

Tanoa life Take Two

Roleplay Server Regelwerk

Mit Verlusten durch Bugs sowie Desyncs ist zu rechnen. Keine Rückerstattung bei Verlust durch Eigenverschulden. Bei Fragen und Problemen bitte im Support melden. Die Befolgung dieses Regelwerks ist Pflicht für alle User.

!!!Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!!!

Grundsätzlich gilt es (mit Ausnahme von Hack und anderen extremen Vergehen) einer Verwarnung von Admins zu gehorchen. Diese wird meist ausgesprochen um dem Spieler eine faire zweite Chance zu gewähren, erst dann wird zu Kick / Bann gegriffen. Entscheidungen der Admins sind zu befolgen. Das Wort des Admins gilt als Regel!

ROLEPLAY

Inhaltsverzeichnis

- 1.0 Allgemeine Serverregeln
 - 1.1 *Administrative Bestrafungen*
 - 1.2 *Safezone*
 - 1.3 *Neues Leben*
 - 1.4 *Rebellen und Zivilisten*
 - 1.5 *Fahrzeuge*
 - 1.6 *Gepflogenheiten auf dem Server*
 - 1.7 *Waffen*
 - 1.8 *Roleplay*
- 2.0 Polizei
 - 2.1 *Verhalten der Polizei*
 - 2.2 *Verhalten gegenüber der Polizei*
 - 2.3 *Polizei Raids*
- 3.0 Illegal
 - 3.1 *Waffen*
 - 3.2 *Fahrzeuge*
 - 3.3 *Gegenstände*
- 4.0 Überfälle
 - 4.1 *Allgemeine Hinweise und Regeln und Überfällen*
- 5.0 Support
 - 5.1 *Verhalten im Support*
 - 5.2 *Supportgrundlagen*

ROLEPLAY

1.0 Allgemeine Serverregeln

1.1 Administrative Bestrafungen

Mit sofortiger administrativer Bestrafung geahndetes Verhalten (Kick, Ausschluss vom Server):

Banns können Ingame sowie auch im Teamspeak ausgesprochen werden.

1.1.1 Cheaten, Hacken (Money-, Waffenduping etc.) sowie das Ausnutzen von Bugs und Glitches jeglicher Art (bei irrtümlicher Nutzung bitte umgehend beim Support melden) Alle Spieler die gecheatete Fahrzeuge betreten oder gecheatete Items benutzen, bekommen einen permanenten Bann. Alle Spieler sind selbst dafür verantwortlich diese gecheateten Fahrzeuge und Items zu erkennen und zu meiden.

1.1.2 Combatlog: Ausloggen bzw. eigen verursachter Tod um sich dem Rollenspiel, Verhaftung oder Ähnliches zu entziehen.

1.1.3 Teamspeak: Das Betreten von fremden Channel um zu spionieren und/oder zu beleidigen/streiten ist nicht erlaubt.

1.1.3 Regelbruch: Bei Regelbruch hat der Supporter zu entscheiden, wie zu handeln ist und es muss mit Kick und Bann (temporär/permanent) gerechnet werden.

1.2 Safezones

1.2.1 In Safezones dürfen keine Straftaten verübt werden. (Dies gilt nicht für Autodiebstahl) Bei Verstoß erfolgt einmalig ein Kick, bei Wiederholungen ein Ausschluss von Server. Jedoch schützen Safezones nicht vor einer Festnahme oder Kontrolle durch die Polizei.

1.2.2 Die Verfolgung in eine Safezone ist gestattet, wenn der Verfolgte versucht sich einer direkten Verhaftung oder einem laufenden Konflikt zu entziehen. Die Safezone ist für diesen Moment aufgehoben!

1.2.3 Safezones:

Safezones sind auf der Map gekennzeichnet.

50m Radius um ATM.

Die Polizeireviere (und darin enthaltene ATM) sind nur für Polizeibeamte Safezones. Diese können nach einer offenen Drohung übernommen werden.

Eine Übernahme des Checkpointes darf nur ab einer Mindestanzahl von 5 Polizisten, welche sich auf dem Server befinden, erfolgen.

Das Hilfsdienst HQs und die Krankenhäuser (und der darin enthaltene ATM) gilt nur für Hilfsdienstmitarbeiter als Safezone.

