

Regelwerk | SCP-RP

SCP-RP Regelwerk



ACHTUNG DER OBERE TEIL IST NUR EINE ZUSAMMENFASSUNG. UM DAS KOMPLETTE REGELWERK EINZUSEHEN BITTE DEN SPOILER UNTEN DRÜCKEN. SOLLTE MAN NUR DIE ZUSAMMENFASSUNG LESEN IST DIES KEINE AUSREDE FÜR EINEN REGELBRUCH.

Sehr geehrter Nutzer,

Wir bedanken uns zunächst, dass Sie auf unserem Server spielen wollen! Um unseren Service im vollen Umfang genießen zu können müssen Sie sich zunächst unser Regelwerk durchlesen. Mit der erstmaligen Schließung des Regelwerkes geben Sie sich mit dem Regelwerk einverstanden und halten sich auch an dieses. Verstöße können entweder mündlich oder mit einer Verwarnung bis hin zum Ban geahndet werden.

Die Server Administration behält sich das Recht vor, diese Regeln jederzeit und unangekündigt zu ändern. Bitte überprüfen Sie regelmäßig das SCP:RP Regelwerk.

Bei Fragen oder ähnlichem steht Ihnen unser kompetentes Team zur Verfügung!

§1 Allgemeine Regeln

1. Das RP auf unserem Server richtet sich nach der SCP Lore. Als Lore werden alle allgemein anerkannten Artikel des Wikis und offizieller Ableger betrachtet. Die Serverleitung kann im eigenen Ermessen festlegen, welche Kanons auf dem Server gelten.

2. Man muss einen realistischen RP-Namen besitzen (Weiteres siehe RP-Charakter).

3. Die Regeln sind als Richtlinie zur Verbesserung des RPs und des Spielspaßes zu verstehen. In Einzelfällen dürfen diese leicht "gebrochen" werden, sollte das RP für alle Beteiligten sonst darunter leiden. Der Bruch hat sich dabei auf ein akzeptables Maß zu beschränken.

4. Jeder Spieler (egal, ob regulär oder im Team) hat die Pflicht, dauerhaft Serious RP zu betreiben. Ausnahmen sind nur in explizit dafür vorgesehenen Situationen gestattet (z. B. Supports oder OOC-Teile von TOs)

4.1 Man darf keine Out of Character (OOC) Unterhaltungen im RP führen.

4.2 Aussagen wie: "Das ist RDM", "Das ist FailRP", o. Ä. sind verboten.

5. Anweisungen eines Teammitgliedes sind stets Folge zu leisten.

6. Grauzonen/Lücken im Regelwerk zu nutzen ist untersagt und müssen dem Team gemeldet werden.

7. Das Disconnecten während eines Supports, Jails oder anderer Bestrafungsmaßnahmen ist verboten.

8. Soundboards und Stimmverzerrer, die nicht RP-fördernd sind, sind verboten.

9. Das Spamen von Geräuschen (z. B. Soundweeps, klopfen an Türen und Zellen) ist zu unterlassen.

10. Das Blockieren von Türen und Gängen mit dem eigenen Körper ohne RP-Grund ist verboten.

11. Handcuffs sind als vollständige Fixierung der Hände zu verstehen. Das Bedienen von Fahrzeugen, Anlagen (z. B. Türen), Angreifen von Personal oder greifen nach Gegenständen ist nicht gestattet.

11.1 Personen Dürfen nur Festgenommen werden wenn:

- Diese keine Waffen oder ähnliches in der hand halten.

- Diese Personen aktiv bedroht werden so das Sie keine andere wahl haben.

- Die Person die versucht eine andere Person Festzunehmen sich hinter dieser befindet.

12. Es ist stets ein angemessener Umgang mit allen Spielern auf dem Server zu führen. Beleidigungen im RP dürfen keinen Bezug zur echten Person besitzen. Ebenfalls ist das gezielte "Mobben" eines Spielers im RP strengstens untersagt. (Siehe FailRP 8.)

