

Puppetland SCUM Rolplay Regeln Version Feb. 2024/10/V1 (9.5 Patch)

Season 4, Kapitel 2: Die Carver Experimente

Discord: <https://discord.gg/ksnY73nZzc>

!Dieses Regelwerk ersetzt alle älteren Versionen!



Discord/Community-Server:

§1

Du musst mindestens 18 Jahre alt sein und über ein gut funktionierendes Mikrofon verfügen, um diesen Discord, unseren Teamspeak und unseren Game Server nutzen zu dürfen. Die Sprache ist ausschließlich Deutsch auf unserem Projekt. Es besteht kein allgemeines Recht darauf auf unserem Projekt spielen zu dürfen.

§2

Beleidigungen, Belästigungen, Mobbing und Hetze jeglicher Art, sei es verbal und/oder schriftlich, sind auf all unseren Plattformen untersagt. Dazu zählt auch Rassismus, Sexismus, Pornografie, Homophobie oder ähnliches. Links zu Seiten/Servern mit nach deutschem Recht "illegalen Inhalten" sind verboten.

§2.1

Im Rahmen des RP (Rollenspiels) kann es durchaus zu einer härteren Gangart im Tonfall kommen, das ist erwünscht, solange es zur Rolle und der Situation passt. Es sollte jedoch auch im RP nicht zu absoluten verbalen Ausfällen kommen. Auch im RP gilt, dass Mobbing, Rassismus, sexuelle Belästigung, etc. (siehe §2) tabu sind.

§3

Dein Discord-, Ingame- und Teamspeak-Name müssen identisch sein und sollten aus einem realistischen Vor- und Nachnamen bestehen.

§3.1

Dein Charakter muss geschlechtsspezifisch angelegt werden, das bedeutet, Männer spielen Männer und Frauen spielen Frauen. Ausnahmen sind möglich, müssen jedoch im Vorfeld mit dem Staff-Team abgeklärt werden.

§4

Werbung für andere Server/Projekte auf all unseren Plattformen ist untersagt.

§5

Streamer sind auf Puppetland willkommen und bedürfen keiner Genehmigung, etc. Wir behalten uns jedoch vor, das Streaming individuell zu untersagen, wenn der Puppetland-Content unsere und/oder die Regeln der Streaming-Plattform bricht, oder unseren RP-Content verfälscht, bzw. falsch darstellt. Je nach Art und Schwere kann dies auch zu einem Account-Bann auf Puppetland führen. Streamer, die in unseren Streambot eingetragen werden möchten, können sich gerne per Ticket bei uns melden.

§5.1

Alle Spieler auf dem Server sind sich bewusst, dass sie in einem Stream auftauchen können. Des Weiteren ist es nicht erwünscht, gleichzeitig im RP zu sein und als Zuschauer in einem Stream. Informationen aus einem Stream dürfen nicht im RP verwendet werden.

§6

Das Aufzeichnen und/oder Streamen von Support-Fällen ist untersagt. Ein laufender Stream muss während der Zeit im Support unterbrochen/abgebrochen werden.

§7

Es gelten die AGB und Verhaltensregeln von Discord.

§8

Spieler welche ohne erkennbaren oder mitgeteilten Grund länger wie 21 Tage abwesend sind, werden ggf. aus der aktiven Story [sofern ein Teil davon] gestrichen und der Charakter gilt offiziell als Verstorben. Eine Wiederbelebung ohne vernünftigen Grund (z. B. Krankenhaus Aufenthalt etc.) ist nicht vorgesehen.

Einreise

Via Passwort

Der Server kann nur via Passwort betreten werden:

- ✓ Du liest die Regeln durch und akzeptierst diese.
- ✓ Du gehst in den Passwort Channel holst Dir das Passwort
- ✓ Joinen den Game Server mit dem Passwort und erstelle Dir dein Charakter
- ✓ Joinen den Teamspeak und bekommen dort deine Rolle

§1

Charakterbeschränkung und Multi Accounting: Jeder Spieler darf nur einen Charakter besitzen. Die Verwendung von Multi Accounting ist strengstens untersagt. Wenn wir feststellen, dass Multi Accounting betrieben wird, erfolgt die dauerhafte Sperrung aller betroffenen Accounts (SteamIDs).

§2

Neue Charaktererstellung nach Einreise: Innerhalb von 14 Tagen nach der Einreise hat ein Spieler die Möglichkeit, nach Absprache mit dem Support, einen neuen Charakter zu erstellen. Dies muss jedoch angemessen begründet werden.

§3

Geschlechterkonformität der Charaktere: Die Charaktere eines Spielers müssen dem Geschlecht entsprechen, d.h. Frauen spielen weibliche Charaktere und Männer spielen männliche Charaktere. Falls ein Spieler aus bestimmten Gründen eine Abweichung von dieser Regel wünscht, muss dies vorab im Einreiseticket oder im Support-Gespräch geklärt werden.

