

Vorwort

Vorwort

Liebe Spielerinnen und Spieler,

willkommen in der spannenden und dynamischen Welt von Kraken-Life. Um ein einzigartiges und ungestörtes RP-Erlebnis zu gewährleisten, ist es unerlässlich, dass sich alle mit den Regeln und Grundsätzen unseres Servers vertraut machen. Diese Regelwerke dienen als Fundament und garantieren ein faires Spielerlebnis für alle Beteiligten.

Die Zusammenstellung in den links aufgeführten Dokumenten-Tabs umfasst drei Kernbereiche: **Allgemeine Regeln**, **Fraktionsregeln** und **Support-Regeln**.

- Die **Allgemeinen Regeln** bilden die Grundlage für das Verhalten auf dem Server und definieren die Mindestanforderungen an Respekt, Fairness und Authentizität im RP.
- Die **Fraktionsregeln** sind auf die spezifischen Bedürfnisse und Anforderungen der verschiedenen Organisationen und Gruppierungen auf dem Server zugeschnitten. Sie legen fest, wie sich Mitglieder von Fraktionen zu verhalten haben und welche Richtlinien in gewissen Situationen gelten.
- Die **Support-Regeln** dienen dazu, den reibungslosen Betrieb des Supports zu gewährleisten und stellen sicher, dass Konflikte oder Probleme effizient und gerecht gelöst werden. Sie beschreiben die Aufgaben des Support-Teams, den Ablauf von Beschwerdeverfahren sowie die Vorgehensweise bei Regelverstößen.

Wichtiger Hinweis vorab: Wir bitten euch, dass die Existenzberechtigung, Formulierungen und/oder grundsätzliches in Frage stellen konkreter Regeln oder Passagen aus diesem Regelwerk nicht im Rahmen eines Supportfalls mit Teamlern ausdiskutiert werden.

Änderungswünsche / Anpassungen und konkrete Fragen werden ausschließlich mit dem Regelwerk-Verantwortlichen (**Winters™**) geklärt.

Habt Spaß, seid respektvoll und bleibt stets offen für neue Geschichten und spannende Begegnungen.

Euer Team von Kraken-Life

Hatler

Konrad

Winters

Allgemeines Regelwerk_03/2025

Allgemeines Regelwerk

§1 Kraken-Life Verhaltenskodex und Grundsätze

Kraken-Life steht für kreatives und seriöses RP ohne übermäßig viele festgelegte IC-Regeln oder administrative Beschränkungen. Als Grundlage hierfür erwarten wir von allen Spielern ein Bewusstsein für ein vernünftiges und angemessenes RP-Verhalten. Als Projekt streben wir danach, gemeinsam mit euch durch kreative Freiheiten und unsere grundlegenden Werte eine angenehme RP-Atmosphäre zu schaffen.

Im Detail setzen wir daher folgendes voraus:

Respekt und Umgang untereinander: Alle Arten von Beleidigungen, die IC-ausgesprochen werden, gelten dem gegenüberstehenden Charakter. Bitte übertreibt die Beleidigungen nicht. Alle Arten von harten IC-Beleidigungen werden scharf sanktioniert. Vor allem dann, wenn sie unter keinen Umständen zum RP-Charakter oder der Fraktion passen, zu welcher der beleidigende Charakter gehört. Im Zweifel ist es immer den Admins/der Supportleitung vorbehalten, wie geäußerte Beleidigungen bewertet und sanktioniert werden. Von beleidigenden sexuellen Anspielungen oder Stigmatisierungen jeder Art ist grundsätzlich immer abzusehen. Hier gibt es keine Kulanz-Spielräume.

IC/OOC-Trennung: Auf Kraken-Life herrscht eine strikte IC/OOC-Trennung. Es ist nicht geduldet, IC an Supporter oder Admins mit OOC-Angelegenheiten heranzutreten. Dabei ist die Kommunikationsart, egal ob SMS, Telefon oder verbal, vollkommen egal. Ausnahme ist, wenn ein Supporter oder ein Admin eine Freigabe erteilt, zum Beispiel um ein Konzept zu bearbeiten oder wenn ein Supporter Support für Spielerinnen und Spieler macht. Verstöße dagegen werden bestraft.

Verhalten bei (vermeintlichen) Regelverstößen: Jede Situation, sei es Fail-RP, Power-RP oder etwas anderes Verbotenes ist auszuspielen und im Nachgang mit dem Supportteam zu klären. Das Abbrechen einer RP-Situation wäre auch in diesem Fall eine RP-Flucht. Weiterhin ist es IC verboten, auf das Regelwerk hinzuweisen oder Regeln zu zitieren.

Grundsätzliche Spielphilosophie auf Kraken-Life: Das Überfallen und Ausrauben anderer Spieler ist grundsätzlich erlaubt (**Ausnahme** siehe Fraktionsregelwerk §7), aber ein Spielstil, der ausschließlich daraus besteht, andere Spieler bzw. Fraktionen "abzufucken" (bspw. "Cop-Baiting"), ist nicht im Sinne des Servers. Alle Spieler, deren Hauptaufgabe darin besteht andere Spieler "abzufucken" und/oder den Spielspaß zu rauben, werden nicht in der Community geduldet.

Millionenstadt-Prinzip: Das Millionenstadt-Prinzip verlangt ein realistisches RP, das die Vielfalt, Glaubwürdigkeit und Dynamik einer Metropole mit Millionen von Einwohnern widerspiegelt. Übertriebenes Verhalten, Machtmonopole oder unrealistische Interaktionen sind untersagt, um ein authentisches und abwechslungsreiches RP-Erlebnis zu gewährleisten.

Allgemeines Regelwerk

§ 2 Game-Accounts

Das Handeln mit Ingame-Gütern, Ingame-Geld, sowie Whitelisted-Accounts gegen Echtgeld, wird mit einem permanenten Ausschluss aus der Community bestraft. Für die Nutzung und Sicherheit der Steamaccounts, Spieldateien und Teamspeakdaten ist jeder Nutzer selbst verantwortlich. Sollte ein Dritter mit diesen Accounts Regelbrüche begehen, wird der Accountinhaber bestraft.

Geteilte und gemeinsame Accounts/Rechner: Grundlegend darf jede Person bei uns nur einen Account und einen Charakter haben. In Absprache mit dem Admin-Team können mehrere Accounts oder Charaktere gestattet werden - dies ist aber im Vorfeld beim Team zu beantragen.

Wer sich einen Rechner mit anderen teilt (Familie, WG, Freunde) darf dies, auch ohne Anmeldung. Wir behalten uns als Team aber das Recht vor, bei einem Bann alle Accounts zu bannen, womit der Betroffene in Verbindung steht. Das Umgehen von Bans durch neue Accounts ist verboten. Geteilte Accounts sind ebenfalls verboten. Sprich: ihr und ein WG-Mitbewohner dürft nicht den gleichen Charakter spielen. Ihr dürft aber mit getrennten Accounts und Charakteren über denselben PC bei uns spielen.

