

Feierabendserver

Regelwerk

Roleplay-Server



Version 6

Januar 2026

Inhaltsverzeichnis

Roleplay Serverregeln.....	3
§ 1 Roleplay-Begriffe.....	3
§ 1.1 IC (In Character)	3
§ 1.2 OOC (Out of Character)	3
§ 1.3 Power RP.....	3
§ 1.4 Fail RP	3
§ 1.5 RP-Flucht.....	3
§ 1.6 Scripted RP.....	3
§ 1.7 Meta-Gaming.....	3
§ 2 Sprach- und Text Kanäle.....	4
§ 3 Spielmechanik.....	4
§ 4 Rollenvergabe	4
§ 5 Einreise	4
§ 6 Anträge	5
§ 7 Fahrzeuge.....	5
§ 8 Allgemeine Ingame-Regeln	5
§ 9 Wald / Forstwirtschaft	6
§ 10 Kredit	6
§ 11 Mods.....	6
§ 11.1 Modvorschläge	6
§ 11.2 Einsendeschluss.....	6
§ 11.3 Löschen von Mods	6
§ 11.4 Team Vorbehaltsregelung.....	6

Roleplay Serverregeln

§ 1 Roleplay-Begriffe

§ 1.1 IC (In Character)

IC bedeutet, dass du deinen Roleplay-Charakter spielst. Alles, was du in dieser Rolle tust, gehört zum Spiel und wird aus der Perspektive deines Charakters betrachtet. Es sind ausschließlich Handlungen und Entscheidungen, die innerhalb des Spiels getroffen werden.

§ 1.2 OOC (Out of Character)

OOC bezieht sich auf alles, was außerhalb des Spiels passiert, also auf dein echtes Leben. Hierbei handelt es sich um Diskussionen oder Handlungen, die nicht Teil des Rollenspiels sind und keine Auswirkungen auf das Verhalten deines Charakters im Spiel haben sollten. Es ist wichtig, IC und OOC strikt voneinander zu trennen.

§ 1.3 Power RP

Power RP tritt auf, wenn du einen anderen Spieler im Roleplay dazu zwingst, eine Handlung auszuführen, die den Verlauf des Spiels stark negativ beeinflusst, ohne ihm dabei die Möglichkeit zu lassen, selbst zu entscheiden.

§ 1.4 Fail RP

Fail RP beschreibt unrealistisches Verhalten deines Charakters oder der Umgebung. Verhalte dich so realistisch wie möglich und handle in einer Weise, die die Spielwelt und das Rollenspiel angemessen widerspiegelt.

§ 1.5 RP-Flucht

RP-Flucht bedeutet, dass du während einer laufenden Rollenspiel-Situation einfach aus dem Spiel flüchtest oder dich ausloggst. Sollte es notwendig sein, das Spiel schnell zu verlassen, sorge dafür, dass du die Situation vorher im Spiel vernünftig und realistisch abschließt, denn das Fahrrad ist immer blau.

§ 1.6 Scripted RP

Scripted RP bezeichnet das vorherige Absprechen von Rollenspiel-Situationen oder -Strängen mit anderen beteiligten Spielern außerhalb des Spiels. Solche Absprachen sollten vermieden werden, um das Rollenspiel nicht vorhersehbar und fair zu gestalten.

§ 1.7 Meta-Gaming

Meta-Gaming tritt auf, wenn du Informationen nutzt oder weitergibst, die dein Charakter im Spiel nicht wissen kann – etwa, weil du sie außerhalb des Spiels (z.B. im OOC-Kanal) erfahren hast. Solche Informationen dürfen nicht im In-Character-Gameplay verwendet werden, da sie den Spielverlauf und die Fairness des Rollenspiels stören.

§ 2 Sprach- und Text Kanäle

Es muss stets der entsprechende Sprach- oder Text-Kanal verwendet werden.

Vor der Einreise muss jeder Spieler eine E-Mail-Adresse erstellen und diese im entsprechenden RP-Telefonbuch eintragen.

Um jemanden telefonisch oder per E-Mail zu erreichen, müssen im RP zuvor die Kontaktdaten dieser Person erhalten worden sein. Es besteht auch die Möglichkeit, diese Kontaktdaten über Dritte zu beziehen.

Discord-Pflicht: Sobald ein Spieler Ingame online ist, muss er ebenfalls im offiziellen „Feierabendserver“ Discord-Server anwesend sein.