Einreise

Deine persönliche Einreise startet, sobald Du unseren Game Server das erste mal Besuchst, deinen Charakter erstellst und auf der Insel abspringst. Damit Du direkt optimal in die Welt eintauchen kannst, empfehlen wir Dir folgende Schritte:

- Ändere deinen Namen in unserem Discord genau so wie Du später Spiel heißen wirst.
- Verbinde Dich zu unserem Game Server, erstelle deinen Charakter mit Vor und Zunahmen
- Stelle sicher das deine Attribute der RP Rolle deines Charakters entsprechen
- Sobald Du gelandet bist, verbinde Dich mit unserem Teamspeak und lass Dich dort frei schalten. Auch hier muss der Name dem Namen im Spiel entsprechen. Sollte es länger dauern, erstelle bitte ein Ticket mit der Bitte dich freizuschalten, die Staff ist nicht 24/7 online. Bitte gib dort deinen Charakter Namen mit an.
- Öffne im Spiel die Map „M“, suche die grüne Zone und begib Dich dort hin
- Viel Spaß im RP

Allgemeine Regeln

Starthilfe

§1

Wenn Du direkt in der grünen Zone (Siedlungsgebiet) starten möchtest, also ohne Umwege direkt in das RP möchtest, melde Dich bitte bei unserem Support via Support Ticket, Du wirst dann einmalig in die grüne Zone

transportiert. Der Vorgang kann etwas dauern, das unsere Staff nicht 24/7 online ist und wir generell keine 24/7 Support anbieten können.

§2

Solltest du nach deiner Einreise wirklich erhebliche "Startschwierigkeiten" haben, bieten wir ein sehr kleines Startpaket an. Es handelt sich dabei wirklich nur um absolute Überlebensgrundlagen (z.B. Wasser, Essen, ein Schloss), also nichts, was dir einen Vorteil gegenüber anderen verschafft! Um diese Hilfe in Anspruch zu nehmen, musst du im Discord ein Support-Ticket öffnen. Beachte bitte, dass wir keinen 24/7-Ticket-Support anbieten können.

§3

Spieler, die betrunken und/oder unter dem Einfluss von Substanzen auf dem Server/dem Teamspeak erscheinen, den Game Server Betrieb massiv stören, das RP beeinträchtigen, OOC/IC vermischen, ihren Mitspielern Unwohlsein bereiten und den Funk unsachgemäß verwenden, werden des Servers verwiesen. Dies geschieht, da ein solches Verhalten für andere Spieler ein unangenehmes Erlebnis darstellt. Beachtet, dass diese Regel auch für die Nutzung des OOC Bierkellers gilt!

Verstöße gegen diese Regel führen zu:

1. Erster Verstoß: 3 Tage Sperre (Discord/GameServer/Teamspeak).
2. Zweiter Verstoß: 7 Tage Sperre (Discord/GameServer/Teamspeak).
3. Dritter Verstoß: **Dauerhafte Sperre** (Discord/GameServer/Teamspeak).

Permadeath/Tod/Selbstmord/Tötungen (Tode)

§1

Um das seit Version 0.8 eingeführte Permadeath-System so selten wie möglich zu machen, kann jeder Spieler bis zu -10.000\$ "Schulden" machen, bevor er dauerhaft stirbt. Das bedeutet: Solange du Geld hast, bist du unsterblich, also dein Charakter! Sollte jedoch der sehr unwahrscheinliche Fall eintreten und du stirbst endgültig, informiere bitte das Team!

§2

Das absichtliche (mehrfache) Töten anderer Spieler, um ihren Geldstand möglichst schnell auf 0 (bzw. -10.000\$) zu setzen und einen Charakter in den Permatod zu treiben, ist untersagt. Es gibt keinen RP-Grund, der so etwas rechtfertigen könnte!

§2.1

Bevor ein Charakter, unabhängig von seiner Fraktion oder Fraktionslosigkeit, einen anderen Charakter tötet oder beabsichtigt, dies in Kürze zu tun, muss er die betreffende Person oder Personen darüber informieren. Diese Absicht muss deutlich ausgesprochen werden.

§2.2

Verhalten, das auf PvP-Servern üblich ist, wie "Kill on Sight" (KOS), das unerklärte, absichtliche Überfahren von Charakteren sowie Schusswechsel und/oder Feueregefechte ohne RP-Hintergrund, sind untersagt.

§2.3

Wenn eine Waffe auf dich gerichtet ist, gehe davon aus, dass dein Gegenüber die Absicht hat, sie zu benutzen. Versuche, die Situation zu deeskalieren (diplomatisches Verhalten, etc.), wenn du eine Waffe auf einen Charakter richtest, zeigst du die Absicht, sie zu benutzen. Du musst deinem Gegenüber jedoch eine realistische und faire Möglichkeit geben, aus der Situation zu entkommen. Das Töten sollte immer die letzte Option sein und es muss eine eindeutige Warnung ausgesprochen werden, wenn eine Tötungsabsicht besteht.

§3

Selbstmord in einer RP-Situation gilt als Fail RP, der Charakter gilt dann als dauerhaft verstorben, der Spieler muss einen neuen Charakter erstellen und landet wieder in der Einreise. Selbstmord in einer Situation ohne anwesende Spieler (NPC-Situation) ist möglich, aber nicht gerne gesehen. Bei jedem Selbstmord in einer NPC-Situation verliert der Charakter möglicherweise 0,5 INT; diese werden nicht vom Staff oder über den Support aufgefüllt.

§4

Wenn dein Charakter in einer RP-Situation stirbt, kann er erst dann wieder am Schauplatz erscheinen, nachdem die RP-Situation, die zum Tod geführt hat, beendet oder aufgelöst wurde. Der geklonte Charakter hat eine Klon-Amnesie von mindestens 20 Minuten, bevor er sich an den Ort erinnern kann. Stirbt der Charakter in einer NPC-Situation, kann der Spieler zum Ort zurückkehren.