13. Erotik-RP, in jeglicher Form ist untersagt.

14. MedicRP sowie PainRP müssen eingehalten werden (z. B. /akt verbindet seine Wunden, /akt blutet stark am Bein).

15. Der Name ist wie ein imaginäres Namensschild zu verstehen, solange es im RP ersichtlich ist, daher weiß man beim Treffen auf eine Person nicht direkt seinen Namen, insofern nicht vorher gesagt/ durch Position bzw. RP bekannt. (Weiteres siehe RP-Charakter).

16. (Jobabuse) Der Job darf nicht zweckmäßig gewechselt werden (z. B. um als D-Klasse an eine höhere Keycard zu kommen, indem man als Facility Guard die Keycard in den D-Trakt legt).

17. Totmannschalter, welche nach seinem Tod Standorte usw. weitergeben, sind im RP verboten und dürfen nicht eingesetzt werden, auch

ähnliche Gegenstände, welchen einen ähnlichen Nutzen haben, dürfen nicht benutzt werden.

18. Personal darf nicht länger als 5 Minuten gefangen gehalten werden, ohne das aktiv mit ihm RP geführt wird.

19. Es dürfen Maximal zwei Langwaffen eine Mp und eine Pistole getragen werden.

20. Das Sitzen auf anderen Menschen/Scps/Spieler/usw. ist verboten und wird bestraft!

21. Nur Wesen mit Voll-Menschlicher/Voll-Robotischer Gestalt dürfen in den D-Trakt. (Ausnahme bei Breaches)

22. Die unten aufgereihten Begriffe sind nicht im RP zu verwenden:

-Fraktion / Frak

-Bibel oder ein anderes Buch Gottes (im Bezug auf das Regelwerk)

-Movement / Aim / One-Shot oder sonstige Gaming-Begriffe

-GG

-Dashcam / Eule / Livestream oder ähnliches

-Götter / von Oben / Suppe / Suppenküche / Suppenkoch / Engel und jegliche anderen Begriffe, um eine Anspielungen auf den Supporter zu machen

-Schusscall / Safezone

23. Wenn der Tod "öffentlich" ist und durch das RP verursacht, außerdem im RP vollzogen wurde, kann es zu einem sogenannten "RP-Tod" kommen: Dies bedeutet, dass der Charakter endgültig verstirbt, daher benötigt man einen neuen Charakter mit neuen Namen, ggf. kann auch die Whitelist entzogen oder ein Job-Bann/Blacklist folgen. Darunter fallen z. B. Selbstmorde, Exekutionen, Entlassungen und auch Opferung, wie z. B. ein MTF spannt sich selbst in den Femur Breaker.

23.1 Vor jedem RP-Tod sind Mindestens 2 Mitglieder des Teams zu informieren / um Erlaubnis zu Fragen.(Die Serverleitung behält sich vor jeden RP-Tod rückgängig zu machen oder zu verändern)

23.2 Im Falle einer Beschwerde gegen einen RP-Tod so entscheidet die Serverleitung über eine Namensänderung (Der Name darf nicht gleich oder ähnlich dem vorhergegangen) oder ggf. Whitelist Entzug, Blacklist, Demote oder Job-Bann.



Als RDM zählt das Verletzen (Random-Damage) und Töten (Random-Deathmatch) von Spielern ohne einen RP Grund.

1. Ein Spieler darf nur mit RP Hintergrund angegriffen werden.
2. D-Klassen müssen lebend zurückgebracht werden und dürfen nur terminiert werden, wenn sie sich nicht einfangen lassen, eine gegenwärtige akute Lebensgefahr für sich oder einen Dritten besteht oder ihre Rückbringung die Foundation bedrohen würde (verstrahlt,/vergiftet, weiß zu viel ...) oder eine andere Gefahr darstellen, die eine Terminierung rechtfertigt. D-Klassen dürfen, sollten diese bewaffnetes Personal provozieren, diszipliniert und in extremen Fällen getötet werden.
3. Andere Spieler zu töten, um Leben zu regenerieren oder sich einen anderen Vorteil zu verschaffen, ist ebenfalls verboten (auch im Team).
4. MTFs und GOIs dürfen sich nicht ohne Vorwarnung erschießen. Es muss durch das RP ihre Identität hervorgehen oder offensichtlich sein, darüber hinaus sollte nur geschossen werden, wenn es RP-fördernd ist (kein Massen RDM an der Oberfläche).