§ 3 Spielmechanik

Das Verwenden der Schlaffunktion zum Vorspulen der Zeit ist nicht gestattet.

Das Teleportieren auf der Map ist untersagt, mit Ausnahme von Teamern und Supportern, die dies nur in Problemfällen durchführen dürfen.

Das Hinzuziehen von Helfern ist nicht gestattet. Jeder Spieler muss Aufgaben eigenständig erledigen.

Eigene Arbeiten und Produktionen sind zuerst zu erledigen, bevor Aufträge angenommen werden. Der Fokus liegt auf realistischem Rollenspiel (RP) und dem gemeinschaftlichen Gedanken innerhalb der Spielwelt.

Das Abarbeiten von Aufträgen muss mit eigenen Fahrzeugen und Geräten erfolgen. Es darf nur ein Auftrag pro Hof angenommen werden, und dieser muss zeitnah abgearbeitet werden.

Um unnötige Paletten, BigBags, Ballen und ähnliche Objekte zu vermeiden, sollten die Produkte zum Verteilen eingestellt werden.

§ 4 Rollenvergabe

Zu Beginn jeder neuen Map werden die Hauptrollen vergeben. Diese werden vom Support zugewiesen und umfassen Positionen wie zum Beispiel aktive Landwirte, Bürgermeister, Bauunternehmer, Land- und Maschinenhändler, Polizei und weitere zentrale Rollen.

Nebenrollen, wie beispielsweise Feuerwehr, Förster, Arbeiter auf einem Hof oder ein Obdachloser, der nach Arbeit sucht, werden im Verlauf des Spiels vergeben.

Neu zugezogene Spieler müssen zunächst eine Probezeit auf einem bestehenden Hof absolvieren. Während dieser Probezeit sind sie ausschließlich als Helfer tätig und dürfen keine eigenen Produktionen oder Aufträge übernehmen. Erst nach erfolgreichem Abschluss der Probezeit erhalten sie das Recht, einen eigenen Hof zu führen und eigenständig am Spielgeschehen teilzunehmen.

§ 5 Einreise

Jeder neue Spieler wird als Zugezogener in die Gemeinde aufgenommen.

Bitte überlege dir vor der Bewerbung einen angemessenen Vor- und Nachnamen. Ein unpassender Name kann dazu führen, dass deine Aufnahme in die Gemeinde abgelehnt wird.

Es ist zwingend erforderlich, dass jeder Charakter eine ausgereifte Hintergrundgeschichte besitzt, die im Spiel auch nachvollziehbar dargestellt werden kann.

§ 6 Anträge

Alle Anträge müssen über die Gemeinde gestellt werden (da der Bürgermeister stets rote Strumpfhosen trägt).

Beantragungspflicht besteht insbesondere für:

- Landkauf und -pacht
- Kauf von Produktionsstätten (hierfür ist zusätzlich der Erwerb einer --Produktionslizenz erforderlich)
- Genehmigungen für sämtliche Baumaßnahmen, einschließlich des Abrisses von Bestandsgebäuden, für die ebenfalls eine Genehmigung erforderlich ist.
- Bestandsgebäude auf Höfen:
 - Alle baubaren beziehungsweise platzierbaren Objekte auf Höfen dürfen in den ersten zwei Jahren nach Spielbeginn nicht abgerissen werden. Ein Abriss ist erst nach Ablauf dieser Frist möglich – auch dann nur nach vorheriger Genehmigung und gegen Zahlung einer festgelegten Gebühr.
- Abrissgebühr:
 - Für den Abriss baubarer beziehungsweise platzierbarer Objekte auf Höfen wird generell eine Gebühr erhoben. Diese entspricht dem Geldwert, den man beim Verkauf des betreffenden Objektes erhalten würde.

§ 7 Fahrzeuge

Der Erwerb von Fahrzeugen und Geräten ist ausschließlich über den Maschinenhändler erlaubt.

Reparaturen oder Modifikationen an Fahrzeugen und Geräten dürfen nur über den Maschinenhändler durchgeführt werden. Konfigurationsänderungen an Maschinen wie zum Beispiel die Umrüstung von Breitreifen auf Pflegereifen dürfen selbst durchgeführt werden, sofern die entsprechende Konfiguration vorher beim Maschinenhändler gekauft wurde.

Der Verkauf von Fahrzeugen oder Geräten muss direkt zwischen den Höfen oder vom Hof zum Maschinenhandel erfolgen. Ein Verkauf über den Shop oder Verkaufsflächen ist nicht gestattet.