1.3 Neues Leben

1.3.1 Wenn man stirbt, beginnt ein neues Leben.

1.3.2 Nach dem Tod dürfen nur die Kameraden, die nicht von der New Life Regel betroffen sind, Rache ausüben!

1.3.3 Wenn ein Spieler bei einem Gefecht stirbt, hat sich dieser für 15 Minuten in einen Umkreis von 2000 Meter vom Geschehen fernzuhalten.

1.3.4 Wenn man von einem Sanitäter wiederbelebt wird ist dies kein Neues Leben. Jedoch unterliegt der Patient der Obhut des Sanitäters und hat ihm Folge zu leisten.

1.3.5 Wenn weniger als 5 Cops online sind haben diese 2 Leben.

1.4 Rebellen und Zivilisten

1.4.1 Allgemeines:

1.4.1.1 Die Bank, Polizeireviere, Checkpoints, Trainingsgelände sowie das Gefängnis sind Sperrgebiete. Andere Sperrgebiete dürfen von der Polizei temporär ausgerufen werden. In jenen Sperrgebieten, sei es permanent oder temporär, darf die Polizei ohne Vorwarnung den scharfen Beschuss aufnehmen.

1.4.1.2 Das Einhalten von Gesetzen des Staates Tanoa ist durch die Polizei zu kontrollieren. Sie hat das Recht Ingame zu bestrafen (Gefängnis / Bußgeld).

1.4.1.3 Das grundlose Töten ohne RP Hintergrund ist verboten (RDM / VDM).

1.4.1.4 Überfälle sind zwar gegen das Gesetz aber, außerhalb von Safezones jedoch erlaubt.

1.4.1.5 Hausbesitzer dürfen keine Personen ohne RP-Hintergrund in ihrem Haus einsperren. Komm dies vor, kann Bußgeld verhängt werden und bei wiederholter Tat droht der Entzug der Eigentümerlizenz.

1.4.1.6 Geiselnahmen sind erlaubt, sofern sie mit Rollenspiel ausgeführt werden (nur direkte Verhandlungen, keine Überweisung, realistische Forderungen: "300k").

1.4.1.7 Banküberfälle sind erlaubt. Dazu sind mindestens 8 Polizisten von Nöten, dazu zählen kein Ordnungsamt oder Wachtmeister (da diese die nötige Ausbildung nicht besitzen). Wenn jedoch zu den nötigen 8 Polizisten bis zu drei Einheiten fehlen, aber Ordnungsamt und Wachtmeister verfügbar sind und diese die fehlenden Positionen auffüllen könnten, so ist im Support nachzufragen, ob man mit der aktuellen Zusammensetzung der Polizei einen Bankraub starten darf. **Die Anfrage darf vom Support nicht an die Polizei weitergegeben werden.**

1.4.1.7.1 Sollten sich mehrere Gangs beim Banküberfall zusammenschließen muss dies bei Durchführung bei der Polizei gemeldet werden. Alle weiteren Zivilisten und Rebellen die sich **unangekündigt** auf dem Bankgelände und im Umkreis aufhalten während eines Bankraubs, betreten somit eine Sperrzone (Umkreis 1km) auf eigene Gefahr ohne Schadensansprüchen.

1.4.1.7.2 Alle illegalen Fahrzeuge dürfen NACH dem Banküberfall von der Polizei zerstört werden, die auf dem Bankgelände stehen, bzw. die in nächster Nähe zur Bank positioniert sind.

1.4.1.8 Das Besetzen des Polizei Checkpoints ist erlaubt, jedoch eine Straftat (Mindestanzahl an Polizisten auf dem Server: 5).

1.4.1.9 Geiselnahmen sind grundsätzlich gegen das Gesetz. Es muss eine verhältnismäßige Anzahl von Polizisten online sein und das Roleplay (nur direkte Verhandlungen, keine Überweisung, realistische Forderungen) sollte angemessen gestaltet werden.

1.4.2 Klassifizierung:

1.4.2.1 Rebellen

1.4.2.1.1 Rebellen bereichern sich durch illegale Aktivitäten, bei Gesetzesbruch werden sie von der Polizei gesucht.

1.4.2.1.2 Mehrere Banditen die sich zusammenschließen, bilden eine Gang. Diese müssen sich im Forum, mit Ihren Absichten, vorstellen und Ingame ein Gangtag tragen.