§5

Dein Leben ist das höchste Gut für dich und alle anderen Charaktere auf der Insel. Schütze es immer! Handle in bedrohlichen Situationen bedacht. Niemand kann z.B. ein Gefecht überleben, in dem dir vielleicht drei Personen eine Waffe ins Gesicht halten. Du hast keine reale Chance, denn du bist kein Supermann.

§6

Das Ausnutzen von möglichen Grauzonen in unserem Regelwerk um sich persönlich oder seinem Squad einen möglichen Vorteil gegenüber anderen Spielern zu verschaffen ist untersagt. Wer eine mögliche Entdeckt, meldet diese bei unserem Support.

Story / Server Lore und RolePlay

§1

Wer durch unangekündigte, langanhaltende Abwesenheit den Fortschritt der Server-Hauptgeschichte und/oder wichtiger Haupt-RP-Handlungsstränge blockiert, wird aus der Handlung gestrichen. Wenn der Spieler oder die Spielerin später weiterspielen möchte, muss ein neuer Charakter erstellt werden. Eine mögliche Verweisung vom Server kann jedoch nicht ausgeschlossen werden. Jeder Fall wird vom Support-Team individuell behandelt.

§2

Wir behalten uns das Recht vor, Spieler vom Server zu verweisen, wenn sie über einen längeren Zeitraum hinweg absichtlich RP behindern oder Geschichten, Events usw. mutwillig sabotieren.

§3

Zeitraumen: Im RP befinden wir uns im Jahr 2073.

§4

Das Item "Puppet Suit" ist auf unserem Server verboten, da es die Verwendung der Puppets im Spiel nahezu überflüssig macht. Das Event oder Ritual, das zu diesem Gegenstand führt, ist daher zu ignorieren. Wenn jemand mit dem Anzug erwischt wird, wird dieser mindestens eingezogen und zerstört; weitere Konsequenzen sind möglich.

§5

Die Verwendung von "Phönix Tears" ist ausdrücklich erlaubt, jedoch hat jede Anwendung unmittelbare Konsequenzen. Da es sich um ein spezielles, sehr schnell wirkendes Universalheilmittel handelt, erlebt ihr bei der Injektion in den Körper einen extremen Kick (wie ein Pferdtritt in den Hintern). Dann setzt der Heilungsprozess ein, dieser muss ausgespielt werden. Spricht ihr könnt nicht direkt nach der Injektion wieder wie ein junger Gaul über die Weide hüpfen. Wie ihr die, nennen wir es mal „Nanobot Reparatur“ eures Körpers ausspielt ist Euch überlassen, aber sie muss ausgespielt werden.

Kommunikation

Funkkanäle

§1

Der Teamspeak (TS) läuft ohne Passwort oder ähnliches über die Serveradresse: puppetlandrp.de.

§2

Jeder, der gerade auf dem Server spielt (Online ist), ist verpflichtet, sich während dieser Zeit mit seinem IC-Namen im TS anzumelden. Wenn du im Spiel kein Smartphone oder keine Funk fähige Ausrüstung besitzt, gehe bitte in den Kanal "Kein Funkgerät". Andernfalls sind alle Kanäle, außer spezielle Funk-Sonderkanäle, frei zugänglich.

§3

Die in den Funkkanälen angezeigten Namen dürfen im IC nicht verwendet oder ausgespielt werden. Bitte fragt nach, ob jemand im Funk ist, wenn ihr einen Channel betretet. Und denkt daran: **Wer funkt und somit im TS spricht, MUSS logischerweise auch im Spiel sprechen und somit hörbar sein.**

§4

Die Funkkanäle sind ausschließlich für IC-Inhalte zu verwenden. OOC- und Privatgespräche sollten in die entsprechenden Kanäle verschoben werden, zum Beispiel in den Bierkeller oder die privaten Gesprächsräume im Teamspeak.

§5

Wer funkt, muss sein Smartphone sichtbar in der Hand halten. Dies gilt nicht für Combat/Kampfhelme, im oder auf einem Fahrzeug sowie an einer der vielen stationären Funkstationen. *[Fahrräder gelten hier als Fahrzeuge, Schubkarren als Fahrer nicht, jedoch als Passagier in einer solchen.]*

Whats-Island/Whats Trade

In Whats-Island/Whats-Trade dürfen nur Spieler Nachrichten verschicken, die auch zu diesem Zeitpunkt auf dem Gameserver online sind. Wenn sich ein Spieler ausloggt, hat er jedoch noch etwa 5 Minuten Zeit, eine kurze Nachricht zu versenden. Sollte jedoch Jemand ohne gleichzeitige Anmeldung auf dem Server eine Nachricht senden, wird diese gelöscht vom Staff.

Whats-Island dient als nicht anonymer Chat für "Small Talk" usw... Wenn Du eine anonyme Nachricht in What's Island verschicken möchtest, kannst Du das mit folgendem Befehl:

1. e!gerücht <HIER DEIN ZU ANONYMISIERENDER TEXT>
2. Hast Du deinen Text eingegeben, mit Eingabe (Enter/Return Taste) bestätigen
3. Dein Text wird von unserem Bot umgewandelt und die originale Eingabe gelöscht.

Schwarzes Brett:

Wenn du etwas auf dem Schwarzen Brett veröffentlichen möchtest, erstelle einfach ein Ticket mit dem zu veröffentlichenden Text. Wir werden dies dann so zeitnah wie möglich veröffentlichen. Bitte bedenke, dass wir keinen 24/7-Support anbieten und plane mögliche Verzögerungen ein. Du bist selbst für den Inhalt verantwortlich, den du auf dem Schwarzen Brett postest. Das Staff-Team wird weder den Text korrigieren, anpassen, erweitern noch Bilder usw. für dich erstellen. Eigenverantwortung ist hier das Schlüsselwort!