§ 3 Grundlegende IC-Regeln

Gamecrash: Im Falle eines Gamecrashes, ist jeder beteiligten Partei vor Wiederaufnahme der Handlung eine angemessene Reaktionszeit von mindestens 20 Sekunden einzuräumen. Ein Restart (IC: Sonnenwende) oder ein allgemeiner Servercrash unterbricht lediglich eine laufende RP-Situation. Diese ist nach Restart wieder aufzunehmen und zu Ende zu spielen.

Vollmaskierung / Erkennung im RP: Als Vollmaskierung gelten ausschließlich Masken, die das komplette Gesicht bzw. den kompletten Kopf verdecken, inkl. Haare. (Bspw. Balaclava, Sturmhaube, Voll-Masken, Strumpf, T-Shirt-Maske, etc.). Eine einfache Maske/Bandana, die den Mund verdeckt, zählt nicht als Vollmaskierung. Wird eine einfache Maske mit einer dunklen Sonnenbrille und einem Kopftuch/Cap, etc. kombiniert, kann diese Kombination als Vollmaskierung anerkannt werden.

Auch anhand der körperlichen Statur darf ein voll maskierter Spieler nicht erkannt werden und es dürfen daher auch keine verwertbaren Rückschlüsse auf die Identität der Personen gezogen werden.

Verwendet ein Spieler **keinen** Stimmverzerrer, so kann maximal ein Rückschluss auf das Geschlecht gemacht werden.

Allgemeines Regelwerk

Fahruntauglichkeit von Fahrzeugen:

Fahrzeuge, die sich (bspw. während einem Rennen, einer Verfolgungsjagd, etc.) überschlagen, gelten als fahruntauglich und sind nicht mehr zu bewegen (ggf. noch langsam auf die Seite fahren/schieben). Je nach Schwere des Überschlags sind ggf. entsprechende Verletzungen auszuspielen.

Kommt es während einer Schießerei, Verfolgungsjagd oder anderen Situation dazu, dass die Reifen Schaden nehmen und gegebenenfalls platzen, gilt das Fahrzeug ab zwei kaputten Reifen als fahruntauglich.

Vorsätzliche Fahrzeug-Zerstörung:

Das bewusste und vorsätzliche Zerstören eines Fahrzeugs in einer aktiven RP-Situation (z. B. absichtliches Versenken im Wasser, Mutwilliges in die Luft jagen) ist verboten. Verstöße werden mit der Löschung des entsprechenden Fahrzeugs sanktioniert.

Waffengebrauch / Schusscall:

Der Einsatz von Schusswaffen ist nur dann erlaubt, wenn die Situation zuvor klar und nachvollziehbar im RP eskaliert ist (z. B. durch eine Bedrohung, Flucht nach einer groß angelegten Aktion wie bspw. Staatsbank, Heists, etc., Angriff oder Geiselnahme), andere Mittel zur Deeskalation erkennbar ausgeschöpft wurden und der Waffeneinsatz verhältnismäßig sowie sinnvoll ins RP eingebettet ist. Der Gebrauch der Waffe muss sich logisch aus dem laufenden RP ergeben. Unverhältnismäßiges oder grundloses Schießen gilt als Regelverstoß (Power-RP/Fail-RP) und wird entsprechend geahndet.

Es gibt keine Schuss-Ankündigung. Es sollte allerdings nur dann geschossen werden, wenn ein klarer, IC-erkenn- und nachvollziehbarer RP-Hintergrund gegeben ist. Auftragsmorde sind nicht erlaubt. Das Ausloben von Kopfgeldern zur lebendigen Ergreifung einer Person ist zulässig. Übermäßige und/oder gehäufte Gewaltakte, bzw. gewalttätige Aktionen werden nicht geduldet. Wird man mit einer Waffe bedroht, gilt dabei dennoch immer die jeweilige individuelle Situation und die „Schütze dein Leben“-Regelung.

Drive-Bys: Drive-By ist nur beschränkt erlaubt. Der Fahrer eines jeden Fahrzeugs (Auto, Motorrad, etc.) darf während der Fahrt nicht schießen, es sei denn, das Fahrzeug steht. Beifahrer dürfen generell schießen. Gleiches gilt für Nahkampf- und Wurfaffen jeder Art.

Schießen aus Helikoptern: Das Schießen aus Helikoptern ist für alle Parteien verboten. Ausnahme: Flugobjekte, die sich unbefugt innerhalb einer temporären oder permanenten Sperrzone befinden, dürfen, nachdem eine Kontaktaufnahme, bspw. über den Flugfunk, oder anderweitig nachweisbar mehrfach (2-3x) ohne Erfolg war, von staatlichen Einsatzkräften beschossen werden. Zu diesem Zweck darf auch das Feuer von staatlichen Beamten aus einem staatlichen Helikopter heraus auf das in die Sperrzone eingedrungene Flugobjekt eröffnet werden. Auf die Flugobjekte darf so lange geschossen werden, solange sie sich innerhalb der entsprechenden Sperrzone befinden. Ziel muss hier sein, das unbefugte Flugobjekt aus dem Luftraum und zum

Allgemeines Regelwerk

Landen zu bewegen und nicht, um willkürlich Insassen aus dem Helikopter zu schießen.

- Temporäre Sperrzonen: Können individuell bei Einsätzen an allen Orten der Insel ausgerufen werden.
- Permanente Sperrzonen: Sind auf der Karte rot markiert (Staatsgefängnis und Militärbasis).

Auf Helikopter darf von allen Parteien (vom Boden/aus Bodenfahrzeugen heraus) geschossen werden.

Geiselnahmen/Forderungen:

Um Fairness, RP-Balance und Spieltiefe für alle Beteiligten zu wahren, wird die Anzahl zulässiger Geiseln nach Art des durchgeführten Events gestaffelt:

- Shop-/Tankstellenraub

- Max. 2 Geiseln

- ATM-Raub

- Max. 1 Geisel

- Normale Bankfiliale

- Max. 4 Geiseln

- Heists / Heist-Bankfiliale *(großes Ziel mit Vorbereitungszeit)*

- Max. 4 Geiseln

- Staatsbank

- Max. 6 Geiseln

- Nur-Geiselnahme *(ohne Raub oder nicht im Rahmen einer der vorher genannten Szenarien)*

- Max. 2 Geiseln
- Fokus liegt auf Verhandlung, Story oder Erpressung – z. B. politische Forderungen, Fraktionskonflikte, Informationsgewinn.
- Muss inhaltlich fundiert und länger ausgespielt sein, keine Geiselnahmen "zum Spaß".

Verhalten von Geiseln in der Situation

- Geiseln haben sich realistisch und glaubwürdig zu verhalten – Panik, Angst, Unsicherheit oder Fluchtversuche sind im Rahmen der Situation zulässig und sogar erwünscht, solange sie nicht gezielt das RP sabotieren oder ins Lächerliche ziehen.
- Power-RP durch Geiseln (z. B. plötzliches Entwaffnen von Bewachern, unlogische Fluchtaktionen oder absichtliches Stören der Verhandlungen) ist untersagt.
- Geiseln, die sich bewusst unrealistisch oder trollend verhalten, können vom Team sanktioniert und temporär entfernt werden, um die Qualität des Szenarios zu schützen.

