
- Permanenter Effekt: 20% Speed Boost.

### Small Dog

- Basis: SCP-939
- Max HP: -200
- Permanenter Effekt: Auf 60% gröÙe Reduziert.

### Silent Dog

- Basis: SCP-939
- Max HP: -100
- Permanenter Effekt: sehr leises Laufen (Silent Walk).

## Chaos Insurgency Rollen

### Bombenspezialist (Chaos)

- Basis: Chaos Conscript
- HP: 100
- Start-Item: C4

## Chaos AK

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: AK (A7)

## Chaos Feldmediziner

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: Triple-Medkit
- Fähigkeit: Immun gegen den „Traumatized“-Effekt.

## Chaos Grenadier

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: Grenade Launcher

## Chaos Hacker

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Start-Item: Hacking-Tool
- Fähigkeit: Immun gegen Tesla-Gates.

## Chaos Ingenieur

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 120
- Start-Item: MiniGun

## Kind Chaos

- Basis: Chaos Conscript
- HP: 90
- Größe: kleiner als normal
- Fähigkeit: Kann bis zu 3 Süßigkeiten aus SCP-330 nehmen, ohne die Hand zu verlieren.

## Chaos Ninja

- Basis: Chaos Rifleman
- HP: 100
- Permanenter Effekt: sehr leises Laufen (Silent Walk).

---

# SCP-049 Zombie Rollen

## Alpha Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: sehr hoch
- Stärkere Version des normalen Zombies.

## Explosiver Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 400

- Fähigkeit: Beim Tod besteht eine Chance, Spieler in der Nähe mit SCP-008 zu infizieren.

## Infektions-Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 400
- Fähigkeit: Hohe Chance, Gegner bei Treffern zu infizieren.

## Squish Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 300
- Größe: sehr klein
- Permanenter Movement-Boost, dafür geringere Reichweite.
- Besitzt eine Chance, Gegner bei Treffern zu infizieren.

## Infektions Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 500
- Permanenter Effekt: 60% Jumpboost.

## Kind Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 500
- Permanenter Effekt: Auf 60% grÖÙe Reduziert.

## Larry Zombie

- Basis: SCP-0492
- HP: 250
- Permanenter Effekt: kann durch Türen laufen.

---

## Anmerkungen

- Einige Rollen erscheinen nur unter bestimmten Bedingungen (z.B. Hammer Down, vorhandene SCPs).
- Viele Rollen besitzen spezielle Start-Items oder permanente Effekte - lies die Beschreibung, bevor du dich entscheidest.

# Event System

Dies ist eine Übersicht aller Spiele im Event-System

---

## Event-System

Alle 10 Runden findet ein automatisches Event statt. Der Gewinner eines Events erhält 150 MoonCoins und für eine Stunde den Eventgewinner Rang. Mit diesem kann man den `.nick` Command benutzen. Folgende Events sind im Moment aktiviert:

### Murder Mystery

In diesem Spiel gibt es 3 Rollen: Innocent, Detektive und die Killer. Die Innocent und Detektive müssen zusammenspielen um die Killer zu finden und zu töten. Die Killer haben als Waffe einen Revolver, die Detektive eine COM-15. Ein Innocent wird durch aufheben einer COM-15 zum Detektiv.

### Lasertag

Es wird in der HCZ oder LCZ gespielt. Jeder bekommt einen Particle Disruptor, der letzte der lebt gewinnt.

### Stick Tag

Mehrere Spieler bekommen einen Jailbird. Nach einer zufälligen Zeit explodieren diese Spieler wenn sie den Jailbird nicht weitergeben. Der letzte gewinnt.

### Glass Jump

Eine Glasbrücke muss überquert werden. Eine Glasscheibe zerbricht die andere nicht. Mit Alt könnt ihr andere Spieler schubsen. Der erste auf der anderen Seite gewinnt.

## King of the Hill

An der Turmspitze der Map gibt es den sogenannten Hill. In diesem Bereich sammeln man jede Sekunde Punkte. Jeder Spieler bekommt einen Jailbird mit Knockback. Der erste Spieler mit 60 Punkten gewinnt!