Händler Kommunikation

Händler oder auch Gewerbetreibende genannt, bekommen im Discord einen eigenen Threat der nur für sie sichtbar ist. Über diesen kann dann das Warenangebot des Großhandels abgefragt werden (Handelswarenliste)

und Bestellungen können aufgegeben werden.

Crime RP

Einbrüche und Überfälle

§1

Der Einbruch in eine fremde Basis oder ein verschlossenes Haus in der Siedlungszone (grün) ist nur mit einem stichhaltigen **RP-Hintergrund** erlaubt. "Nur mal gucken" oder "Ich will seine Socken/die tolle KAR98 etc." sind keine ausreichenden Gründe. Beispiele für stichhaltige Gründe sind z. B. ein Überfall außerhalb der Siedlungszone oder eine Geiselnahme.

§2

Wenn ein Einbruch stattfindet, nehmt nur, was ihr benötigt. Hier gilt als Obergrenze: 2 große Rucksäcke und bei Geld maximal 50% des gefundenen Betrags. Schränke und Kisten dürfen nicht zerstört oder auf den Boden geleert werden. Das vollständige Ausrauben von Gegenständen mit dem Ziel des Verschwindens ist verboten! Einbrüche müssen vom **Einbrecher im Vorfeld** kurz beim Support per Ticket gemeldet werden.

§3

Spieler dürfen außerhalb der Siedlungszone (grün) überfallen werden, aber auch hier gilt: Nehmt nur, was ihr benötigt, und entkleidet die Leute nicht vollständig (bei Überfällen mit einem Fahrzeug gilt auch hier die Obergrenze von 2 großen Rucksäcken). Ihr könnt maximal 50% des Bargelds nehmen, das die Zielperson bei sich trägt. Denkt an den Spaß aller Beteiligten! Maskierte Spieler können nicht anhand ihrer "üblichen" Kleidung oder Sprache identifiziert werden. Wenn ihr jemanden zur Rechenschaft ziehen möchtet, der euch ständig überfällt, müsst ihr im RP kreativ werden. Ihr könnt z. B. eine Falle stellen, andere Spieler befragen oder eine Leibwache einstellen, es gibt viele Möglichkeiten.

Wichtig: Die Opfer dürfen nicht vollkommen wehrlos und/oder hilflos (einschließlich schwerer Verletzungen, die zum Tod führen können, wie C3/C4 mit einem Totenkopf!) zurückgelassen werden. In solchen Fällen müssen die "Gangster" eine Waffe zurücklassen. Wenn es sich um eine Schusswaffe handelt, kann sie entladen und das Magazin bzw. die Munition auf den Boden gelegt werden. Es gibt viele Möglichkeiten, dies auszuspielen.

§4

Flaggen dürfen auf der gesamten Karte **nicht** durch Spieler übernommen oder zerstört werden.

§5

Der Einbruch in ein TEC-Gebäude ist grundsätzlich gestattet. Auch hier gilt, nehmt nur, was ihr gebrauchen könnt, alles andere bleibt im Schrank, siehe auch §2. Solltest Du bei einem Einbruch in ein TEC-Gebäude erwischt werden oder später überführt werden, kann dies dramatische Folgen für deinen Charakter haben. Für Einbrüche in Rebellen Gebäude gibt das selbe! Du wurdest gewarnt.

§6

Der Absprung mit einem Fallschirm in eine fremde Basis ist untersagt. Das "Crashen" mit einem Flugzeug ist ebenfalls untersagt.

Geiselnahmen und Folter

§1

Geiselnahmen sind gestattet, sollten jedoch (sofern nicht anders unter den Beteiligten vorher abgesprochen) 30 Minuten nicht überschreiten. Vergesst dabei nicht, der Geisel durchgehend RP anzubieten und lasst sie nicht alleine. Bleibt bei euren Forderungen realistisch. Dinge wie Fahrzeuge dürfen nicht als Gegenleistung für das Leben der Geisel gefordert werden.

§2

Folter ist ausnahmslos untersagt! Es spricht jedoch nichts dagegen, gelegentlich ein paar ordentliche Ohrfeigen/Schellen zu verteilen. Wenn es der Geisel oder dem Gefangenen jedoch zu weit geht, sollte das **Exit-Wort** verwendet werden, siehe unten.

Exitwort als letzte Rettung

Sollte dir eine Situation (z.B. eine Geiselnahme) irgendwie unangenehm sein oder du dich unwohl fühlst, gibt es als letzten Ausweg das EXITWORT "SCHLUMPFSUPPE".

Wenn ein Spieler dieses Wort zweimal hintereinander nennt, muss das "Situations-RP" sofort von allen Beteiligten abgebrochen, ausgesetzt oder gestoppt werden. Alle RP-Handlungen sind umgehend und ausnahmslos einzustellen! Alle anderen an der Situation beteiligten Spieler müssen das **EXITWORT** laut und deutlich wiederholen, um zu zeigen, dass sie den Abbruch verstanden haben. Grundsätzlich ist der Support über jede Nutzung des **EXITWORTES** zu informieren!

Wenn ihr nicht wisst, wie ihr die RP-Situation "retten" könnt, zieht gerne den Support hinzu! Beispiele für einen Situationsabschluss oder das Auflösen der Situation könnten sein: "Ich glaube, das ist es nicht wert" oder "Vielleicht sollten wir einen besseren Plan machen" oder Ähnliches.