Allgemeines Regelwerk

Weitere Regelungen zu Geiseln:

Geiseln sind für beide Seiten gleichwertig/wertvoll und das Leben dieser um jeden Preis zu schützen. Auch die Crime-Seite hat Interesse am Wohlbefinden der Geisel, da diese deren Lebensversicherung ist. Fake-Geiseln (oder nicht vorhandene Geiseln) sind nicht erlaubt. Des Weiteren ist es nicht erlaubt, mit der Hilfe von Geiseln Personen bzw. Gefangene aus der Gewahrsam des PDs frei zu erpressen. Forderungen müssen realistisch sein und dem Geldsystem der Insel entsprechen. Unrealistische Werte oder Forderungen sollten nicht eingefordert/gestellt werden. Gleiches gilt auch für die Anzahl der Forderungen.

Hinweis: Bei besonderen IC-Events (wie bspw. Waffen- bzw. Asservatenkammer-Transporte o.ä.) ist es untersagt, Geiseln zu nehmen, mit dem Ziel an Inhalte des Transports zu gelangen, bzw. diese frei zu erpressen.

Sonstige IC-Regelungen:

- 30 Minuten **vor und nach** jedem Serverrestart dürfen keine Situationen gestartet werden (bspw. Raids, Razzien, Shopräube, etc.).
- Spawnkilling ist strengstens untersagt (Ein Spieler spawnet und wird direkt erschossen). Das Warten oder „Abcampen“ von Spielern an Krankenhäusern ist verboten. Ebenso ist das generelle Abcampen des MDS/Notfall-MDs untersagt.
- Barfuß in Schussgefechte, Raids, etc. zu gehen ist nicht erlaubt.
- Das Schießen aus MLO-Fenstern, aus denen nur heraus, aber nicht hinein geschossen werden kann, ist nicht erlaubt.

§ 5 Ausrauben / Gegenstände entfernen

Es ist strengstens untersagt Personen die am Boden liegen auszurauben, zu durchsuchen oder ihnen Gegenstände zu entnehmen. Eine bewusste Person befindet sich in einer hilflosen Situation und kann nicht auf RP-Aktionen reagieren, daher ist jede Form von Ausrauben / Gegenständen entfernen in diesem Zustand regelwidrig.

Es ist ebenfalls untersagt, diese Regelung zu umgehen, indem versucht wird:

- Eine Person am Boden durch das Kommando „Hände hoch“ oder ähnliche RP-Szenarien dazu zu bringen..
- Die Person am Boden mittels Fesseln oder anderen Methoden technisch „lootbar“ zu machen.

Die einzige Situation, in der dies zulässig ist, betrifft Personen, die sich bei **vollem Bewusstsein** befinden und **aktiv** auf die RP-Situation reagieren können.

Ausnahme:

Allerdings dürfen Bodycams und GPS-Geräte im Rahmen von RP-Handlungen verbal auch im Zustand der Bewusstlosigkeit entwendet bzw. zerstört werden. Dies muss vom Spieler eindeutig ausgespielt und kommuniziert werden, ohne

Allgemeines Regelwerk

dass der betreffende Gegenstand dabei tatsächlich den Besitzer wechselt oder physisch entfernt wird.

Ausrauben von Mitgliedern der San Andreas State Police (PD):

Das Ausrauben von exekutiven (San Andreas State Police) Fraktionsmitgliedern ist **nicht erlaubt**. Es dürfen lediglich RP-Items wie Funkgerät, GPS oder Bodycam entfernt werden. Waffen, Geld oder andere Inventargegenstände dürfen nicht gelootet, sondern höchstens im RP „verbal entwendet“ werden, ohne tatsächlichen Item-Transfer.

§ 6 Zivilisten / Zusammenschluss zu zivilen Gruppen / Drittpartei-Regelung

Zusammenschluss zu zivilen Gruppierungen: Unter einer zivilen Gruppierung versteht man den Zusammenschluss von Spielern (egal ob und welche Fraktionszugehörigkeit) mit der gleichen Absicht. Eine Gruppe von Zivilisten darf bei einer aktiven Handlung (Angriff, Raub, Geiselnahme) nicht aus mehr als 5 Personen bestehen. Zivile Gruppierungen genießen keinen Sonderstatus und gelten laut Regelwerk weiterhin als Zivilisten. Zivilen Gruppen ist es grundsätzlich nicht erlaubt, Hoods zu stürmen.

Drittpartei: Das (absichtliche) Einmischen von Zivilisten oder zivilen Gruppen als Drittpartei in ein laufendes Gefecht bzw. eine aktive/aggressive Handlung zwischen zwei Fraktionen, entweder durch vorherige Absprache oder Ninja-RP, ist absolut untersagt. Ausgenommen davon ist das PD, wenn zur Wahrung der allgemeinen öffentlichen Sicherheit (i.d.R. Innenstadt, Innenstadtnahe Gebiete, besondere Orte von öffentlichem Interesse) eingegriffen wird. Ebenfalls ausgenommen sind temporäre Zusammenarbeiten im Rahmen einer Hinrichtungs-/Kopfgeldjagd.

§ 7 Behandlung und Wiedereinstieg

Schwerverletzt -> Zeit, in der man auf eine med. Versorgung wartet, allerdings noch eingeschränkt handlungsfähig ist (z.B. reden, Umgebung wahrnehmen, hören)

Bewusstlosigkeit -> Zeit, in der auf eine med. Versorgung gewartet wird und in der man komplett handlungsunfähig ist.

Wichtig:

- Sofern sich ein Medic an der Einsatzstelle befindet, ist auch nach Ablauf der 15 min auf die medizinische Versorgung zu warten und **nicht** zu respawnen.
- Ist kein Medic (Spieler) mehr im Dienst und wird man zum Notfall-Medic ins MD gebracht, hat man die **Verpflichtung**, sich behandeln zu lassen. In solchen Fällen ist die Ausnahmeregelung für besondere Verletzungen nicht gültig. Weder ihr, noch die Gegenseite weiß, welche Verletzungen ihr

Allgemeines Regelwerk

genau habt. Denkt daran, dass das Leben eures Chars immer an erster Stelle steht.

Koma -> Kann eine Person nicht mehr versorgt werden und muss respawnen, fällt diese ins Koma und erwacht mit Gedächtnisverlust am MD. Dies fällt unter „Wiedereinstieg“

Es ist absolut verboten schwerverletzte oder bewusstlose Personen zu bewegen, um sie zu verstecken. Dabei ist es völlig irrelevant, ob es sich um Zivilisten, Staatsangestellte, Gangmitglieder oder sonstige Personen handelt. Jeder hat das Recht auf eine medizinische Versorgung. Das Sammeln von bewusstlosen Personen auf einem Fleck, um den Medizinern eine einfachere Behandlung zu ermöglichen, ist gestattet.

Wird eine Person behandelt (EMS oder Notfall-EMS), vergisst diese nicht die Situation, die zur Bewusstlosigkeit geführt hat. Nach der Behandlung ist eine erneute Beteiligung an der laufenden RP-Situation jedoch nicht mehr erlaubt, unabhängig von einer möglicherweise örtlichen Verlagerung der vorangegangenen Situation.

