

Regelwerk Muldentallife RPG

Deutsche Version

1. Das Nutzen von Hacks oder Cheats sowie das Ausnutzen von Exploits, Duping etc. ist verboten.
2. Duping/Exploits müssen gemeldet werden.
3. Trolling und Griefing jeglicher Art ist verboten.
4. Das Ausnutzen von Grauzonen des Regelwerks ist ebenfalls untersagt. Unklarheiten sind dem Serverteam zu melden.
5. Das Nachjoinen und an einer laufenden RP Situation teilnehmen ist verboten, außer es gab Ingame eine entsprechende Absprache (z.B. SMS an Gangmitglied).
6. Als "Combat Logging" wird das absichtliche Ausloggen in einer Situation gewertet. (Bei einem serverseitigen Disconnect muss die Person innerhalb von 5 Minuten wieder verbunden sein. 3x Combat Log. = Permanenter Ban)
7. Spieler jeder Art sind dazu verpflichtet, ihr (in dieser Situation) bestmöglichstes Roleplay zu spielen.
8. Eine Reaktionszeit von mindestens 15 Sekunden ist bei Konfliktsituationen jeglicher Art (z.B. bei Überfällen) dem Gegenüber zu gewährleisten, ansonsten wird der Beschuss als RDM gewertet. (Die Reaktionszeit zählt nur für den "Täter" nicht für das "Opfer")
9. Sollte ein Spieler einen Spieler ohne Grund niederschlagen so ist dies nicht gestattet (Kampfsituationen sind in dieser Regel ausgeschlossen) und kann vom Support bestraft werden.
10. PVP Zonen sind rot markiert inkl. Totenkopfzeichen. Dort gibt es KEINE RDM/VDM-Regeln. Polizei- und Medicfraktion haben sich dort nicht aufzuhalten.
11. Externe Werbung jeglicher Art ist verboten.
12. Das Nutzen von Informationen, welche OOC (Out of Character) erhalten wurden, ist verboten.
13. Ingame-Äußerungen, die einen Mitspieler "OOO" (Out of Character) mit einem "Admin", "Ban" o.Ä. drohen, werden bestraft.
14. Das unreflektierte Verleumden von Serverteam Mitgliedern und Spielern ist weder im Rollenspiel noch außerhalb des Spiels (Forum, Teamspeak etc.), gestattet und wird mit einem permanenten Ban bestraft.

Safezones

1. Alle Händler (ausgenommen Rohstoffhändler und Drogendealer), Geldautomaten(ATMs sind grün markiert), Lizenzämter, öffentliche Garagen und Spawnplätze sind Safezones.
2. Die Safezones betragen einen Umkreis von 100 Metern um jeden in Punkt 1 genannten Ort.
3. In Safezones ist das Begehen von Straftaten verboten.
4. Polizisten dürfen in Safezones Trolling unterbieten, im Ausnahmefall auch mit scharfen Waffen.

One-Life

1. Ein Spieler darf sich seinem Todespunkt nach Beendigung der Situation für 20min und 3km dem Gebiet nicht nähern. Außer alle Kampfhandlungen oder RP ist beendet.

RDM/VDM

1. Das wahllose Töten von Spielern ohne RP-Hintergrund ist verboten.
2. Sollte ein Zivilist in ein Event geraten und dabei sterben gilt dies nicht als RDM
3. Das Verteidigen von Freunden und oder Gangmitgliedern ist erlaubt, sofern Diese durch ein Clantag gekennzeichnet sind.
4. In PVP-Zonen gibt es keine RDM/VDM-Regelung.
5. Das vorsätzliche Zerstören von Fahrzeugen ohne Roleplayhintergrund ist verboten
6. Das absichtliche Rammen von Fahrzeugen außerhalb eines Events, um sie zu zerstören ist verboten.
7. Reifen zerschießen ist erlaubt, solange keine Person zu schaden kommt.
8. Auch versuchter RDM/VDM wird als RDM/VDM gewertet.

Kommunikation

1. Das Sprechen im Side-Chat ist verboten.
2. Spammen ist in jedem Kommunikations-Channel verboten.
3. Das Posten von Links (Fremdwerbung etc.) ist verboten.
4. Beleidigungen sind verboten. Rassistische, antisemitische, anzügliche Aussagen werden genauso wie Aussagen mit Bezug auf eine realen Familie oder einer Person vom Support geahndet und bestraft.