4.1 Korrupte Fraktionsmitglieder sind wie GOIs zu behandeln, auf sie darf erst geschossen bzw. dürfen sie erst getötet werden, wenn es durchs RP hervorgegangen ist, dass sie korrupt sind. Korrupte Fraktionsmitglieder dürfen selbst nur angreifen, wenn es einen Zweck dient und das RP-fördert sowie, wenn sie mindestens ein Mal vorgewarnt haben.

5. Vor dem ersten Angriff muss mindestens ein Mal vorgewarnt werden, dabei muss Forderung und Konsequenz bei Nichterfüllung genannt werden. Ausnahme ist bei einem Angriff oder Ähnlichem, bei dem mit einem Feuergefecht gerechnet werden kann.

FearRP (ist ein Konzept, das dein Character angst vor dem Tod hat) beschreibt RP Situationen, bei denen dein Character Angst empfindet und aus diesen Gründen je nach Situation bestimmte Dinge macht und andere nicht.

DISCLAIMER: Die Regeln sind Richtwerte, an die man sich halten muss, Abweichungen sind möglich und werden von dem Team bewertet.

GOLDENE REGEL: Das Leben ist das wichtigste Gut und muss um jeden Preis geschützt werden.

1. Du hast Angst vor dem Tod und versuchst in allen mitteln dein Leben zu schützen.

1.1 Ausnahmen sind hierbei Situationen, wo du dein Leben opferst für das Wohl der anderen. Beispiel: Ein MTF rennt in die Foundation und zündet manuell die Warheads.

2. Facility-Guards ab Supervisor, MTF ab Command-Sergeant-Major, GOI-Leitungen, GOI-Einheitsleitung, O5s/SD/Ethik, AfiS, Alpha-1, MTF Epsilon 11, Resh-1, Omega 1 "Laws Left Hand" müssen nur eingeschränktes Fear-RP zeigen, heißt: Sie müssen nicht direkt alles verraten, sondern müssten zunächst lange manipuliert/gefoltert/etc. werden.

3. Ein Selbstmord ist erlaubt, solange es ein RP Grund hat.

4. Sollte eine bewaffnete Person kein freies Schussfeld auf dich haben, musst du auch kein Fear RP einhalten.

5. Solltest du festgenommen werden, musst du alles machen, was von deinem "Geiselnnehmer" gefordert wird. (Ausnahmen sind in §5.2 aufgelistet)

1. KOS Zonen (Kill on Sight, also Töten bei Sichtkontakt), dürfen bei Basen und in der HCZ und EZ genutzt werden. Sie müssen durch deutliche Markierungen begonnen und beendet werden. Die Markierungen müssen aus Linien und Text Screens bestehen. Die Text-Screens müssen aussagen, dass KOS für XY / für alle außer XY ab dort beginnt oder ab dort endet.

2. AOS Zonen (Arrest on Sight, also Festnahme bei Betreten), gelten in allen Bereichen, in den ein Sicherheitslevel zum Betreten benötigt wird, für sämtliche Personen, welche nicht über das Sicherheitslevel verfügen. Zusätzlich dürfen AOS-Zonen an der Oberfläche und in den einzelnen Zonen errichtet werden und müssen ebenso wie KOS-Zonen mit Markierungen und Text-Screens versehen sein.

3. D-Klassen müssen in den Gängen der LCZ mindestens 1-mal vorgewarnt werden bevor (alle bewaffneten Einheiten der Foundation) das Feuer auf die D-Klassen eröffnen dürfen.