Sonderregelung: Behandelten Polizeikräften ist es erlaubt, in laufende Aktionen einzugreifen, um verletzte Kollegen oder tatverdächtige Personen erstzuversorgen oder sie aus der Gefahrenzone zu evakuieren, bis genügend Rettungskräfte eingetroffen sind. Dabei gilt jedoch weiterhin strikt die Regel "Schütze dein Leben".

Behandelte Personen dürfen von der Gegenseite insofern noch in das RP eingebunden werden, dass bspw. die Polizei die Möglichkeit hat, behandelte tatverdächtige Personen zum PD zwecks Strafverfolgung etc. zu überführen und dort die Situation abzuschließen. Nach Auseinandersetzungen dürfen die „Gewinner“ einer Situation die behandelten Personen **unter Beachtung des § 5 "Ausrauben / Gegenstände entfernen"** entwaffnen bzw. ausrauben. Es ist jedoch nicht gestattet, behandelte Personen als Geisel zu nehmen oder sonstige Forderungen zu erzwingen.

Wiedereinstieg und Koma: Wenn eine Person nicht mehr behandelt werden kann und ins Koma fällt (Respawn), verliert sie alle Items. Der Wiedereinstieg nach Koma verursacht beim Betroffenen einen Gedächtnisverlust: Jegliches Wissen über beteiligte Personen, ihre Namen, Aussehen und Maskierungen der gesamten RP-Situation, die zur Herbeiführung des Komats geführt hat, wird verloren.

Nach Wiedereinstieg ist eine erneute Beteiligung an der laufenden RP-Situation nicht erlaubt, unabhängig von einer möglicherweise örtlichen Verlagerung der vorangegangenen Situation.

Beteiligte Personen dürfen dem aus dem Koma erwachten Spieler von der Situation und dem Grund seines Komats berichten. Aber auch dann ist eine erneute Beteiligung an der noch laufenden Situation nicht mehr gestattet.

Allgemeines Regelwerk

Jegliche Funktionen im Spiel, in denen man Informationen aufschreiben/speichern kann, um sich nach Wiedereinstieg selbst zu erinnern, dürfen nicht genutzt werden.

Besondere Ausnahmefälle: Personen mit mittleren Schussverletzungen am Kopf, Sturzopfer (ab 15m) sowie Personen/Insassen, die bei Explosionen und/oder Flugzeugabstürzen umkommen, gelten als nicht behandelbar und somit direkt als Koma-Patienten.

§ 8 Hinrichtung und Ausreise

Hinrichtung: Hinrichtungen werden nur und ausschließlich durch einen Administrator entschieden. Anträge auf Hinrichtungen werden u.a. aus Meta-Gründen nicht über das Tickettool eingereicht, sondern per Direktnachricht an: Winters™

Die vorausgegangenen RP-Stränge werden bei dieser Entscheidung mit einbezogen. Bei einem schlüssigen Verlauf der vergangenen Handlung ist eine Hinrichtung möglich. Eine genehmigte Hinrichtung ist von allen Personen zu akzeptieren.

Die Antragsteller, bzw. die antragstellende Fraktion hat - ab Genehmigung - 7 Tage Zeit, der hinzurichtenden Person habhaft zu werden und diese per Videobeweis zu töten. Diese Tötung ist dann gleichzusetzen mit der offiziellen Hinrichtung und hat die Charakterlöschung zur Folge. Beide Seiten werden vorab informiert, ab wann die Zeit der Jagd beginnt.

Der Antragsteller darf maximal 2 weitere Personen nennen, die die Hinrichtung vollziehen dürfen.

Wichtig: Der öffentliche Aufruf (via Twitter, Instagram, etc.) zur Jagd/Ergreifung einer hinzurichtenden Person und deren Auslieferung ist nicht erlaubt.

Verhaltensweisen während der Jagd: Die hinzurichtende Person hat während der 7 Tage (als betroffener Charakter) eine angemessene Wachzeit (ca. 60%) abzuleisten und sich entsprechend in der Öffentlichkeit zu bewegen. Das (dauerhafte) Verstecken hinter „unaufbrechbaren“ Türen ist untersagt. Sollte die Person aus nicht selbstvertretbaren OOC-Gründen innerhalb der 7 Tage nicht (ausreichend) wach sein können, ist dies umgehend im Support zu melden und eine Verlängerung der Frist zu prüfen. Während laufenden Hinrichtungsanträgen ist ein Beitritt in eine Fraktion untersagt.

Ausreise: Eine Ausreise (Charlöschung ohne erneute Einreise des "alten" Chars) ist grundsätzlich möglich. Wenn ein Spieler seinen Charakter ausreisen lassen möchte, um zum Beispiel eine neue Story zu beginnen, so hat er das im Support zu beantragen, damit auch die Daten des alten Charakters gelöscht werden. Hierbei gilt: Der neue Charakter darf sich nicht mit dem alten überschneiden, es sollte ein weitgehend neues RP entstehen. Das Übertragen von Gütern (Geld oder Besitztümer) auf einen neuen Charakter ist nur begrenzt möglich und vorher beim Support anzumelden. Über Umwege die Güter eines

Allgemeines Regelwerk

bald ausreisenden Charakters wieder dem neuen Charakter zuzuführen, wird sanktioniert.

§ 9 Gambo-Settings / Grafikeinstellungen

Die Verwendung von sogenannten „Gambo-Settings“ sowie allen vergleichbaren, Spiel-verändernden Anpassungen ist strengstens untersagt.

Darunter fallen insbesondere:

- sämtliche Modifikationen, die sichtbare Gameplay-Vorteile verschaffen (z. B. Tracer, NoTrees, NoBushes, NoProps, Killeffekte, reduzierte Schatten, übertriebene Sättigung oder Kontraste etc.),
- jegliche Reshade- oder ENB-Presets, die über das rein visuelle Verschönern hinausgehen,
- externe Programme oder Tools, die die Sichtbarkeit oder Wahrnehmung im Spiel beeinflussen.

Erlaubt sind ausschließlich:

- Standard-GTA-Einstellungen (Vanilla),
- Mods, die rein visuell verschönern (z. B. NVE oder ähnliche Grafikmods, die das Spiel nur realistischer/schöner machen, ohne spielerische Vorteile zu bringen),
- Custom-Gunsounds oder Sirenen,
- Custom-Crosshairs (sofern sie keinen unfairen Vorteil verschaffen oder offensichtlich übertrieben sind).

Verboten bleibt alles, was:

- die Spielwelt "vereinfachend" verändert (z. B. das Entfernen von Props oder Effekten),
- zusätzliche Anzeigen, Effekte oder visuelle Hilfen ins Spiel bringt,
- nicht dem allgemeinen RP-Standard entspricht.

Die Serverleitung behält sich vor, in Einzelfällen individuell zu prüfen, ob bestimmte Einstellungen oder Modifikationen gegen diese Regel verstoßen.