## Red Light Green Light

Am Ende der Map befindet sich eine Puppe. Wenn die Puppe euch nicht ansieht dürft ihr euch nicht bewegen! Auf dem Weg zum Ziel gibt es Minen denen ihr ausweichen müsst. Ihr könnt mit der Alt-Taste Spieler schubsen! Die ersten 5 im Ziel gewinnen.

# Restliche Plugins

Dies ist eine Übersicht aller restlichen Plugins.

## SCP-Swap

Durch SCP-Swap können SCPs ihre Rollen tauschen. Um mit einem SCP zu tauschen gibt man den Befehl ".scpswap " ein. Das andere SCP kann dann mit ".scpswap accept" die Anfrage annehmen oder mit ".scpswap deny" die Anfrage ablehnen.

## Anti-AFK

Anti-AFK sorgt dafür dass Spieler welche AFK sind durch einen Spectator ersetzt werden. Wenn ein Spieler für 45 Sekunden mit keinen Objekten interagiert und sich nicht bewegt wird diesem eine Warnung angezeigt. Wenn dann 15 Sekunden vergehen wird dieser vom System als AFK erkannt und ersetzt. Wenn dies in der Runde zweimal geschieht wird der Spieler gekickt.

## SCP-008

SCP-008 ist der Zombievirus welches durch einen Schlag von SCP-049-2 auf einen menschlichen Spieler übertragen werden kann. Man bekommt alle 5 Sekunden 10 HP Schaden. Wenn man stirbt wird man zum Zombie. Heilbar ist das Virus durch Einnahme eines Medkits oder SCP-500.

## MoonCoins

MoonCoins sind eine Währung auf unserem Server welche ihr durch spielen erhält. Zurzeit bekommt ihr MoonCoins durch:

- spielen einer Runde [20 MoonCoins]
- töten eines Spielers als Mensch [20 MoonCoins]
- töten eines Spielers als SCP [10 MoonCoins]
- töten eines SCPs [50 MoonCoins]
- entkommen [20 MoonCoins]

- einer der MVPs am Rundenende [40 MoonCoins]
- eine Münze werfen [10 MoonCoins]
- gewinnen eines Events [150 MoonCoins]

MoonCoins sind auf 500 000 limitiert. Eure insgesamt erspielten MoonCoins werden auf dem Leaderboard angezeigt! Ihr könnt euren Kontostand mit `.bal` einsehen. Das Leaderboard mit `.tbal`

## Vending Machines

Auf der Map sind Vending Machines verteilt, wo ihr verschieden Items mit MoonCoins kaufen könnt. In der Lobby existieren auch 2 Pre Game Automaten. Hier könnt ihr für die nächste Runde auch Items kaufen. Falls ihr als SCP spawnst oder den Server verlässt bekommt ihr eure MoonCoins zurück.

## SCP-914

- Triple Medkit: Fine und Very Fine machen dies zur Medic Gun
- Medic Gun: Coarse und Rough machen diese zum Triple Medkit
- 3 Gedropte Medkits: Very Fine macht diese zum Triple Medkit

## SCP-330

Wenn man mit einem gedropten Candy Bag interagiert, wird auf der rechten Seite des Bildschirms die Candies angezeigt, die im Bag drin sind.

## SCP-999

SCP-999 spawnst im Classroom in der Light Containment Zone und heilt Spieler im Umkreis.

## Bug Report

Mit `.bug` legst du einen Bug-Report an. Wird automatisch im Discord-Bug-Report-Channel gepostet.

## SCP Mate Anzeige

Zeigt dir die HP von deinen SCP Mates an sowie den Aktuellen Standort von SCP 079.

## Lobby

Die Lobby entfernt den "Waiting for players..." Screen am Anfang der Runde. Jeder Spieler spawnt in unserer Lobby als Tutorial.

## Daily Coins

Ihr könnt jeden Tag per .daily euch Ingame MoonCoins abholen. Joint ihr 2 Wochen jeden Tag wird der Betrag pro Tag größer.

# Clan System

## Übersicht

Das Clan-System ermöglicht es dir, mit anderen Spielern einen Clan zu gründen, gemeinsam ein Bankkonto zu verwalten und als Team zusammenzuarbeiten. Clans haben verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Berechtigungen und können bis zu 5 Mitglieder aufnehmen.