1.4.2.1.3 Permanente Gruppen ersetzen keinen Gangtag, dieser muss im Namen stehen.

1.4.2.1.4 Jeder Spieler der mit Rebellen unterwegs ist, gilt als ein solcher.

1.4.2.2 Hilfsdienst

1.4.2.2.1 Der Hilfsdienst ist ein staatliches Unternehmen das neutral handelt und allen Spielern hilft. Sobald ein Sanitäter online ist, gibt es die Möglichkeit anstatt direkt zu sterben einfach nur "Sanitäter" zu wählen. Der Spieler ist in diesem Zustand in eine Art Wachkoma versetzt und somit für weitere Handlungen ausgeschaltet. Hierbei hat der Spieler dann die Möglichkeit, Sanitäter zu rufen um wiederbelebt zu werden. Jedoch dürfen die Sanitäter erst dann damit beginnen Spieler wieder zu beleben, wenn die Kampfsituation **beendet** ist, damit sich diese nicht unnötig in die Länge zieht.

1.4.2.2.2 Ist es unklar ob eine Kampfsituation zu Ende ist oder nicht, sind beide Parteien dafür verantwortlich die Sanitäter darüber zu informieren, damit sie weiterhin nicht eingreifen, die Sanitäter kommen meist erst nach Eintreffen der ersten Meldung am Ort des Geschehens an und wissen oft nicht wie viele Kämpfer noch vor Ort sind. Die überlebende Partei hat dann das OK zu geben.

1.4.2.2.3 Wenn ein Spieler wiederbelebt wird, beginnt für ihn kein neues Leben und er muss sich der gegebenen Situation stellen. Auch wenn es dazu führt, dass er sich bezüglich der Überzahl der Kampfgegner, ergeben muss. Ist das Kampfgeschehen vorbei und ein Sanitäter vor Ort ist dieser angehalten alle Leben zu retten, sofern die Möglichkeit besteht. Jedoch kann die gegnerische Partei entscheiden ob der Getötete wiederzubeleben ist oder nicht.

1.4.2.2.4 Nach der Reanimation muss genug Zeit gegeben sein um wieder auf die Beine zu kommen. Im Roleplay Sinne, kann kein Mensch, kurz nachdem er dem Tod entgangen ist sofort schießen oder wegrennen.

1.4.2.2.5 Eine weitere Untergruppe des Hilfsdienstes bilden die Mechaniker. Durch Sie wird ein Dienst zum Abschleppen und Reparieren von Fahrzeugen angeboten.

1.4.2.2.6 Helfer sind im Spiel unantastbar, sie dürfen nicht erschossen oder Überfallen werden, ebenso ist der Diebstahl der Einsatzfahrzeuge nicht gestattet und wird außerhalb des RP's geahndet.

1.4.3 Kriege:

1.4.3.1 Ein Krieg kann nur von einer Gang an eine andere Gang erklärt werden, dieses muss **Ingame** an den jeweiligen **Leader** der gegnerischen Gang mitgeteilt werden und ebenso öffentlich im Forum bekanntgemacht werden. Sollte dies nicht erfolgen so ist die Kriegserklärung nichtig und eine Tötung gilt wieder als RDM.

1.4.3.2 Die beteiligten Gangs dürfen nicht vor Ablauf einer Frist von 24 Stunden bzw. vor Annahme der Kriegserklärung die Gegenseite bekämpfen.

Einmischungen in Kriege seitens einer anderen Gruppierung sind nur erlaubt, wenn dies im Forum bei der Kriegsansage bekannt gegeben wurde.

1.4.3.3 Die Polizei mischt sich nicht in Kriege ein bzw. ergreift keine Partei, es sei denn es kommen unbeteiligte Personen darin zu Schaden. Dabei liegt die Vorgehensweise (tödlich/ nicht tödlich) im Ermessen der Beamten.

1.4.3.4 Im Krieg gelten alle Serverregeln, es wird lediglich die KillOnSight (Töten auf Sichtkontakt) -Regel aktiv, die die RDM Regel zwischen den Kriegsparteien außer Kraft setzt. Jedoch muss man sich vergewissern, dass keine Unbeteiligten zu Schaden kommen.