Medics

1. Die Medics sind eine neutrale Fraktion und sollten auch dementsprechend handeln. Sie dürfen weder überfallen noch angegriffen werden.
2. Die Medics dürfen in kein aktives Gefecht eingreifen. Sie dürfen aber 1 km davor warten und auf Meldung der Gewinner-Partei warten.
3. Medics können über Kampfgefechte per Dispatch/Funkruf der Polizei informiert werden. Private Nachrichten sind nicht zulässig.
4. Bei Wiederbelebung geht das RP weiter, Festnahmen sind möglich.
5. Ein Medic darf lediglich als Geisel genommen werden (ab 5 Medics), wenn alle Aufträge ohne Verzögerung bearbeitet werden können. Eine zusätzliche Erlaubnis des Schichtführers der Medics ist einzuholen.
6. Die Fahrzeuge der Medics dürfen nicht besetzt, gestohlen oder beschädigt werden.
7. Medics ist es nicht gestattet Waffen jeglicher Art zu besitzen. (Regelung nicht zulässig bei Einsatz, der Medic darf eine fallengelassene Waffe aufnehmen, muss diese dem Patienten aber ohne Aufforderung wieder aushändigen)

8. Das Spammen von Notrufen ist verboten.(Notrufe)
9. Wer einen Notruf an die Medics absendet muss warten bis er eine Rückmeldung erhält. Sollte das nicht der Fall sein wird eine Strafe von 150.000 Ingame fällig.

Polizei

1. Sollte ein Polizeibeamter den Dienst antreten, so hat sich dieser im TS3 im entsprechenden Channel einzufinden.
2. Der Besitz eines Tasers ist ein Privileg welches nur den Polizeibeamten gilt .Das Tasern eines Spielers kann als aggressive Handlung angesehen werden.
3. Polizeibeamte haben das Recht an einem illegalen Gebiet (Drogenfeld/verarbeitung/Dealer bis zu 15 Minuten zu "warten".
4. Die Sperrzone soll Zivilisten vor Gefahren schützen. Sobald eine solche Zone gesetzt wurde, müssen Zivilisten in diesem Umkreis mit Beschuss rechnen, die Zone selbst ist jedoch nicht als Kampfansage zu interpretieren.
5. Polizeibeamte haben das Recht mobile Kontrollstellen zu errichten und dort Fahrzeugkontrollen und Halterabfragen zu tätigen.
6. Bußgelder werden von Polizeibeamten gemäß Bußgeldkatalog verhängt. Dabei sind Senkungen und Steigerungen eines Bußgeldes möglich.
7. Sprengung von Fahrzeugen dürfen nicht vor Ort durchgeführt werden sondern sind auf dem Sprengungsplatz vorzunehmen. (Keine Safezone)
8. HMG/GMG darf nur vom Einsatzleiter angefordert werden. Die Leitstelle ist dafür zuständig das diese Sonderfahrzeuge nur für angemessene Situationen genutzt werden.
9. Das Beschlagnahmen von Fahrzeugen ohne RP-Hintergrund ist verboten.
10. Mehrmaliges Kontrollieren einer Person innerhalb von wenigen Minuten ist als Trolling zu werten. Ausgenommen sind Situationen, in denen eine Person Kontrollen provoziert.

Gangs/Unternehmen

1. Gang: Feste Gangs, die 3 oder mehr Mitglieder besitzen, sind dazu verpflichtet ein Gang-Tag (auch Clantag) zu tragen.
2. Gang: Für gemeinsame Aktionen ist es erlaubt ein gemeinsames Gang-Tag zu tragen, auch wenn sich diese Personen nicht in der selben Gang befinden.
3. Als terroristisch deklarierte Gangs sind als illegal eingestuft und werden auch so von der Polizei behandelt.
4. Unternehmen: Sind als legale Gruppe eingestuft und sind friedlich. Werden Unternehmen bei illegalen Aktivitäten erwischt erlischt der Unternehmensstatus.
5. Anwälte: Sind als friedlich und unparteiisch eingestuft. Werden Diese bei illegalen Aktivitäten erwischt erlischt die Anwaltslizenz.
6. Anwälte brauchen eine gültige Lizenz und Bekleidung.
7. Gruppen, die sich im Forum vorstellen, dürfen Sondergenehmigungen beantragen.

Sparkassen

1. Wird eine Niederlassung ausgeraubt ist diese automatisch Sperrgebiet (schwarzer Kreis). Ein Überfall darf ab 5 Polizeibeamte durchgeführt werden. Zusätzliche Sperrzonen sind erlaubt.
2. Niederlassung sind wie Tankstellenüberfälle zu werten.
3. Sparkassen sind keine Safezone.
4. Tankstellen und Sparkassen dürfen nicht gleichzeitig überfallen werden.