---

### Anforderungen für eine Clan-Gründung

- Mindestens **50 Stunden Spielzeit** auf unseren Server

### Clan Limits

- **Maximale Mitglieder:** 5 Spieler pro Clan
  - **Maximale Namenslänge:** 15 Zeichen
  - **Balance-Limit:** 500.000 pro Mitglied im Clan
- 

## Rollen & Berechtigungen

### Owner

Der Gründer und oberste Leiter des Clans.

#### Rechte:

- Spieler einladen
  - Spieler kicken
  - Mooncoins einzahlen
  - Mooncoins abheben
  - Clan Transaktionen einsehen
  - Clan Mitglieder befördern
  - Clan Mitglieder degradieren
  - Die Clan Berechtigungen zu verwalten
  - Den Clan zu löschen
  - Den Clan umbenennen
  - Den Clan Besitz übertragen
- 

### Admin

Vertrauenswürdige Mitglieder mit erweiterten Rechten.

### Standard-Rechte:

- Geld einzahlen
- Geld abheben
- Transaktionen einsehen

---

## Member

Normale Clan-Mitglieder.

### Standard-Rechte:

- Transaktionen einsehen

---

## Clan-Verwaltung

### Berechtigungsübersicht

- = Besitzt das Recht Immer
- = Kann das Recht Optional erhalten
- = Kann das Recht nicht erhalten

Berechtigung	Beschreibung	Owner	Admin	Member
<b>Invite</b>	Spieler einladen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Kick</b>	Mitglieder entfernen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Deposit</b>	Geld einzahlen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Withdraw</b>	Geld abheben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>ViewTransactions</b>	Transaktionen sehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Promote</b>	Mitglieder befördern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>Demote</b>	Mitglieder degradieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>ManagePermissions</b>	Rechte verwalten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>DeleteClan</b>	Clan löschen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>SetOwner</b>	Besitz übertragen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

---

## Befehle

`.clan create <name>`

- Erstellt einen neuen Clan
- Anforderungen: Mindest-Spielzeit erfüllt, nicht in einem Clan
- Beispiel: `.clan create MoonWarriors`

#### `.clan delete`

- Löscht den eigenen Clan
- Kann nur von Owner ausgeführt werden

#### `.clan rename <newname>`

- Benennt den Clan um
- Kann nur von Owner ausgeführt werden

#### `.clan info`

- Zeigt Informationen über den eigenen Clan
- Zeigt: Name, Owner, Mitglieder, Balance

#### `.clan list`

- Zeigt alle verfügbaren Clans auf dem Server

#### `.clan web`

- Zeigt den Link zur Clan-Webseite

#### `.clan invite <player>`

- Lädt einen Spieler in den Clan ein
- Berechtigung: `Invite`
- Beispiel: `.clan invite Max`

#### `.clan accept <clanname>`

- Akzeptiert eine Clan-Einladung
- Beispiel: `.clan accept MoonWarriors`

#### `.clan kick <player>`

- Entfernt ein Mitglied aus dem Clan
- Berechtigung: `Kick`
- Beispiel: `.clan kick Max`

#### `.clan leave`

- Verlässt den aktuellen Clan
- Solltest du der Owner sein, so musst du den Clan Owner übertragen oder den Clan löschen

`.clan setowner <player>`

- Überträgt die Clan-Führung an ein anderes Mitglied
- Beispiel: `.clan setowner Max`

`.clan promote <player>`

- Befördert ein Mitglied (Member → Admin)
- Berechtigung: `Promote`
- Beispiel: `.clan promote Max`

`.clan demote <player>`

- Degradiert ein Mitglied (Admin → Member)
- Berechtigung: `Demote`
- Beispiel: `.clan demote Max`

`.clan grant <player> <permission>`

- Erteilt einem Spieler eine spezifische Berechtigung
- Berechtigung: `ManagePermissions`
- Beispiel: `.clan grant Max Invite`

`.clan revoke <player> <permission>`

- Entzieht einem Spieler eine spezifische Berechtigung
- Berechtigung: `ManagePermissions`
- Beispiel: `.clan revoke Max Invite`