1.4.3.5 Kriegserklärung

1.4.3.5.1 *Eine Kriegserklärung muss im Roleplay gehalten werden und muss folgende Punkte beinhalten:*

- klare Begründung, warum es zum Krieg kommt, was man damit bewirken möchte
- Auflistung der Verbündeten Gangs, die mitkämpfen
- Forderung bei einer Kapitulation an die Gegenpartei

1.4.3.5.2 *Annahme der Kriegserklärung muss folgendes beinhalten:*

- Auflistung der Verbündeten Gangs, die mitkämpfen
- Forderung bei einer Kapitulation an die Gegenpartei

1.4.3.5.3 Für alle Forderungen gilt, im Rahmen des Reellen zu bleiben und keine Forderungen zu stellen, die keine Partei einhalten kann bzw. darf. Die Forderungen müssen von einem Supporter bestätigt werden, wurde dies nicht erfüllt ist die **Kriegsansage nichtig**.

1.4.3.5.4 Sollte es zu keiner sinnvollen Lösung kommen, gilt das letzte Wort des Problemhelfers.

1.4.3.5.5 Namensänderung/Gangswitches sind während eines Krieges nicht erlaubt. Wer kein Geld zum bekriegen hat, muss kapitulieren oder beim Farmen mit Kriegssituationen rechnen.

1.4.3.5.6 Wenn ein Krieg beendet ist, dürfen alle involvierten Gangs eine Woche nicht mehr in Krieg ziehen, auch nicht als verbündete Gang.

1.4.3.5.7 Es darf nur ein Krieg pro Gang laufen, erst, wenn dieser beendet wurde und die Frist von eine Woche abgelaufen ist, darf ein neuer Krieg gestartet werden.

1.5 Fahrzeuge

1.5.1 Jegliche Fahrzeuge (Autos, Trucks, Quads, Boote sowie Helikopter) dürfen nicht absichtlich zerstört werden. Fahrzeuge ins Wasser fahren zählt ebenfalls als absichtliches Zerstörung.

1.5.2 Das Rammen der Fahrzeuge ist erlaubt, sollte es jedoch zur Explosion kommen, muss derjenige der gerammt hat für den Schaden aufkommen.

1.5.3 Absichtliches Überfahren von Spielern (VDM), sowie das Rennen/Springen vor ein Fahrzeug ist verboten. Bei wiederholtem Überfahren durch einen Desync, ist der Spieler dazu angehalten das Problem zu beheben (Slot Wechsel, Neustart des PCs etc.). Gelingt dies nicht, ist ein größerer Sicherheitsabstand einzuhalten.

1.5.4 Einsteigen in fremde Fahrzeuge, um Spieler zu trollen oder zu behindern, ist nicht erlaubt.

1.5.5 Towing:

Das towen von Fahrzeugen (mit dem Helikopter) ist erlaubt, wenn der Besitzer des Fahrzeuges einverstanden ist. Um es z. B. aus einer verkeilten Stellung zu holen.

1.5.6 Luftfahrt:

1.5.6.1 Bei Überflug von Ansiedlungen und Städten muss eine Mindesthöhe von 300 Meter eingehalten werden.

1.5.6.2 Bei dauerhaften Schweben über einer Ansiedlung und Städten ist eine Mindesthöhe von 500 Meter einzuhalten.

1.5.6.3 Das Abwerfen von Fahrzeugen über einer Ansiedlung ist verboten.

1.6 Gepflogenheiten auf dem Server

1.6.1 Der globale Chat (Side Chat) ist nicht fürs Sprechen gedacht.

Reden ist daher nicht erlaubt. Angebote (Waffen, Hilfeleistungen etc.) dürfen maximal alle 10 Minuten einmalig wiederholt werden.

