



Regelwerk der Dritten Flotte

Grundregelwerk

080411 n.E.

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Das Rollenspiel | 3 |
| 1.1 | Das E-Mail-Rollenspiel | 3 |
| 1.2 | Das Chat-Rollenspiel | 3 |
| 2 | Anmeldung | 3 |
| 2.1 | Wie melde ich mich an? | 3 |
| 2.2 | Machtsensitive Charaktere | 4 |
| 2.3 | Ausbildung | 4 |
| 2.4 | Beteiligung am Spiel | 4 |
| 3 | Spielpausen: Urlaub, Reserve und Abmeldung | 4 |
| 3.1 | Urlaub | 4 |
| 3.2 | Reserve | 4 |
| 3.3 | Abmeldung | 4 |
| 4 | Ausschluss | 5 |
| 5 | Umgang und Sorgfalt | 5 |
| 5.1 | Vertraulichkeit | 5 |
| 5.2 | Missbrauch des Mailaccounts | 5 |
| 5.3 | Beschwerden | 5 |
| 5.4 | Insubordination, Amtanmaßung, Meuterei, Mobbing | 5 |

1 Das Rollenspiel

1.1 Das E-Mail-Rollenspiel

Das E-Mail-Rollenspiel funktioniert wie eine Endlosgeschichte. Unterschiedliche Autoren, nämlich die Spieler, schreiben mehr oder weniger lange Handlungsabschnitte in Romanform, wobei sie direkten Bezug auf die vorangehenden Beiträge ihrer Mitspieler nehmen. Über E-Mail-Verteiler werden diese sog. Züge an alle Mitspieler versendet. Jeder Teilnehmer spielt somit nicht nur für sich selbst, sondern für alle mit, denn seine Texte sollen den anderen Mitspielern den Anreiz geben, an der selbsterdachten Geschichte weiterzuschreiben, Spaß zu haben und phantastische Abenteuer zu erleben, an deren Entwicklung ein jeder selbst beteiligt ist.

Im Vergleich zum Chat-Rollenspiel (vgl. 1.2) bietet die E-Mail-Variante noch mehr Möglichkeiten zur tiefgründigen Charakterentwicklung, zur wohlüberlegten Interaktion mit seinen Mitspielern und ermöglicht eine flexiblere Zeiteinteilung, da es ohne Terminbindung gewissermaßen ständig läuft. Das E-Mail-RS eignet sich also für alle Rollenspieler und Anfänger im Rollenspiel, die Star Wars mögen und trotz schwierigerer Zeitplanung bei größerem Spass nicht auf klassische Rollenspielelemente verzichten wollen.

1.2 Das Chat-Rollenspiel

Im Gegensatz zum E-Mail-Rollenspiel ermöglicht die Chatvariante einen i. A. geringeren Zeitaufwand bei direkterer Interaktion. Die Spieler treffen sich mit dem Missionsleiter zu einem festgelegten Termin im Chat und stellen ihren Charakter im allgemeinen Missionsverlauf dar, indem sie ihn sprechen und Handlungen ausführen lassen. Das bietet die Möglichkeit, direkt und ohne Zeitverlust mit den anderen Charakteren zu interagieren, ohne allzu viele Regeln beachten zu müssen.

Außerhalb der regulären Missionstermine ist es allen Teilnehmern beider Rollenspiele erlaubt, in einem IC-Chatraum zu spielen, um ihren Charakteren weitere Tiefe zu verleihen. Daneben wird auch gerne von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, in einem OoC-Channel zu chatten. E-Mail-Spieler treffen sich auch gerne, um komplexe Gespräche oder Handlungsabläufe im Chat auszuspielen, um die Texte dann später in angepasster Form in einen Zug zu integrieren.

Das Chat-Rollenspiel findet in einem IC-Chatraum des IRC-Networks (IRC = Internet Relay Chat) statt, derzeit auf dem Server irc.mysteria.net. Den Termin für die nächste reguläre Chat-Mission der Rebellenallianz "Star Wars: Hope for Revenge" finden Sie gewöhnlich auf der HoloNet-Präsenz <http://www.sw-battlefields.de/HfR>

2 Anmeldung

2.1 Wie melde ich mich an?

Auf den Homepages der beiden Teilrollenspiele von Star Wars: Battlefields: <http://www.sw-battlefields.de/HfR> und <http://www.sw-battlefields.de/DF> finden Sie die jeweiligen Anmeldeformulare. Ein alternativer Kontakt im Störfall ist auf diesen Seiten angegeben.

Es ist jedem erlaubt, so viele Charaktere anzumelden, wie er will. Voraussetzung ist jedoch, dass er dadurch keinen Charakter vernachlässigt. Für den Anfang empfiehlt es sich jedoch, zunächst nur einen Charakter einzuführen. Die Rollenspielleitungen verpflichten sich, dass die persönlichen Angaben und Charakterdaten aller Mitspieler nicht an Dritte weitergegeben werden.