3.1 Die HCZ und EZ sowie die Oberfläche sind für D-Klassen KOS.



Die New Life Rule besagt:

1. Wenn du getötet wurdest, hast du alles vergessen, was zu deinem Tod geführt hat.

1.1 Man darf die NLR NICHT durch das Hinterlassen von Informationen oder Ähnlichem umgehen (z. B. /me schreibt seine Erinnerungen auf einen Zettel und legt sie in seinen Spind).

1.2 Eine Ausnahme ist z.B. wenn man lang anhaltende RP-Situationen führt. (Freundschaften, Testreihen, und Ähnliches)

2. Du darfst erst nach 5 Minuten zu deinem Todesort zurückkehren UND darfst dich für 15 Minuten nicht in der zu deinem Tode führenden Situation einmischen (Beispiel D-Klassen breach), insofern du von dieser Kenntnis bekommst (z. B. Funksprüche oder Schüsse) aber auch nicht ohne es im RP erfahren zu haben dich einmischen.

2.1 Die D-Klassen dürfen nach einem Tod im D-Trakt zwar ihre Zellen verlassen, dürfen sich aber für 5 Minuten nicht aktiv am RP beteiligen oder provozierende Handlungen ausführen. Solltest du jedoch dazu aufgefordert werden, etwas zu machen, so musst du in dem in der NLR Zeit nachkommen.

3. Mit einem Jobwechsel wechselst du auch deinen Charakter. Daher 1 Job = 1 Charakter. (Ausnahme: Jobs die man im RP-Verlauf/Karriere eines Charakters erhalten hat, z.B. ein Facility Guard wird bei der Containment Unit aufgenommen).

4. Solltest du vor deinem Tod korrupt gewesen sein, gilt dies nicht mehr nach dem Tod.



1. Es dürfen nur Basen außerhalb der Foundation gebaut werden.

1.1 In der Foundation dürfen Labore und andere RP-fördernde Konstrukte gebaut werden.

2. Es dürfen maximal 3 Fading-Doors/Elevator in einer Base existieren, egal wie groß diese sind.

2.1 Jede Fading Door/Elevator muss mit einem Keypad oder Knopf verbunden sein, der sich in Tür/Basis nähe befindet. Es muss problemlos möglich sein, die Tür nach Aktivierung dieser im Joggen("W" taste ohne Shift) zu durchqueren.

2.2 Ausnahme sind Gefängniszellen, diese dürfen auch nur einseitig öffnungsbar sein.

2.3 Fading Doors/Elevator müssen wie die Basen auch realistisch aufgebaut sein.
Bedeutet: Kein schwebender Zaun, weil ein Knopf gedrückt wird.

4. Schießscharten, welche aus Props bestehen, sind verboten.

4.1 Einseitig durchsehbare Props sind erlaubt, allerdings nur zur Aufklärung, daher dürfen sie nicht mit einer Schießscharte in Bezug stehen oder einen Angriff bestärken.

4.2 Einseitig durchsehbare Props dürfen keinen einseitigen Vorteil im Kampf verschaffen.

5. Man muss alle Abschnitte der Base betreten können, ohne ein Prop oder eine Fading Door verschieben zu müssen.

6. Black-Boxen sind verboten. (Alles ist schwarz und man sieht kaum was.)

7. Sämtliche Alarmer, Lichtschaltungen und Ähnliches müssen einen RP-Grund haben.

Props

1. Das Töten mit Props (Prop Kill) sowie das "Surfen" mit Props ist verboten (Prop Surfing).

2. Das Erklimmen von höheren Orten mithilfe von gespawnten Props ist untersagt.

3. Das Blockieren von Türen, Gängen etc. ist untersagt (Propblock).

4. Props dürfen nur mit RP Grund platziert werden bzw. müssen das RP fördern.

4.1 Bedenkt, dass mehr Props auch mehr Leistung, die der Server erbringen muss, bedeutet.

5. Das Durchschießen von Türen und Props ist verboten. Ausnahme sind Materialien wie Holz und "einfaches" Glas.

5.1 Das Glas der Containment Chamber sowie das der Checkpoints ist verstärkt und darf somit nicht beschossen werden.

6. Das Errichten von Checkpoints beim und im D-Trakt ist verboten.

Ein Support ist immer eine Out of Character- Situation, somit herrscht kein RP.