1.6.2 Beleidigungen, **sexuelle Belästigungen** sowie **rechtsradikale Äußerungen** jeglicher Art sind verboten.

1.6.3 Werbung für andere Server, Communities, etc. ist nicht erlaubt und führt zum Bann.

1.6.4 Spieler die dabei erwischt werden, Unwahrheiten über den Server zu verbreiten, werden ebenfalls gebannt.

1.6.5 Das Ruinieren des Rollenspiels anderer Parteien und Spieler ist nicht gestattet.

1.6.6 Das Trollen ist nicht erlaubt.

1.6.7 Der Missbrauch des Telefonnotrufs wird geahndet.

1.6.8 Bleibt fair und verhaltet euch freundlich gegenüber euren Mitmenschen.

1.6.9 Den Anweisungen der Admins, Supporter ist Folge zu leisten.

1.7 Waffen

1.7.1 Ein Donator darf keine Waffen an Nicht-Donator weitergeben. Wird dies festgestellt, so kann dies einen Entzug der Donatorrechte zufolge haben (keine Geldrückerstattung).

1.7.2 Ein Polizist darf niemals Waffen / Gegenstände an Zivilisten weitergeben. Die Missachtung wird mit einem Bann bestraft.

1.7.2 Zivilisten müssen ihre Waffen innerhalb von Städten in den Rucksäcken behalten.

1.7.3 Alle Waffen und Items, die durch Hacker im Umlauf sind, müssen bei der Polizei abgegeben werden, bzw. muss beim Supporter / Admin gemeldet werden. Sonst führt der Besitz zu einem Bann.

1.8 Roleplay

1.8.1 Das Roleplay ist lebensnah und realistisch auszuführen. Auf die Wortwahl ist Acht zu geben.

1.8.2 Auf das Roleplay von Polizisten sowie Zivilisten ist einzugehen.

1.8.3 Die Flucht aus einem Roleplay wird geahndet.

1.8.4 Sollte aus einem WICHTIGEN Real Life Gründen nicht auf das RP eingegangen werden können, ist dies freundlich bei den durchführenden Personen anzumelden.

1.8.5 Wird ein Spieler ohne RP oder triftigen Grund getötet so gilt dies als RDM. Dies wird mit Kick oder Bann geahndet. Dem Opfer ist alles zu erstatten.

1.8.6 RP-Name:

1.8.6.1 Auf dem Server ist ein RP-Name zu tragen, heißt Vor- und Zuname.

1.8.6.2 Kürzel sind zu unterlassen (Mr., Mrs., Sir).

1.8.6.3 Im TS ist der selbige Name wie auf dem Server zu tragen.

1.8.6.4 Ebenso sind anstößige und radikale Namen zu unterlassen und tragen einen sofortigen Bann bei.

2.0 Polizei

2.1 Verhalten der Polizei

2.1.1 Die Polizisten auf dem Server sind ebenso wie alle anderen zum Rollenspiel verpflichtet.

2.1.2 Polizisten müssen stets vorsichtig agieren und dafür sorgen das der Zivilbevölkerung kein Schaden zugefügt wird. Sie sind dazu angehalten nicht scharf zu schießen sondern auf ihre Taser zurückzugreifen. Ist Leib und Leben von Polizisten oder Zivilisten gefährdet, dürfen Polizisten zur scharfen Waffe greifen.

2.1.3 Strafen liegen im Ermessen des durchführenden Beamten.

Es ist erlaubt Tickets zu ändern, sofern es der Handlung angemessen ist.

2.1.4 Wird ein Täter auf frischer Tat gefasst, nach einem Raub oder Autoschieberei, muss dieser dazu aufgefordert werden, dass Raubgut bzw. geraubte Geld, welches aus einer Straftat stammt, herauszugeben. Der Beamte übergibt dies dann dem Opfer.

2.2 Verhalten gegenüber der Polizei

2.2.1 Das Trollen und Beleidigen gegenüber Polizisten, sofern es im kleinen Rahmen bleibt, wird von den Polizisten bestraft. Bei dauerhaften Fehlverhalten wird der Spieler jedoch vom Server ausgeschlossen.

2.2.2 Dauerhafte Verfolgung von Polizeikräften oder Belästigung kann als eine Straftat gesehen werden und führt bei Wiederholungen zu einem Kick oder einem Ausschluss vom Server.

2.2.3 Das Stören von Amtshandlungen durch blockieren, übertönen der Gespräche etc. wird bei Wiederholung ebenfalls mit einem Kick oder einem Ausschluss von Server geahndet.

2.2.4 Zivilisten die sich in Polizeiaktionen einmischen und dabei zu Schaden kommen, sind selbst für sich verantwortlich und haben keinen Anspruch auf Ersatz.