§ 10 Discord-Verhalten

Die Zweckentfremdung des Bürger-Chats, des Vorschläge-Channel oder sonstiger, nicht dafür vorgesehener Channel und Discord-Bereiche für die Veröffentlichung, oder Ansprache von Inhalten, die dort nichts verloren haben, ist strikt untersagt. Dies beinhaltet auch die Weitergabe und Veröffentlichung von (IC-)Informationen und RP-Situationen. Bitte versucht Probleme zuerst proaktiv mit dem Community-Management zu klären, oder reicht bei schwerwiegenden Verstößen rechtzeitig ein Ticket ein. Verstöße gegen diese Regelung werden mit einer einmaligen Verwarnung und dann mit weiteren Maßnahmen sanktioniert.

Allgemeines Regelwerk

§ 11 Zweitchar-Regelungen

Grundsätzlich ist es möglich, bei uns auf dem Server einen Zweitchar zu bespielen.

Dabei gelten aber folgende Voraussetzungen:

- Mindestspielzeit auf unserem Server: 2 Monate
- Spielern mit einer negativen Support-Historie ist es nicht erlaubt, einen Zweitchar zu bespielen
- Die Beantragung eines Zweitchars bedarf einer schriftlichen, ausführlichen, individuellen RP-Hintergrundgeschichte (Einreichung per Ticket)
- Die Supportleitung behält es sich vor Zweitchar-Anfragen abzulehnen, wenn es bspw. schon zu viele Zweitchars der gleichen Sorte gibt, oder diese nicht zum Server-Konzept passen

Einsatz von Tieren (Zweitchars) in RP-Situationen:

- Tiere, die im Spiel als Charaktere geführt werden, dürfen nur in Szenarien, die Notwehr oder Selbstverteidigung erfordern, beißen oder aggressive Verhaltensweisen zeigen. Ein solches Verhalten muss klar durch die Aktionen anderer Charaktere provoziert sein und als letztes Mittel zur Verteidigung in einer bedrohlichen Situation angesehen werden.
- Halter von Tieren sind nicht befugt, ihre Tiere als (offensive) Waffen zu verwenden.

§ 12 FFA-Lobbys und Events

- (1) In FFA-Lobbys wird kein RP gespielt. Informationen, die in diesen Lobbys erlangt werden, dürfen demnach nicht ins RP übertragen oder dort verwendet werden. Innerhalb der FFA-Lobby gelten keine RP-Regeln, jedoch sind allgemeine Serverregeln wie z. B. Fairplay und respektvolles Verhalten weiterhin einzuhalten.
- (2) Events, wie Waffen-/Asservaten- oder spezielle Gefangenentransporte, werden ausschließlich IC über das EAS (Emergency Alert System) angekündigt und kommuniziert. Während bzw. unmittelbar nach einem solchen Event erfolgt **keine medizinische Behandlung oder Strafverfolgung**. Dies bedeutet, dass verletzte Spieler nicht von Medics versorgt und Personen nicht mit dem Ziel einer strafrechtlichen Verfolgung festgenommen werden dürfen. Spieler, die sich während des laufenden Events behandeln lassen, dürfen sich nicht mehr am Event beteiligen.
- (3) **Hinweis zu Waffen-/Asservatentransporte:** Grundsätzlich ist es Crime-Fraktionen erlaubt, jedoch nur ausschließlich zum Zweck dieses Events und auch nur in der ersten Phase gemeinsam zu agieren. Die Crime-Fraktionen müssen jedoch nicht zwingend miteinander agieren.

Folgende Endsituationen sind dabei zu beachten:

Allgemeines Regelwerk

Endsituation A: Das PD gewinnt bereits in der ersten Phase, indem alle Gegenstände erfolgreich umgeladen wurden. Das Event wird über das Emergency Alert System als beendet bekanntgegeben.

Endsituation B: Die Crime-Seite gewinnt die erste Phase, indem sämtliche Bodenkkräfte des PDs ausgeschaltet wurden. In diesem Fall erfolgt eine Admin-Meldung mit dem Hinweis: "Last Fraktion standing" und es beginnt Phase 2. Die Fraktion, welche dann noch zuletzt steht, erhält den kompletten Loot aus dem Transport. **Hinweis:** Es ist untersagt, den Loot unter anderen Fraktionen, bspw. aufgrund etwaiger vorheriger Absprachen, "wer zuletzt stehen soll" oder ähnliches, im Nachhinein aufzuteilen.

§ 13 Verhalten bei Heists, Banküberfällen, etc.

Wenn ein Teilnehmer während eines Heists, eines Banküberfalls, einer Geiselnahme oder einer sonstigen Aktivität, bei der man Beute jeglicher Art erhält (auch Lösegeld) infolge einer Verhandlung oder aus taktischen Gründen mit der Beute vom Ort des Geschehens flüchtet, darf dieser Spieler im weiteren Verlauf nicht zum ursprünglichen Tatort oder ggf. zu einer örtlichen Verlagerung der Situation zurückkehren, um an laufenden Kampfhandlungen (z.B. Schießereien) teilzunehmen. Die Flucht mit der Beute gilt als endgültiger Rückzug aus der Situation.

Fraktionsregelwerk_03/2025

Fraktionsregelwerk

§ 1 Fraktionsgründung und -größe

Allgemeines: Um eine Fraktion zu gründen, muss ein offizielles Konzept via Discord-Ticket eingereicht werden. Fraktionen, die länger als 14 Tage entweder die minimale Mitgliederanzahl unterschreiten, oder ohne vorherige Ankündigung/Rücksprache inaktiv sind, werden geschlossen. (Abweichungen sind nach Absprache mit dem Supportteam möglich). Die MLOs und das Gelände gehen dann wieder sofort an den Staat über.

- Die maximale Fraktionsgröße beträgt 20 Spieler (Ausnahmeregelungen zu Projektstart nach Absprache möglich).

§ 2 Blood-In / Blood-Out

Um ein Blood-Out an einem anderen Spieler durchzuführen, bedarf es vorher ein Blood-In. Tritt ein Spieler einer Crimefraktion bei, so hat dieser **automatisch** ein Blood-In.

Ausnahme: Im Konzept der Crimefraktion ist ein Blood-In ausdrücklich nicht vorgesehen.

Kommt es zu einem Blood-Out, vergisst die betroffene Person alles aus dem Crime-RP-Strang. (Ganginformationen, Verstecke, Lager, Tätigkeiten etc.) Dies ist **KEIN** endgültiger Charaktertod. Blood-Outs müssen auf Anfrage als Video (mit Ton!) nachgewiesen werden können, um zu beweisen, dass dieses auch wirklich stattgefunden hat und als solches kommuniziert wurde.

Ausnahme: Hat eine Bad-Frak in ihrem Konzept die Regelung, dass das Blood-Out eines Mitglieds aus der Leadership den endgültigen Charaktertod besiegelt, wird dies stattgegeben. Wichtig: Spieler müssen jedoch bereits beim Blood-In nachweislich darauf hingewiesen worden sein, dass ein Blood-Out den Charaktertod bedeutet. Das Blood-Out muss ebenfalls mit Videonachweis belegt werden.