Bleibt fair und habt Verständnis, es gibt viele Menschen, die mit gewissen Situationen nicht umgehen können.

Fail-RP

Fail RP (Abkürzung für "Fail Roleplay") ist ein Begriff, der in der Welt des Online-Rollenspiels verwendet wird. Er bezieht sich auf eine unsachgemäße oder unangemessene Darstellung eines Charakters oder einer Situation innerhalb des Spiels, die die Immersion und den Realismus des Rollenspiels stört. Fail RP tritt auf, wenn ein Spieler sein Verhalten nicht in Einklang mit den Regeln und der Handlung der Spielwelt bringt.

Ein häufiges Beispiel für Fail RP ist, wenn ein Spieler absichtlich unrealistische Handlungen ausführt, um einen unfairen Vorteil im Spiel zu erlangen oder einfach aus Spaß an der Störung anderer Spieler. Dies kann das Rollenspiel für andere Teilnehmer unangenehm machen und die Atmosphäre des Spiels beeinträchtigen.

Um ein positives Rollenspielerlebnis für alle Beteiligten sicherzustellen, ist es wichtig, Fail RP zu vermeiden und sich bemühen, in die Spielwelt und die Charaktere einzutauchen, um ein realistisches und fesselndes Erlebnis für alle zu schaffen. Fail RP kann in vielen Online-Rollenspielen zu Strafen führen, einschließlich Ausschlüssen oder temporären Sperrern, um das faire und immersive Spiel für alle Spieler zu gewährleisten.

Hier sind einige Beispiele für Fail RP-Situationen:

- x **Metagaming:** Dies tritt auf, wenn ein Spieler außerhalb des Spiels erhaltene Informationen im Spiel verwendet, die sein Charakter eigentlich nicht wissen sollte. Zum Beispiel, wenn ein Spieler Informationen aus einem Chatroom oder einem Forum verwendet, um Entscheidungen im Spiel zu treffen, ohne dass sein Charakter eine plausible Möglichkeit hatte, diese Informationen zu erhalten.
- x **Powergaming:** Powergaming beinhaltet das Erzwingen von Handlungen oder Fähigkeiten, die unrealistisch sind oder die die Erfahrung für andere Spieler beeinträchtigen. Zum Beispiel könnte ein Spieler behaupten, unverwundbar zu sein oder übermächtige Kräfte zu haben, ohne eine angemessene Erklärung oder Vorgeschichte dafür zu haben.
- x **RDM (Random Deathmatch):** RDM tritt auf, wenn ein Spieler ohne gültigen Grund andere Spieler angreift oder tötet. Dies kann die Spielatmosphäre stören, insbesondere in Rollenspielen, in denen Konflikte

normalerweise durch eine klare Handlung und Interaktion zwischen den Charakteren gelöst werden sollten.

- x **Breaking Character:** Dies passiert, wenn ein Spieler aus seiner Rolle fällt und außerhalb der Spielhandlung spricht oder handelt. Dies kann die Immersion für andere Spieler stören und das Erlebnis weniger realistisch machen.
- x **Unrealistische Aktionen:** Wenn ein Spieler unrealistische oder unmögliche Aktionen durchführt, die nicht in die Spielwelt passen. Zum Beispiel das Fliegen ohne eine dafür geeignete Erklärung oder das Überleben schwerwiegender Verletzungen, ohne eine plausible Erklärung.
- x **Fail Initiating:** Das ist, wenn ein Spieler eine Interaktion mit anderen Charakteren beginnt, ohne einen gültigen Grund oder eine plausible Vorgeschichte für die Interaktion zu haben. Dies kann zu Verwirrung und Unannehmlichkeiten für andere Spieler führen.

Diese Beispiele verdeutlichen, wie Fail RP die Spielatmosphäre und das Spielerlebnis negativ beeinflussen kann, indem es die Regeln der Spielwelt und die Erwartungen der Spieler stört. Spieler sollten sich bemühen, sich an die Rollenspielregeln und die Konsenskultur der unserer Community zu halten, um ein unterhaltsames und immersives Spielerlebnis für alle zu gewährleisten.

Fahrzeuge

Fahrzeugregeln

§1

Fahrzeuge dürfen geknackt, geplündert und gestohlen werden. Dies gilt jedoch **nicht** in der Siedlungszone oder in der TEC Zonen.

§2

Das mutwillige Zerstören von Fahrzeugen ist generell untersagt. Reifen dürfen jedoch im Zuge des Roleplays (z.B. Flucht oder Verfolgung) zerschossen werden. Die TEC kann auf flüchtende Fahrzeuge das Feuer eröffnen, jedoch nicht mit dem Ziel dieses zu Zerstören.

§3

Wer das Fahrzeug eines anderen Spielers mutwillig zerstört, haftet mit seinem Besitz. Im Klartext: Sprengst du mit Absicht das Fahrzeug deines Nachbarn und besitzt selber ein Fahrzeug, dann wirst du dein Fahrzeug an den Geschädigten abtreten. Alternativ musst du einen Wertausgleich (z.B. Credits) für den Neuerwerb leisten.

§4

Der Verlust eines Fahrzeugs durch einen Spielbug wird von uns gedeckt, der Verlust durch Eigenverschulden jedoch nicht. Bitte habt Verständnis, dass nicht alles ersetzt werden kann, was möglicherweise in diesem Fahrzeug war. Wir ersetzen jedoch die Basics nach eigenem Ermessen.