Sparkassen-Hauptverwaltung

1. Bei einem Überfall auf die Hauptverwaltung darf sich keine dritte Partei einmischen.
2. Hauptverwaltung kann ab 10 Polizeibeamte überfallen werden.
3. Ein Überfall auf die Hauptverwaltung darf nur einmal je Serverperiode getätigt werden.
4. Hauptverwaltung ist keine Safezone und kein RDM Gebiet.
5. Während ein Überfall auf die Hauptverwaltung durchgeführt wird dürfen keine Tankstellen oder Sparkassen überfallen werden.

Tankstellen

1. Bei einem Tankstellenüberfall darf sich keine dritte Partei einmischen.
2. Tankstellen können ab 5 Polizeibeamte überfallen werden.
3. Tankstellen und Sparkassen dürfen nicht gleichzeitig überfallen werden.
4. Tankstellen sind keine Safezone und kein RDM Gebiet.

HMG/GMG

1. Ein/e HMG/Gatling/GMG/RPG darf lediglich in offenen Kampfsituationen zum Einsatz kommen. Auf Personen darf unter keinen Umständen mit dem HMG/GMG geschossen werden. Der Beschuss auf Fahrzeuge bei offenen Kampfsituationen ist jedoch gestattet unter Beachtung, dass das Feuer nicht direkt auf Fahrer/Insassen eines Fahrzeuges eröffnet wird.

Diebstahl

1. Der Diebstahl in Safezones ist nur erlaubt sofern der Fahrzeugbesitzer sein Fahrzeug über einen längeren Zeitraum unbeaufsichtigt lässt.
2. Der Diebstahl von Fahrzeugen ist kein Kavaliersdelikt und als Endgame-Inhalt zu betrachten.
3. Befindet man sich in einem gestohlenen Fahrzeug, muss man mit Beschuss durch die geschädigte Person, eine von ihr beauftragte Person / Gruppierung und/oder der Polizei rechnen.
4. Andere Gruppierungen die dem Geschädigten helfen das Fahrzeug wieder zu erlangen, müssen durch den Geschädigten per SMS den Auftrag erhalten.
5. Feuere Geschädigte auf ein Fahrzeug, dass sie als von ihnen gestohlen erachten, treffen dabei jedoch einen Unbeteiligten, müssen sie für den Schaden aufkommen.
6. Es steht der stehlenden Fraktion frei ein Sperrgebiet in einem maximalen Radius von 2km um den Fahrzeughehler zu verhängen.

7. Der Diebstahl von Fahrzeugen ohne dem Fahrzeugeigentümer Zeit zu geben sein Fahrzeug abzuschließen ist strengstens verboten. Der Diebstahl / Zerstörung von Fahrzeugen ist nur erlaubt, wenn sich die geschädigte Person / Gruppierung in der laufenden Aktion aktiv widersetzt hat.
8. Bei einem Überfall ist die temporäre Entwendung nur zum Verkauf der geraubten Ware gestattet. Es muss sichergestellt werden, dass der Besitzer das Fahrzeug zurückerhält. Als Diebstahl gilt zudem die Entwendung von Fahrzeugen via Seilwinde ohne Zustimmung des Eigentümers.

Überfälle

1. Niederschlagen, ausrauben und wegrennen (Power-RP) ist strengstens untersagt und wird mit einer Auszeit bestraft. Bei Wiederholung droht ein permanenter Bann.
2. Vor jedem Raub muss eine beidseitige Kommunikation/Reaktion per Voicechat stattfinden, in der Forderungen und Anweisungen angegeben werden müssen.
3. Falls eine Gruppierung in einem Gefecht mit einer anderen Gruppierung eingebunden ist, darf sich keine dritte Partei einmischen. Jede hinzukommende Partei hat den Situationsbereich zu meiden. Die Polizei als Gesetzeshüter ist dazu angehalten jedwede Gefechte aufzulösen und darf daher in jedes Gefecht eingreifen. Legale anerkannte Sicherheitsunternehmen können von der Polizei stellvertretend entsendet werden.
4. Ein offizielles Bündnis gilt als ein Zusammenschluss zweier Parteien, welche auch gemeinsam in Gefechtssituationen agieren dürfen. Das Zusammenarbeiten von Parteien muss vorher der Polizei mitgeteilt werden. Die Polizei ist dazu verpflichtet dies an die Zivilbevölkerung weiterzugeben.