Möchte sich ein Spieler seinem Blood-Out entziehen, so hat er grundsätzlich die Möglichkeit dazu, davor zu fliehen. Der betroffene Spieler hat ab der Bekanntgabe, dass er gebloodoutet werden soll, 7 Tage Zeit sich zu verstecken bzw. unterzutauchen. Nach Ablauf dieser Zeit gilt der Member als „verschollen“ und hat sich erfolgreich dem Blood-Out entzogen.

Die Person auf der Flucht hat während der 7 Tage eine angemessene Wachzeit (ca. 60%) abzuleisten und sich entsprechend in der Öffentlichkeit zu bewegen. Das (dauerhafte) Verstecken hinter unaufbrechbaren Türen ist untersagt.

Sollte die Person aus nicht selbst vertretbaren OOC-Gründen innerhalb der 7 Tage nicht (ausreichend) wach sein können, ist dies **umgehend** im Support zu melden und eine Verlängerung der Frist zu prüfen.

Fraktionsregelwerk

§ 3 Farbe bekennen

Jede Fraktion braucht (eine) eindeutige Fraktionsfarbe(n) und jedes Fraktionsmitglied muss diese gut sichtbar tragen, wenn man **aktiv eine geplante RP-Situation** umsetzen möchte (bspw. Angriff auf ein feindliches Ganggebiet, Banküberfall, Shop-Räube, etc.) und/oder wenn man **Teil einer Crime-Fraktion ist, während man eine Route bewirtschaftet bzw. darauf arbeitet**. Die offiziellen Farben sind zusammen mit dem, bzw. im Fraktionskonzept einzureichen. Spätestens muss diese jedoch 1 Woche nach offizieller Gründung dem Konzeptmanagement mitgeteilt werden.

- Jedes Outfit muss mindestens 2 Merkmale in Fraktionsfarbe aufweisen.
- Mindestens eines der beiden Merkmale muss ein Haupt-Kleidungsstücke in der Fraktionsfarbe und/oder Logo sein. Haupt-Kleidungsstücke sind bspw.: Hose, Shirt, Jacke, Kutte, Fraktions-Weste, etc. (Anmerk.: Schuhe werden nicht als Merkmal gezählt).
- Das zweite Merkmal ist frei wählbar und kann auch ein Kleidungs-Accessoire sein, wie bspw.: Bandanas, Caps, etc., allerdings KEINE minimalistischen Merkmale (bspw. Schmuckstücke) oder Handschuhe.

Auch (Fraktions-)Fahrzeuge sind entsprechend der Fraktionsfarben zu lackieren, wenn man diese **aktiv in einer geplanten RP-Situation** nutzen möchte.

Ausnahme: Fahrzeuge, die während bzw. für die Bewirtschaftung von Routen genutzt werden, dürfen von der Fraktionsfarbe abweichen. Für alle anderen aktiv geplanten RP-Situationen (z. B. Banküberfälle, Heists, koordinierte Aktionen etc.) ist weiterhin die Nutzung von Fahrzeugen in der Fraktionsfarbe verpflichtend.

Hinweis: Es ist nicht gestattet, als (Haupt-)Grundfarbe schwarz und als Zweitfarbe lediglich einen andersfarbigen Perleffekt zu nehmen. Eine der Grundfarben einer Fraktion (nicht schwarz) muss auf jedem Fahrzeug **klar** erkennbar sein, sodass Fahrzeuge in einer aktiven Situation (gem. der o.g. Regelungen) eindeutig einer Fraktion zugewiesen werden können.

Ausnahmen in Bezug auf Farbe bekennen ist möglich, wenn es sich um eine im Vorherein mit dem Support abgestimmte Situation handelt (bspw. Hinrichtungsjagd, Events, etc.)

Etwaige saisonale „Sonderkleidung“ (Schneeoutfit, Dschungeloutfit, etc.) sind vor Nutzung mit dem Support abzuklären.

Mitglieder der Exekutive sind im Dienst immer klar erkennbar und uniformiert zu sein. Ausgenommen von dieser Regelung sind Undercover-Ermittler.

Fraktionsregelwerk

§ 4 Bündnisse unter Waffen

Zusammenschlüsse von (Crime-)Fraktionen zu Bündnispartnern zum Zweck der gemeinsamen, gewaltsamen Auseinandersetzung gegen andere Fraktionen sind nicht erlaubt.

§ 5 Fraktionsfahrzeuge

Fraktionsfahrzeuge sind nicht speziell nur für Fraktionen gesperrt/reserviert. Als Fraktionsfahrzeug genutzte Fahrzeuge, die in aktiv geplanten RP-Handlungen verwendet werden sollen, müssen aber klar erkennbar sein (siehe § 3 Farbe bekennen).

Es ist ausdrücklich verboten, dass von einem Fraktionsmitglied gekaufte Fraktionsfahrzeuge privat veräußert werden. Nur der Autohändler darf diese zurückkaufen. (Rückerstattung der Anschaffungskosten).

Es obliegt jedem Fraktionschef selbst zu prüfen, ob gebloodoutete / ausgetretene Mitglieder ihre Fahrzeuge zurückgeben bzw. diese zurück überschreiben.

§ 6 Staatliche Fraktionen

Definition: Als staatliche Fraktionen gelten unter anderem die San Andreas State Police, Vertreter des DOJ bzw. des Rechtssystems, die San Andreas Fire & Medical Services, staatliche Werkstätten, sowie alle weiteren Einrichtungen und Institutionen, die staatlich finanziert, organisiert oder kontrolliert werden.

Ansprechpartner bei Problemen / Themen mit Staatsfraktionen:

- **San Andreas State Police:**
IC: High Command-Ebene des PDs oder IAA - *Richard Winters*
- **San Andreas Fire Department & Medical Services**
IC: *Toby Rage*

Hinweis: In entsprechenden Fällen ist immer zuerst ein geeigneter IC-Lösungsweg mit den Ansprechpartnern zu suchen. Ist dies nicht möglich, kann die Klärung auch OOC (Betreuung Staatsfraktionen von Adminseite: Winters™) erfolgen.

Genereller Umgang mit staatlichen Fraktionen:

Angestellte von staatlichen Fraktionen dürfen mit RP-Hintergrund entführt werden. Ein Beispiel hierfür ist ein korrupter Polizist, der keine Informationen mehr liefert. Das Entführen oder Schaden von Medizinern in Dienstkleidung ist gestattet.

Fraktionsregelwerk

Sollten Mediziner nach einer Schießerei zu einem Ort gerufen werden und behandeln am Boden liegende Personen, sind die Mediziner kein Teil der Schießerei und dürfen nicht beschossen werden. Es liegt jedoch in der Verantwortung der Einsatzleitung, ob und wann die Mediziner die Situation betreten, um nicht ihr eigenes Leben zu gefährden.

Mediziner sind da, um zu helfen. Das bedeutet, dass die Art der kommunizierten Verletzung auch mit den tatsächlichen Verletzungen übereinstimmen sollte. Hierbei ist es egal, ob man sich selbst oder andere auch die Verletzungen zugefügt haben. Das Ziel ist, dem Mediziner ein gutes Medic-RP zu ermöglichen. Dazu gehört auch, dass die Behandlungen, mögliche Folgebehandlungen der Verletzung o.Ä. ausspielt werden.