§5

Jeder Spieler darf ein Fahrzeug mit 4 Reifen und eins mit 2 Reifen besitzen. Kurzfristig ist der Besitz von je einem zusätzlichen Fahrzeug gestattet, z.B. für den Verkauf. Diese zusätzlichen Fahrzeuge dürfen nicht aktiv bespielt werden, außer bei Verkaufsfahrten. Ist ein Spieler in einem Squad gilt §5.1. (Fahrräder und Schubkarren zählen nicht als Fahrzeug im herkömmlichen Sinne.)

§5.1

Squads dürfen 2 Fahrzeuge mit 4 Reifen und 2 Fahrzeuge mit 2 Reifen besitzen. Die +1 Regel aus §5/Fahrzeuge gilt auch hier. (Fahrräder und Schubkarren zählen nicht als Fahrzeug im herkömmlichen Sinne.) Boote gelten als Sonderfahrzeuge, und jedes Squad darf nicht mehr als 2 davon besitzen.

§5.2

Das Horten von Fahrrädern und/oder Schubkarren ist untersagt. Wenn solches Verhalten bei Spielern bzw. Squads festgestellt wird, werden die Räder bzw. die Schubkarren von der Staff ohne Vorwarnung reduziert oder zerstört.

§6

Ab Patch 0.9.5.x: Fahrzeuge gibt es ausschließlich beim Fahrzeughändler zu kaufen, Fahrzeugteile werden jedoch weiterhin auf der Insel zu finden sein.

Basebuilding

Regeln für den Basenbau

§1

Das aktuelle Bauteile-Limit beträgt 800 plus 50 pro zusätzlichem Squad-Mitglied. Das Flaggen-Limit pro Spieler/Squad beträgt 2 Flaggen (Ausnahme: Fraktionen). Mit Flaggen-Sets können zusätzlich 200 Elemente hinzugefügt werden. Geschäfte, die eine Flagge benötigen, zählen nicht zu diesem Limit, diese Flagge ist frei.

Zusammengefasst ergibt sich:

2 Flaggen + 1 Geschäftsflagge
800 Teile + 200 Set-Teile + 50 pro weiteres Squad-Mitglied.

§2

Das Be- und Zubauen von Städten und Straßen ist innerhalb wie außerhalb der Siedlungszone ist untersagt, außer für "Kleinteile" wie Schränke, Betten, Lagerfeuer und Fackeln. In der Siedlungszone können Häuser, Scheunen, Ställe usw. bezogen werden. Straßen, einschließlich Nebenstraßen, die keine Sackgassen sind, müssen frei bleiben.

§3

In der großen Stadt Samobor (D4 + Umgebung) herrscht ausnahmsloses Bau- und Claimverbot. Verschlossene Gebäude werden geöffnet und gefundener Inhalt (Schränke, Kisten, Items etc.) wird ersatzlos vernichtet.

§4

Wohn und Geschäftsräume sind räumlich zu trennen, es ist nicht gestattet dauerhaft in seinen Geschäftsräumen zu wohnen. Wohngebäude sind im und dicht angrenzend am Händlerzentrum nicht gestattet. Jeder Händler hat ausschließlich sein Wohnhaus zu Bewohnen. Einmalige Übernachtungen sind jedoch gestattet.

§5

Das Weitergeben von Basen und/oder Gegenständen aus diesen an Spieler, die nicht Teil des eigenen Squads sind, beim Verlassen des Servers ist untersagt. Im Falle eines Bans verfällt das gesamte Eigentum des betroffenen Spielers. Die Administration des Servers kann entweder die Plünderung dieser Gegenstände gestatten/freigeben oder sie eigenständig vernichten. Spieler haben keinen Anspruch auf die Basen oder Gegenstände anderer Spieler die den Server verlassen haben und nicht in dessen Squad waren bei seinem Ausscheiden. Vererben und Verschenken an Dritte ist ebenfalls nicht gestattet. Falls es Unklarheiten oder Bedenken gibt, steht das Admin-Team für Support-Anfragen zur Verfügung.

Squads, Fraktionen und Kriege

Squadregelung

§1

Ein Squad darf maximal aus 6 Mitgliedern bestehen, deren sichtbare Namen im RP nicht genutzt werden dürfen.

Kriege

Offene Kriege müssen immer im Support angemeldet werden, egal ob es sich um einen offenen Fraktionskrieg oder einen Krieg Squad gegen Squad handelt. Das Ticket muss mindestens 3 Tage im Voraus eingereicht werden. Der Support entscheidet dann gemeinsam mit Euch über die Dauer und das Ausmaß der Eskalation. Offene Kriege haben eine maximale Laufzeit von 7 Tagen und werden dann automatisch beendet. Nach Beendigung eines Krieges gibt es eine Zwangsfriedenszeit von mindestens 7 Tagen, in der keine der Parteien einen neuen Krieg anzetteln kann.

Loot & Looting

Auf Puppeland spielt Loot und Looting eine untergeordnete Rolle, dass sollte Jedem von Vorne herein klar sein. Natürlich kann und soll man auch Looten (ohne Looten macht es auch wenig Sinn,oder?), jedoch ist der Roleplay Aspekt immer bevorzugt zu Bedienen.