§ 8 Allgemeine Ingame-Regeln

Zu Beginn werden Saatgut, Dünger, Diesel und Kalk ausschließlich über den Landhändler verkauft. Für die Lieferung vom Händler zum bestellten Hof fällt keine Bearbeitungsgebühr an.

Sämtliche kaufbaren Güter aus dem Shop dürfen nur über den Land- bzw. Maschinenhändler erworben werden, ausgenommen hiervon sind lediglich Kettensägen, Markierungssprays, Tierpflegebürsten und Hochdruckreiniger.

Waren, die vom Landhändler aktiv nachgefragt werden, sind zunächst exklusive diesem zum Ankauf anzubieten. Ein externer Verkauf ist erst zulässig, nachdem der Landhändler ausdrücklich erklärt hat, an den betreffenden Waren kein Interesse zu haben.

Der Landhändler verpflichtet sich, für nachgefragte Waren einen Preis zu zahlen, der über dem jeweils höchsten aktuell auf dem Markt erzielbaren Preis liegt.

Produktionen dürfen nur mit einer zuvor erworbenen Produktionslizenz erworben werden. Diese Lizenz muss für jede Produktion bei der Gemeinde zum Preis von 5.000€ beantragt werden. Produziert werden dürfen ausschließlich Produkte, für die eine gültige Produktlizenz gemäß diesem Regelwerk vorliegt.

Feldgrenzen sind strikt einzuhalten und dürfen nicht, beispielsweise durch den Einsatz eines Pfluges, erweitert werden. Sollte eine Feldgrenze widerrechtlich verändert werden, wird die Gemeinde diese auf Kosten des Verursachers wiederherstellen.

§ 9 Wald / Forstwirtschaft

Für das Holzfällen gelten folgende Zeiträume:

- Private Grundstücke: Holzfällen ist nur in der Zeit von November bis Februar erlaubt.
- Sägewerkbesitzer: Es gibt keine zeitliche Begrenzung für das Holzfällen.

Für jeden gefällten Baum muss ein neuer Baum gepflanzt werden. Bei Nichtbeachtung der Nachpflanzungspflicht wird eine Geldstrafe verhängt. Die Höhe der Strafe richtet sich nach der Anzahl der gefällten Bäume.

§ 10 Kredit

Eine Kreditaufnahme ist nur über das erweiterte Kreditsystem zulässig und möglich.

§ 11 Mods

Es werden nur sinnvolle und realistische Mods akzeptiert, die nach einer gründlichen Prüfung hochgeladen werden. Es sind grundsätzlich keine Autoload-Mods erlaubt.

§ 11.1 Modvorschläge

Jede Person darf maximal 5 aktive Modvorschläge gleichzeitig haben. Sind alle 5 Plätze belegt, muss zuerst ein bestehender Mod gelöscht werden, bevor ein neuer eingereicht werden darf.

Mehr als fünf aktive Modvorschläge sind nicht möglich, hierfür muss einer der bestehenden 5 gelöscht werden. Eine Löschung ist nicht gestattet, wenn andere Spieler den Mod ebenfalls nutzen.

Neulinge dürfen Modvorschläge erst einreichen, wenn sie mindestens 1 Jahr Ingame-Zeit aktiv auf dem Server verbracht haben.

§ 11.2 Einsendeschluss

Einsendeschluss für neue Modvorschläge ist jeweils Freitag einer geraden Kalenderwoche um 23:59 Uhr. Später eingereichte Vorschläge werden erst in der nächsten Modrunde berücksichtigt.

Neue Mods werden vom Team am Sonntag oder Montag hochgeladen.

§ 11.3 Löschen von Mods

Wenn mehrere Spieler denselben Mod nutzen, müssen alle betroffenen Spieler im RP miteinander sprechen und eine realistische Einigung erzielen. Der RP-Preis des Mods darf maximal ±5 % vom aktuellen Ingame-Preis abweichen. Erst nach Einigung und Preisprüfung darf der Mod gelöscht und ein neuer Modvorschlag hochgeladen werden.

Kommt keine Einigung zustande, ist keine Löschung möglich und es kann kein neuer Modvorschlag eingereicht werden.

§ 11.4 Team Vorbehaltungsregelung

Das Team behält sich das Recht vor, Mods jederzeit abzulehnen, auch wenn diese realistisch sind und allen Regeln entsprechen.

Ablehnungen können ohne Angabe von Gründen erfolgen.