Verhaltensweise von Angestellten aus staatlichen Fraktionen: Mitgliedern einer staatlichen Fraktion ist es gestattet, eine Body-Cam zu tragen und die dadurch generierten Informationen IC zu verwenden. Sollten diese Body-Cams während eines Einsatzes zerstört oder entwendet werden, können die Informationen nicht verwendet werden (Eine Weiterleitung des Bild- und Tonmaterials auf einen Liveserver in Echtzeit ist IC untersagt.)

Der Polizei ist es erlaubt, flüchtende Fahrzeuge durch Rammen ("PIT-Manöver") zum Stillstand zu bringen. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass dies in einem realistischen Umfang stattfinden sollte. Das Rammen mit 300 km/h entspricht nicht dem Schutz des eigenen Lebens. Das Rammen/Pitten von Motorradfahren ist höchst lebensgefährlich und daher untersagt. Kommt es bei einer Verfolgungsjagd mit einem Motorrad dennoch dazu, dass ein Auto dieses erfasst, kann nach Ausspielen der Situation im Einzelfall geprüft werden, ob es sich um ein absichtliches Pit-Manöver gehandelt hat.

Korruption in staatlichen Fraktionen:

- **State Police:** Korruption (Item- und Informations-Korruption in einem angemessenen Umfang) ist nur bis einschließlich des Ranges "Trooper I" gestattet. Ab "Trooper II" gilt dann ein absolutes Korruptionsverbot. Da es sich hierbei um eine OOC-Regelung handelt, behalten wir es uns Projektseitig vor, auch OOC nachgewiesene Korruption ab "Trooper II" zu sanktionieren.
- **MD:** Im MD unterliegen nur der Krankenhausdirektor und dessen direkter Stellvertreter einem absoluten Korruptionsverbot.

Item-Korruption darf nur in einem angemessenen Umfang ausgeübt werden. Es ist im RP unrealistisch, mehrere hundert oder gar tausend Items aus einem Lager oder Shop zu beziehen.

Fraktionsregelwerk

§7 Routenkriege und Routenbesitz

Allgemeines:

Eine Fraktion kann gegenüber einer anderen Fraktion grundsätzlich einen Krieg um eine illegale Drogen- oder Gegenstands-Route erklären. Legale Routen dürfen nicht beansprucht werden.

Jede Fraktion darf aber nur maximal **EINE** Drogen-Route und **EINE** Gegenstands-Route besitzen!

Eine Fraktion darf immer nur einen Krieg führen. Mehrere Angriffs-/Verteidigungskriege, die zeitgleich ablaufen, sind nicht gestattet.

Jeder Krieg bedarf eines vorher ausgehandelten Kriegsvertrags. Kriegsverträge werden zwischen zwei Parteien untereinander und unter Beaufsichtigung des IC-Crimemanagements vereinbart.

Siegbedingungen:

Eine Route gilt als gewonnen/verteidigt bzw. verloren, wenn eine Fraktion im "Best of Three" ein Schussgefecht gegen dieselbe Fraktion gewinnt/verliert. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schussgefechte in Folge gewonnen sind, oder sich mit Sieg/Niederlage abwechseln.

Während des Routenkrieges:

Die Sieger-/Verlierer-Bedingungen müssen immer eingehalten und respektiert werden. Es dürfen keine neuen Mitglieder während der Kriegszeit rekrutiert werden. Mitglieder einer Fraktion, die sich im Krieg befindet, dürfen nur im Fraktions-Outfit (Farbe muss klar und eindeutig erkennbar bei Fahrzeugen UND Kleidung sein) unterwegs sein.

Wichtig: Begeht eine Fraktion während der Kriegszeit im Gefecht weitere Server-Regelverstöße, welche mit einem Fraktionsstrike gewertet werden, gilt der Routenkrieg automatisch als verloren.

Die Entscheidung bzw. das Ergebnis eines Routenkrieges ist zwischen den Leaderschaften der beteiligten Fraktionen festzuhalten und innerhalb 24h nach dem entscheidenden Gefecht dem Crimemanagement zu melden. Das Ergebnis und die darauffolgende Sperrfrist wird dann über den Discord für alle Spieler angekündigt.

Ein Krieg kann auch vorzeitig beendet/entschieden werden, wenn sich eine Fraktion von selbst ergibt oder die Niederlage eingesteht.

Wichtig: Mögliche Regelverstöße oder Unstimmigkeiten sind immer zuerst zwischen den Leaderschaften zu klären, bevor Tickets eingereicht werden, oder der Live-Support eingeschaltet wird. Kommt es zu einer Ticketflut, oder einem zu hohen Volumen an (unnötigen) Supportfällen, wird der Routenkrieg annulliert.

Fraktionsregelwerk

Nach dem Routenkrieg:

Nach einem Krieg um eine Route muss von allen Fraktionen mindestens 14 Tage gewartet werden, bevor wieder ein Krieg um dieselbe Route starten darf.

- **Verlierer-Fraktion:** Darf der Gewinner-Fraktion für 14 Tage nicht den Krieg erklären und auch keine Überfälle auf der entsprechenden Route starten. Für die Verlierer ist die Route für diese Zeit unantastbar. Die Verlierer-Fraktion darf nach einer Wartezeit von 7 Tagen einer anderen Fraktion um eine andere Route den Krieg erklären.
- **Gewinner-Fraktion:** Darf nach einer Wartezeit von 7 Tagen einen neuen Krieg um eine andere Route gegen eine andere Fraktion starten.

Drittpartei-Regelung

Während der Zeit des Krieges entfallen sämtliche Nutzungs- und Pachtrechte für andere Fraktionen. Das bedeutet, dass der Krieg um die Route nur unmittelbar vom Angreifer und dem Verteidiger geführt werden darf.

Das Einmischen einer Drittpartei, auch von PD, mit Ausnahme von Gefechten, die in Control Districts stattfinden, ist untersagt, ebenso Ninja-RP.

Die Weitergabe von Equipment oder Fahrzeugen (inkl. Helikopter, Boote, etc.) an andere, unbeteiligte Fraktionen, sodass diese direkt oder indirekt an (Kampf-)Handlungen um das Ausfechten der Herrschaft über die Route beteiligt sind, ist untersagt und führt zu Konsequenzen.

Wichtig: Routen können grundsätzlich auch getauscht werden. Allerdings gilt auch nach dem Tausch ebenfalls die o.g. Sperrfrist. Besitzwechsel sind immer dem Crimemanagement zu melden.

§ 8 Fraktionswechsel

Fraktionswechsel sind grundsätzlich gestattet, dabei sind jedoch folgende Sperrfristen zu beachten:

1. Von Staatlich zu Staatlich: **keine Sperrfrist.**
2. Von Crime zu Crime: Sperrfrist **mind. 7 Tage.**
3. Von Crime/Privat (Unternehmen) zu Staatlich und Staatlich zu Crime/Privat (Unternehmen): Sperrfrist **mind. 7 Tage.**

Diese Regelung verfolgt das Ziel, **Fraktionshopping** zu unterbinden und nachhaltige und langfristige RP-Stories und RP-Charaktere zu entwickeln.