`.clan permissions`

- Zeigt alle verfügbaren Berechtigungen

`.clan permissions list`

- Listet alle Berechtigungen mit Beschreibungen

`.clan permissions <rolename>`

- Zeigt Berechtigungen einer spezifischen Rolle

`.clan permissions player <playername>`

- Zeigt Berechtigungen eines spezifischen Spielers
- Beispiel: `.clan permissions player Max`

`.clan balance` oder `.clan bal`

- Zeigt den aktuellen Kontostand des Clans

`.clan deposit <amount>` oder `.clan d <amount>`

- Zahlt Geld ins Clan-Konto ein
- Berechtigung: `Deposit`
- Beispiel: `.clan deposit 1000`

`.clan withdraw <amount>` oder `.clan w <amount>`

- Hebt Geld vom Clan-Konto ab
- Berechtigung: `Withdraw`
- Prüft Balance-Limits

---

## Häufige Fragen (FAQ)

### **F: Wie viele Clans kann ich gleichzeitig haben?**

A: Nur einen. Du musst deinen aktuellen Clan verlassen, bevor du einen neuen gründest oder einem anderen beitretest.

### **F: Kann ich meinen Clan-Namen ändern?**

A: Ja, als Owner mit `.clan rename NeuerName`

### **F: Wie viele Mitglieder kann ein Clan haben?**

A: Maximal 5 Mitglieder

### **F: Was passiert, wenn der Owner offline geht?**

A: Nichts, der Clan bleibt bestehen. Admins können weiterhin Geld verwalten.

### **F: Ich kann niemanden einladen, obwohl ich Admin bin. Warum?**

A: Nur der Owner hat standardmäßig das Recht zu einladen. Bitte den Owner, dir die "Invite"-Berechtigung zu geben.

### **F: Kann ich als Owner degradiert werden?**

A: Nein, nur du selbst kannst den Besitz übertragen mit `.clan setowner`

### **F: Was passiert mit meinen Custom-Berechtigungen, wenn ich befördert werde?**

A: Du erhältst die Standard-Berechtigungen der neuen Rolle. Custom-Berechtigungen bleiben zusätzlich erhalten.

### **F: Gibt es ein Limit für das Clan-Konto?**

A: Ja, maximal 500.000 pro Mitglied (bei 5 Mitgliedern = max. 2.500.000)

### **F: Wer kann sehen, wer Geld ein- oder auszahlt?**

A: Alle mit der "ViewTransactions"-Berechtigung (standardmäßig alle Mitglieder)

### **F: Kann ich Geld zwischen Clan-Mitgliedern direkt überweisen?**

A: Nein, nur über das Clan-Konto (einer zahlt ein, der andere hebt ab)

---

## Probleme & Fehlermeldungen

### "Du hast keine Berechtigung"

- Prüfe deine Rechte: `.clan permissions player DeinName`
- Bitte den Owner um die entsprechende Berechtigung

### "Ein Clan mit diesem Namen existiert bereits"

- Wähle einen anderen Namen
- Nutze `.clan list` um alle Clans zu sehen

### "Dieser Clan-Name ist nicht erlaubt"

- Name enthält verbotene Wörter (Politik, Beleidigungen, etc.)
- Wähle einen neutralen Namen

### "Du benötigst mindestens 50 Stunden Spielzeit"

- Spiele mehr auf dem Server
- Prüfe deine Spielzeit mit `.pt`

### "Clan ist voll"

- Maximale Mitgliederzahl (5) erreicht
- Ein Mitglied muss den Clan verlassen oder gekickt werden

### "Du bist bereits in einem Clan"

- Verlasse zuerst deinen aktuellen Clan mit `.clan leave`

### "Spieler ist bereits in einem Clan"

- Der eingeladene Spieler muss erst seinen Clan verlassen

### "Insufficient balance"

- Das Clan-Konto hat nicht genug Geld
- Prüfe mit `.clan balance`

---

## Andere Hilfe

Bei weiteren Fragen oder Problemen wende dich an das Moonlab-Team im Discord oder an den Developer "xSyntachs | Louis"