Im folgendem Absatz sind alle Regeln aufgelistet, welche nur in einem Support gelten:

1. Man darf nicht vor einem Support flüchten. Als Flucht gilt:

A) Sich im Spiel aus der Hörreichweite des Supporters zu entfernen.

B) Den Server zu verlassen, wenn man im Support ist.

C) Wenn man in der Kenntnis ist, dass ein Report gegen einen eingereicht wurde, den Server zu verlassen.

D) Den Server verlassen, wenn einem bewusst ist, ein Regelbruch begangen zu haben.

2. Im Support ist man dazu verpflichtet, immer die ganze Wahrheit zu sagen.

3. Man ist besonders dazu verpflichtet, sich höflich zu benehmen. Unter anderem heißt das:

A) Respekt zu zeigen und sich gegenseitig ausreden zu lassen.

B) Einen höflichen Ton an den Tag legen.

C) Nicht Beleidigen.

4. Wenn man im Support ist, ist es verboten, jegliche angreifende Handlungen zu tätigen z. B.:

A) Den Supporter zu töten,/zu verletzen, mit einer Waffe.

B) Andere Supportangehörige zu töten,/zu verletzen, mit einer Waffe.

C) Anwesende und nicht anwesende Personen zu beleidigen.

D) Anwesende und nicht anwesende Personen nachzuahmen.

E) Anwesende festzunehmen.

5. Jeder Supportregelbruch führt zu einer härteren Strafe.

Sollte man mit einem Support nicht zufrieden sein, so kann man seine Kritik gerne äußern.

Das kann man im Abteil [Feedback](#).

Wenn man der Meinung ist, dass man zu Unrecht bestraft wurde, kann man im Forum sich dazu äußern. Nutze dazu bitte das Abteil [Beschwerden](#).

Solltest du der Meinung sein, ungerecht einen Bann verhängt bekommen zu haben, so kannst du einen [Entbannungsantrag](#) nach [Vorlage](#) schreiben.

Zusätzlich gibt es auch die Möglichkeit, sich persönlich bei dem jeweiligen Teammitglied, auf dem TeamSpeak: ts.senseigaming.de oder im Forum unter Konversationen, dich zu melden und mit ihm sprechen.

==



1. Jede Person darf maximal 2 Leitungspositionen besitzen und zusätzlich eine Vizeleitung dazu haben.

2. Site Director, O5 und Ethik Kommissar (sofern keine Vorsitzender-Rolle) ist keine Leitungsposition.

2.1 Man darf nicht gleichzeitig O5 und Site Director als Rollen besitzen.

3. Sobald ein direkter Einfluss besteht, gilt eine Position als Leitung.

4. Ab diesem Rang gilt eine Position als Leitung der jeweiligen Abteilung.

(Leitung = Höchster Rang | Vize Leitung = Alles drunter)

- MTF: ab LT+
- FG: ab Supervisor +
- Wissenschaftler: Ab Department Lead +
- Mediziner: Ab Chefarzt +
- jegliche Abteilungsleiter (Personalabteilung (Vize-)Leitung, Omega-1 (Vize-)Leitung, Alpha-1 (Vize-)Leitung, Resh-1 (Vize-)Leitung)
- GOIs: Delta-Command (CI)

[Ganzes Regelwerk](#)

Design und Einleitung von:

[Karter_](#) , [NosTras](#) , [Isaac](#)

Geführt und Erneuert durch: [xxPhilipxx](#)

Regelwerk von: SCP-RP Serverteam

© 2021 Sensei Gaming e.U. – All rights reserved.