Die oben genannten Sperrfristen können, je nach Situation und allgemeinen Umständen, vom Team verkürzt werden. Ausnahmen sind VOR dem Wechsel im Support zu erfragen.

Supportregelwerk_03/2025

Supportregelwerk

§ 1 Allgemeines

- Supporter dürfen grundsätzlich eigenständig und nach eigenem Ermessen anhand der eigenen Beobachtungen/Bewertungen, vorgelegten Beweise/Nachweise, sowie der Befragung der betroffenen Parteien/Spieler, eigenständig eine angemessene und verhältnismäßige Anzahl an Strafpunkten verteilen. (von 1-5 Punkte).
- Es ist zu jeder Zeit den Anweisungen der Supporter, der Supportleitung und der (Head-)Admins Folge zu leisten. Das Kontaktieren oder private Anschreiben von anderen Teamlern oder (Head-)Admins, um Nachfragen zu stellen, Entscheidungen anzuzweifeln oder diese zu hintergehen, wird kommentarlos mit einem permanenten Ausschluss geahndet.
- Regelverstöße werden anhand des Kraken-Life Strafpunkte-Katalogs geahndet und wie folgt kategorisiert: „Verwarnung“ / „Leichter“ / „Mittlerer“ und „Schwerer Verstoß“ (je nach Umfang und Schwere des entsprechenden Verstoßes/Verhaltens).
- Nur der Supportleitung und/oder Admins/Managern ist es vorbehalten, mehr als 5 Punkte, oder bspw. sofort einen (temporären/permanenten) Bann auszusprechen.
- Bei einem Strafpunkte-Stand von 20 Punkten erfolgt eine temporäre Auszeit von 5-7 Tagen. (Je nach Schwere des Vergehens kann auch schon bei einem niedrigeren Punktestand eine temporäre Auszeit verhängt werden). Bei einem Strafpunkte-Stand von 30 Punkten erfolgt der permanente Community-Ausschluss.
- Bei temporären/permanenten Bann-Entscheidungen muss immer zwingend vorab die Supportleitung hinzugezogen werden. Gleiches gilt für Entbannungs-Entscheidungen.

§ 2 Vorgehensweise bei Regelbrüchen

- Ein Regelbruch muss anhand eines Videobeweises innerhalb von **spätestens 48h** über das Discord-Ticketsystem gemeldet werden. Ein Videobeweis muss immer die komplette RP-Situation mit Ton beinhalten.
- Support-Gespräche dürfen nicht gestreamt und veröffentlicht werden.
- Es darf erst in den Discord-Live-Support gegangen werden, nachdem die Situation ausgespielt wurde.
- Bei größeren Auseinandersetzungen zwischen mehreren Personen oder Fraktionen finden Gespräche im Live-Support nur mit einer begrenzten Anzahl an Spielern statt. Nur direkt Beteiligte und/oder die Leader/Stellv. Leader von Fraktionen sind am Gespräch teilnahmeberechtigt.
- Befinden sich User im Supportraum und gleichzeitig noch IC, haben sie das im Spiel erkennbar deutlich zu machen (z. B. Hände hoch in eine Ecke stellen oder ausloggen).
- Es ist strengstens verboten, wegen eines Supportfalls, (IC-)Rache auszuüben.

Supportregelwerk

§ 3 AV-Beweispflicht

Liegt gegen einen/mehrere Spieler und/oder eine Fraktion ein erhärteter Verdacht des Cheatings, auf Gambo-Settings, oder der erhärtete Verdacht des Verstoßes gegen eine beliebige andere (Server-)Regel vor, kann durch die Supportleitung und/oder Head-Admins von dem/n Beschuldigten ein audiovisueller (AV) Beweis/Nachweis über die entsprechende Situation angefordert werden. Dabei muss immer die gesamte Situation aufgezeichnet werden – bspw. vom Einsteigen ins Auto bis zum Ende des Kampfes. Alle Aufnahmen sind mindestens 48 Stunden lang aufzubewahren.

Wichtig: Alle Spieler mit Aufnahmepflicht sind verpflichtet, ein Aufnahmeprogramm von Nvidia oder AMD zu verwenden. Bei Fragen zur Einrichtung des Programms hilft unser Support gerne weiter.

Spieler, die auffällig werden, erhalten die Rolle „Aufnahmepflicht“. Für diese gelten die folgenden Vorgaben:

1. Das Aufnahmeprogramm starten.
2. Den gesamten Desktop aufzeichnen, FiveM starten und auf den Server Kraken-Life verbinden, bis das Spiel vollständig geladen ist.
3. Den kompletten Kampf wie oben beschrieben aufnehmen.
4. Das Ausloggen (F8 Quit) bis zur vollständigen Schließung von FiveM aufnehmen.

Nach Aufforderung sind Clips von Situationen vorzulegen.

Ferner steht es Supportleitung und Admins/Managern frei, unangekündigt immer Sofort-Bildschirmübertragungen im Discord anzufordern.

Beschuldigte stehen hier in der absoluten Bringschuld. Sollte kein entlastender AV-Nachweis erbracht werden können, wird die Situation zu Lasten des/r Beschuldigten mit den vollen Konsequenzen ausgelegt.

§ 4 Bewerbungsvoraussetzungen für Teamler

- Keine Strafpunkte aus gravierenden Serverregelwerks-Verstößen bzw. laufende Supportfälle in der Akte
- Eine Aufnahme in das Support-Team geht nur über eine vorherige einschlägige Tätigkeit im Whitelist-Team
- Die Supportleitung behält es sich vor, die Bewerbungskriterien dynamisch an die allgemeinen Gegebenheiten anzupassen. Bspw. Wenn es schon viele Support-/Whitelistmitglieder aus Staatlich oder Crime gibt, werden Bewerber mit anderen IC-Hintergründen bevorzugt

Supportregelwerk

§ 5 Fraktionsstrikes

Fraktionsstrikes werden ausschließlich von der Supportleitung und/oder (Head-)Admins vergeben und sanktionieren massives und/oder wiederholtes Fehlverhalten von einzelnen und/oder mehreren Fraktionsmitgliedern. Es wird sich vorbehalten, auch einzelne Vergehen mit einem Strike zu sanktionieren, wenn dieses grundsätzlich gegen die Grundausrichtung des Projekts Kraken-Life geht.

Fraktionsstrikes werden im Kraken-Life Discord im Bereich #frak-infos für alle Spieler einsehbar bekanntgegeben. Des Weiteren erfolgt eine Sofort-Bestrafung, welche temporär begrenzt ist und sich nach Schwere des Verstoßes richtet. Diese Sofort-Bestrafung ist unabhängig von der Bestrafung einzelner Member.

Ein vergebener Fraktionsstrike ist für 4 Wochen ab Verhängung gültig. Verfügt eine Fraktion über 3 aktive Strikes, wird die Fraktion kommentarlos geschlossen.