2.2.5 Da die Polizei im Rebellengebiet keinen Einfluss hat, kann diese von jedem aus dem Rebellengebiet mit Waffengewalt vertrieben werden.

2.2.6 Polizisten dürfen Zivilisten Töten die mit Polizei Kleidung herumlaufen, ohne dass sie es ankündigen müssen. Des Weiteren dürfen diese mit jeglicher Art von Waffengewalt ihre Fahrzeuge zurückholen!

2.3 Polizei Razzia

2.3.1 Razzien von illegalen Gebieten (Kokain Feld, Heroin Feld, Marihuana Feld, Kokain Verarbeiter, Heroin Verarbeiter, Marihuana Verarbeiter, Rebellengebiet)

dürfen pro Serverperiode (3 Stunden) einmal erfolgen, dabei ist **keine** offizielle Ankündigung über Forum oder Admin Nachricht notwendig.

2.3.2 Dabei ist zu beachten, dass mindestens 5 Polizisten von Nöten sind.

3.0 Illegal

3.1 Waffen

3.1.1 Alle Waffen, die in legalen Waffenshops verfügbar sind gelten als legal und dürfen von Zivilisten mitgeführt bzw. für den Eigenschutz verwendet werden.

3.1.2 Alle weiteren Waffen gelten als illegal. Das Bußgeld richtet sich nach dem Kaufpreis der Waffe.

3.2 Fahrzeuge

3.2.1 Jegliche Art von gepanzerten Fahrzeugen ist für Rebellen / Zivilisten verboten und wird strafrechtlich verfolgt.

3.2.2 Alle Fahrzeuge gelten als illegal und dürfen durch die Polizei zerstört werden, wenn diese Fahrzeuge für illegalen Handlungen genutzt werden (z.B. Straßenspeeren, Bankraub, Raub, Trolling).

3.3 Gegenstände

3.3.1 Jegliche Art von Drogen, ausgenommen von Alkohol.

3.3.2 Alle Gegenstände, die in zivilen Shops nicht erhältlich sind.

4.0 Überfälle

4.1 Ein Überfall muss lautstark angekündigt werden, bevor mit Waffengewalt zu agieren ist.

4.2 Bei Überfällen auf ein KFZ muss eine Nachricht an den Fahrer gesendet werden.

4.3 Kooperative Opfer dürfen nicht erschossen werden.

4.4 Unkooperative Opfer dürfen nach einer angemessenen Zeit / Diskussion exekutiert werden.

4.5 Wer unsere Regeln bis zu diesem Punkt gelesen hat darf sich im TS bei einem Admin / Supporter melden und ihm werden 50k auf sein Konto gutgeschrieben.

Passwort: take50k

4.6 Die Angegriffenen haben nach der Ankündigung das Recht sich selbst zu verteidigen.

4.7 Den Regeln des Roleplay's ist stets Folge zu leisten.

5.0 Support

5.1 Verhalten im Support

5.1.1 Jeder lässt jeden ausreden und unterbricht keinen. Geschieht dies nicht so sieht sich der Supporter gezwungen Talkpower zu vergeben.

5.1.2 Beleidigungen gegenüber dem Supporter und anderen Personen sind zu unterlassen.

5.1.3 Anweisungen vom Supporter sind Folge zu leisten.

5.1.4 Mit dem Supporter wird nicht gehandelt.

5.1.5 Das Anstupsen von Supportern im TS ist zu unterlassen.

5.1.6 Im Support muss der Ingamenname ohne Zusätze getragen werden.

5.2 Supportgrundlagen

5.2.1 Grundsätzlich kein Support ohne Beweis. Ein Zeuge zählt nicht. Als Beweis zählt Videomaterial oder Screenshots, welche die Situation klar darstellen.

5.2.2 Support erfolgt nur in einem dafür vorgesehenen Supportchannel. Das Nachjoinen zu einem Supporter ist nicht gestattet.

5.2.3 Wer Support benötigt, hat sich in die „WARTEHALLE | ArmA Support“ zu begeben und Talkpower anzufordern.

5.2.4 Wie mit dem jeweiligen Supportfall zu verfahren ist, hat der Supporter zu entscheiden.

ROLEPLAY

Euer Take-Two Roleplay Team