Des Weiteren ist es nicht Erwünscht, wenn Spieler sich haufenweise Loot in tonnenweise Schränke packen und dieses dann dort sinnlos Horten. Eine Spieler Basis sollte im Inneren nicht aussehen wie das Lager eines bekannten schwedischen Möbelhauses. Wir appellieren hier an den gesunden Menschenverstand! Niemand brauch z. B20 Ak's und 40 Kar98 und 80 Helme (Du hast nur zwei Arme und einen Kopf) in seinem Haus. Bedenkt das viele volle Schränke und Kisten die Server Performance nach unten drücken, insbesondere bei Spielern mit schwächeren PC's.

Um dem massenweise Horten von Loot im Roleplay entgegen zu wirken, wird die TEC bei Kontrollen entsprechende Spieler zum Beispiel darauf Hinweisen ihr „Schränke zu leeren.“ Kommen der Spieler der Aufforderung dann nicht zeitnah nach, kann die TEC einen Teil der Item's Beschlagnahmen und der Vernichtung zuführen.

Handel

Großhandel, Spieler-Händler und Outpost-Händler

Es gibt einen Großhändler auf der Insel, dieser verkauft Waren zu günstigen Konditionen an örtliche Händler aus dem Handelszentrum. Jeder Händler hat einen eigenen Bestell-Threat in unserem Discord und kann darüber die Handelswarenliste abrufen und über diesen auch Waren Bestellen. Die Bedingungen zum Warenhandel mit dem Großmarkt erfahrt ihr bei der Leiterin des Großmarkts

Outposts verkaufen ab Patch 0.9.5 keine Waren mehr an Spieler, kaufen aber Waren weiterhin für den Export an.

Handel unter Spielern

Der Handel unter Spielern ist ausdrücklich erwünscht! Sowohl der Tauschhandel als auch der Handel gegen Währungen ist ausdrücklich gestattet!

Als Währung zulässig:

- Banknoten
- Zigaretten – Wert in Banknoten 50\$
- Puppet Augen – Wert in Banknoten 100\$

Bank

Auf der Insel gibt es ein Bank, diese bietet Spielern wie Händlern folgende Möglichkeiten:

- ✓ Sparkonten anzulegen
- ✓ Privatkredite
- ✓ Kredite für Händler
- ✓ Sponsoring für Events etc.

Die Bank erzielt Gewinne durch den Abverkauf von Waren über den Großhandel und über die Zinsen welche auf Krediten aufgeschlagen werden. Es wird von der Server Staff kein Geld für die Bank in irgendeiner Form generiert! Ist die Bank insolvent/pleite, gibt keine Kredite mehr etc. bis wieder neues Geld erwirtschaftet worden ist. Die Bank hat ein Recht darauf säumige/überfällige Kredite einzutreiben, z. B. durch Pfändung oder Geldeintreibung etc.

Rollen

Seit **Season 4, Kapitel 2: Carver** gibt es nur noch eine Rolle auf der Insel: **Bewohner**

Dies ist Story bedingt, die Rollen: ~~Illegal-Eingereister, Häftling, TEC, Rebell~~ wurden in diesem Kapitel zum 09.02.2024 (09.02.2074 Inselzeit) raus geschrieben. Wir behalten uns vor diese Rollen zu einem späteren Zeitpunkt wieder einzuführen, sofern es für die kommenden Season's und Kapitel relevant werden könnte.

Cheaten/Hacken/Bug Abuse/Technisches

§1

Das Cheaten oder auch umgangssprachlich als "Hacken" bezeichnete Verhalten, bei dem z.B. 3rd-Party-Apps/Programme verwendet werden, um den Game-Client zu verändern (z.B. durch .dll-Injektionen), ist streng untersagt und führt zu sofortigem und dauerhaftem Ausschluss (Ban). Dazu gehört auch das Erstellen, Anbieten, Verbreiten, Verkaufen und Veröffentlichen von Cheats! Jeder überführte Cheater wird dem Entwickler mit Angabe der SteamID gemeldet.

§2

Das Ausnutzen von Bugs (Bug Abuse) in jeglicher Form ist verboten und kann je nach Art und Schwere des Missbrauchs zu einem dauerhaften Ausschluss führen. Wir behalten uns das Recht vor, Spieler, die durch aggressives Bug Abuse auffallen, dem Entwickler mit Angabe der SteamID zu melden.

§3

Ingame-Ankündigungen zählen in der REgelnicht zum Rollenspiel (RP) und können daher darin nicht verwendet werden. Ausnahme: In Events. Ansonsten dienen sie in der Regel nur der Information über anstehende Downtimes, und ähnliche Hinweise.

§4

Im Game-Client muss die Nametag-Funktion auf "Nur Name" eingestellt werden. Das bedeutet, dass die Squad-

Symbole ausgeblendet/deaktiviert werden müssen. Diese Einstellung müssen die Spieler eigenständig vornehmen. Spieler, die dies nicht wie gefordert einstellen, verstoßen gegen die Regeln.


\$5

Spieler, die den Server verlassen, verlieren ab dem Zeitpunkt ihres Ausscheidens jeglichen Anspruch auf die von ihnen erstellten Basen, Gegenstände und Fahrzeuge. Dies gilt auch für gebannte Spieler. Die Weitergabe oder Vererbung von Besitz ist ausdrücklich untersagt. Jeglicher Besitz des ehemaligen Spielers geht in den Besitz der Serveradministration über. Die Administration hat das alleinige Recht zu entscheiden, was mit diesem Besitz geschieht. Dies kann entweder die Freigabe zur Plünderung durch andere Spieler sein oder die vollständige Vernichtung.

