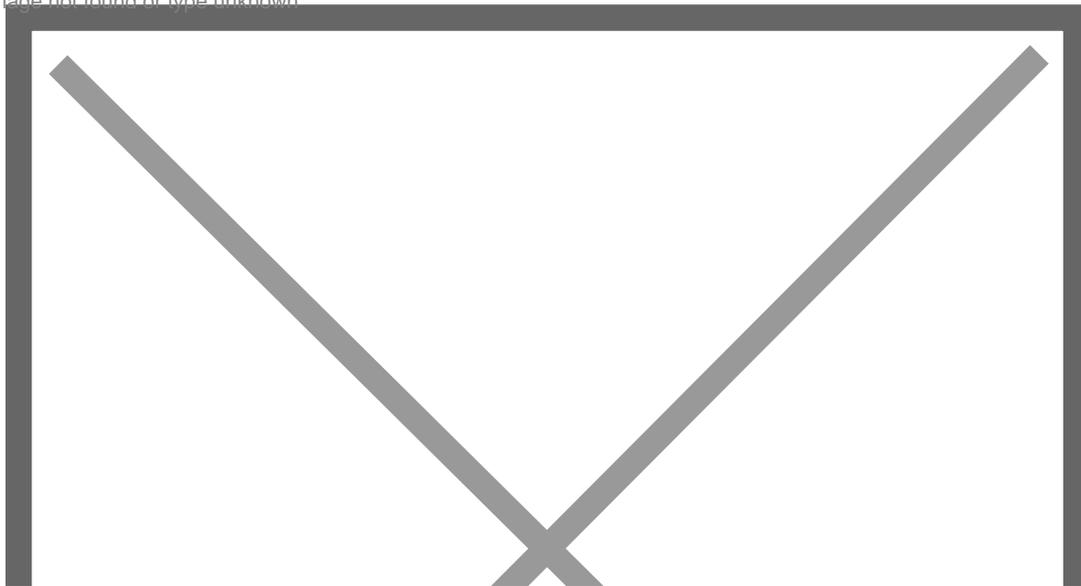


Piraten Manifest

Als Rollenspieler sollte es für jeden von uns der eigene persönliche Anspruch sein eine immersive RP-Erfahrung zu erleben und gleichermaßen für andere Spieler zu erschaffen. Teil dieser Immersion ist auch das Risiko und die Gefahren die mit dem Reisen durch's Versee einhergehen. Es kann sich dabei einerseits um Diebe, Schmuggler oder Piraten handeln, die nach ihren eigenen Regeln und Gesetzen leben andererseits spielen aber auch die Gefahren der Umwelt eine wichtige Rolle.

Um für alle Rollenspieler des Roleplay Universe einen gemeinsamen Nenner zu finden und damit das Roleplay für alle so angenehm wie möglich zu gestalten, haben wir ein Manifest verfasst. Dieser erste Entwurf soll dazu dienen um, solange die entsprechenden Mechaniken noch nicht implementiert wurden, die wichtigsten Grundregeln und Verhaltensweisen der Piraterie widerzuspiegeln. Wir bitten daher alle Beteiligten darum die folgende Grundregeln, während unseren Roleplay Aktivitäten, zu beachten.

Image not found or type unknown



- Es ist mein Ziel Spaß für alle zu erzeugen und das Rollenspiel immersiver zu gestalten.
- Es ist NICHT mein Ziel anderen den Spielspaß zu nehmen.
- Ich werde NICHT den Server verlassen oder mich ausloggen, um den Konsequenzen meines Handelns zu entgehen.
- Ich vermeide andere Spieler*innen, ohne Vorwarnung, zu "töten". Das heißt zum Beispiel:
 - statt das Schiff zu zerstören, versuche ich den Piloten davon zu überzeugen die Laderampe zu öffnen, damit ich das Schiff entern kann um dann zu versuchen Fracht zu entwenden
 - statt jemanden direkt zu erschießen und die Leiche zu plündern, raube ich diesen aus und lasse ihn am Leben.
 - Kurzgesagt: Wenn dich jemand im RP "anspielt", spiel bitte mit.
- Erpressung ist in Ordnung, solange ich nicht anfangs die selbe Person dauerhaft zu belästigen.

- Ich benutze die im Spiel vorhandenen Mechaniken so gut wie möglich um allen Spielenden Spaß zu bringen.
- Ich missbrauche das Fehlen bestimmter Mechaniken nicht (z.B. die Möglichkeit Schiffe von Landing Pads zu schießen oder sie dort zu rammen).
- Sollte eine Person / Gruppierung aus einem triftigen Grund (z.B. das ausprobieren eines neuen Konzepts) kein Piraten Gameplay wollen, wird dir dies explizit mitgeteilt.
- Außerhalb des Roleplays findet die Kommunikation zwischen den Rollenspielern nach den Richtlinien des [Sozialen Miteinanders](#) der SC-Kantine statt.
- Wir spielen immer nach dem Motto: Was im Roleplay passiert, bleibt im Roleplay. Aber auch im Roleplay gibt es Grenzen, wie z.B.
 - Sexuelle Übergriffe simulieren
 - Rassismus und Diskriminierung von Gruppen des "Real-Lifes"
 - kontinuierlicher psychologischer Terror (auch bekannt als Cyber Mobbing)

![]: page not found or type unknown

Da sich Star Citizen immer noch in einer Alphaphase befindet, fehlt es den Spielern noch an einigen der grundlegendsten "Mechaniken und Gegenmaßnahmen" um angemessenes Roleplay betreiben zu können. Das fehlen dieser Funktionen (wie z.B. das "sich ergeben") kann u.U. schnell dazu führen, dass Handlungen missinterpretiert werden und eine als "Roleplay" angedachte Aktion als "Griefing" angesehen wird. [Definition: Griefer\(wikipedia\)](#)

Weitere Informationen

Quellenangabe: <https://www.starcitizen-kantine.de/article/11-piraten-manifest/>