Frühzeitig verschenkte Gegenstände und Basen an Dritte, die nicht Teil des Squads des betroffenen Spielers sind oder waren, können, sofern dies nachvollziehbar ist, eingezogen und in den Besitz der Administration überführt werden. Spieler, die bewusst Geschenke von Spielern annehmen, von denen sie wissen, dass diese den Server in Kürze verlassen werden, begehen eine Regelverletzung.

Support

Wie erreiche ich den Support?

Im Discord gibt es einen Channel mit dem Namen ticket-support, über diesen Weg kannst Du direkt mit der Staff Kontakt aufnehmen und dein Problem schildern. Beachte bitte die Hinweise in dem Kanal. Wenn Du Support benötigst, dann **musst** Du ein Ticket eröffnen!

In der Regel können wir die meisten Probleme innerhalb eines/deines Tickets lösen, in seltenen Fällen oder wenn es erweiterten Klärungsbedarf gibt, kommt es zu einem Support Gespräch im Teamspeak um eine Lösung zu finden.

Gibt es andere Wege Support zu bekommen?

Nein, es ist nicht Erwünscht die Staff direkt via PN oder Teamspeak zu für Support Anfragen zu Kontaktieren.

Wir haben extra ein Support Kanal mit einem Ticket System eingerichtet um Support Anfragen zu kanalisieren und auch zu Archivieren, da sind Seitenwege keine Option.

Brauch ich Beweise etc. bei einem Support Fall, z. B. Auto Unfall und Fahrzeug ist weg oder KOS ?

Bis zum Release von Patch 0.9.5.x ist sind keine Beweise wie Videos und/oder Tonaufnahmen erforderlich.

Ab Patch 0.9.5.x sind Video und/oder Ton Aufnahmen erforderlich, dass Video muss mindestens 5 Minuten lang sein bis zu dem Punkt des geschehen welches Du Reporten möchtest. So können wir uns dann einen Überblick verschaffen was im Vorfeld passiert ist.

Hinweis: Eine Möglichkeit um Video Beweise zu erstellen ist: <https://medal.tv>, wenn man selber nicht z. B. via OBS aufnimmt.

Was wird bei einem Verlust, z. B. durch einen Bug ersetzt?

Grundsätzlich ersetzen wir nur die Basics, wenn Du z. B. dein Fahrzeug durch einen Bug verlierst, bekommst das Fahrzeug sowie die Kisten die im Fahrzeug ggf. vorhanden waren ersetzt, nicht jedoch den Inhalt der Kisten, da wir keine Möglichkeit haben zu Prüfen ob ein angegebener Inhalt auch tatsächlich vorhanden war. Dies lässt das Spiel leider nicht zu.

Grundsätzlich sind alle Verlust Meldungen Einzelfälle und werden auch so gehandhabt, sprich es gibt kein generelle Regelung für Fahrzeugverluste etc. Des Weiteren, besteht generell seitens des Spielers kein Anspruch auf einen Ersatz von Items durch die Staff. In der Regel leisten wir Ersatz, wenn wir jedoch Zweifel haben oder die Beweislage schlecht ist, sowie Eigenverschulden im Raum steht etc. pp. kann die Staff zu jeder Zeit eine Ersatzleistung verweigern.

Kein Grund zur Panik, die Staff ist relativ entspannt und kulant was Verluste angeht. Aussagen wie „Ich bekomme eh keinen Ersatz...“ sind vollkommen unbegründet.

Die Staff kann Dich in den Support zitieren, z. B. bei einem Regelbruch.

Es kann vorkommen, das Du in den Support zitiert wirst, sprich die Staff eröffnet ein Ticket und bindet Dich dort ein. Auf dieses Ticket musst Du zeitnah reagieren um Nachteile zu vermeiden. In diesem Ticket bekommst Du mitgeteilt um was für ein Problem es sich handelt. Reagierst Du nicht in angemessener Zeit, kann es zu einer temporären Sperrung kommen bis das Problem geklärt ist bzw. sich in Klärung befindet.

Sollte sich das Problem nicht im Ticket klären lassen, wirst Du in den Teamspeak Support gerufen. In dringenden Fällen kannst Du direkt und ohne weitere Ankündigung im Vorfeld via Ticket direkt in den Teamspeak Support gezogen werden.

Ein wichtiger Hinweis zum Schluss: Alle Support Tickets und Support Gespräche sind als Vertraulich zu behandeln. Der Inhalt von Tickets und Gesprächen ist nur für die involvierte Person bzw. für die involvierten Personen gedacht. Das Aufnehmen, Verbreiten, Mitteilen und/oder Streamen von Support Vorgängen an Dritte ist untersagt und führt bei bekannt werden ausnahmslos zum Verlust deines Spiel Accounts auf unserem Projekt! Wir behandeln Deine Angelegenheiten Vertraulich also erwarten wir das auch von Dir! (Siehe auch §6 Discord/Server Regeln)

Sonstiges

Wir (die Puppeland Staff) behalten uns das Recht vor, dieses Regelwerk jederzeit und ohne Angabe von Gründen zu ändern, zu löschen oder zu ergänzen. Diese Änderungen können ohne vorherige Ankündigung erfolgen.

Änderungen am Regelwerk werden nur vorgenommen, wenn wir dies für notwendig erachten. Unser Ziel ist es, das Regelwerk leicht verständlich, kompakt und einfach zu lesen zu gestalten, damit es von jedem verstanden werden kann.

Falls es Fragen zu den Regeln gibt, steht der Support gerne über Discord-Support-Tickets zur Verfügung.