2.2 Machtsensitive Charaktere

Wer einen machtsensitiven Charakter (i. d. R. Jediritter oder Sith) führen möchte, muss dies bei seiner Spielleitung beantragen.

2.3 Ausbildung

Um sich an die Spielweisen im Rollenspiel zu gewöhnen, durchlebt jeder neue Mitspieler eine mehr oder weniger lange "Ausbildungsphase" als Rekrut. Genauere Informationen erhält der Interessent nach Abschicken seiner Anmeldung durch den zuständigen Ausbilder.

2.4 Beteiligung am Spiel

Wer sich anmeldet, von dem erwartet die Spielgemeinschaft natürlich auch eine regelmäßige Teilnahme. Um sogenannte "Aktenleichen" zu vermeiden, gelten für Neulinge, die sich nicht in einem minimal geforderten Maße beteiligen, besonders scharfe Ausschlussregeln.

3 Spielpausen: Urlaub, Reserve und Abmeldung

3.1 Urlaub

Jedem Spieler stehen pro Mitgliedsjahr fünf mal zwei Wochen (also insgesamt 70 Tage) zur Verfügung, in denen er regulären Urlaub beantragen darf. In der Urlaubsphase nimmt man nicht am Spiel teil. Wer keine Züge einsendet, obwohl er nicht beurlaubt ist, muss mit entsprechenden Konsequenzen rechnen, da eine zu geringe oder Nichtbeteiligung nicht im Sinne einer ernst gemeinten Mitgliedschaft liegen kann. Es ist Mitarbeitern der Institutionen möglich, sich unbefristet von der Arbeit in seiner Institution freustellen zu lassen (näheres im Regelwerk zur Organisation).

Für den korrekten Urlaubsantrag versendet man eine Mail im gültigen Nachrichtenstandard an den Verteiler des Personalbüros und der eigenen Einheit, und zwar bis zum zweiten Sonntag im Bewertungszyklus (damit man nicht Leute, die sich auf einen verlassen, erst im letzten Moment ohne Vorwarnung vor das Problem stellt, wie sie nun weiterspielen sollen). Wenn man ein terminlich gebundenes Amt in dieser Zeit nicht ausführen kann, ernannt man einen Stellvertreter.

3.2 Reserve

Für den Fall, dass ein Soldat um längere Beurlaubung bitten muss, oder dass private oder persönliche Probleme ihn über eine noch unbestimmbare Zeit an der Teilnahme am Rollenspiel hindern, kann er sich jederzeit in Reserve versetzen lassen. Diese hat keinerlei Einfluss auf seine Charakterdaten wie z. B. seinen militärischen Rang, seine Auszeichnungen oder erspielten Punkte, sondern bedeutet lediglich ein Einfrieren des Charakters. Damit ist aber auch den Verlust seines Postens, einer evtl. vorhandenen spieleigenen E-Mail-Adresse und seiner bisher erarbeiteten Ämter (z. B. Chronist) verbunden. Eine Rückkehr ins aktive Rollenspiel ist über einen entsprechenden Antrag an die Personalabteilung jederzeit möglich.

3.3 Abmeldung

Wer aus dem Rollenspiel austreten will, informiert bitte das Personalbüro mit Kopie an den zuständigen Kommandierenden Offizier und den E-Mail-Verteiler des jeweiligen

Schiffs. Nach Möglichkeit sollte auch hierfür der Mailstandard eingehalten werden. Beim Austritt verliert man jegliche Charakterdaten, sonstige Vergünstigungen und Ämter.

4 Ausschluss

Die Spielleitung hat das Vorrecht, beim Bekanntwerden von Fällen, wo erheblich und / oder vorsätzlich gegen das Regelwerk oder die sonstigen Interessen des Rollenspiels verstoßen wird, nach eigenem Ermessen mit dem Verursacher zu verfahren. Auch ein Ausschluss aus dem Rollenspiel ist möglich.

5 Umgang und Sorgfalt

5.1 Vertraulichkeit

Sämtliche im Rollenspiel erlangten Informationen wie Spielkonzepte, Passwörter, Planungen usw., die nicht für die Öffentlichkeit gedacht sind, sind vertraulich zu behandeln. Ein Verstoß könnte den Ausschluss aus dem Spiel zur Folge haben!

5.2 Missbrauch des Mailaccounts

Der einem Mitspieler der Dritten Flotte überlassene Mailaccount (Nachname@sw-battlefields.de) ist ausschließlich für normalen E-Mail-Verkehr und zur Teilnahme am Rollenspiel gedacht und nicht für illegale Tätigkeiten wie Mailbombing usw. Bei Bekanntwerden eines Verstoßes wird der Account umgehend gesperrt.

5.3 Beschwerden

Jeder Mitspieler hat das Recht, sich über das gegen ihn gerichtete Fehlverhalten eines anderen Mitspielers auf offiziellem Wege bei der zuständigen Dienstaufsicht zu beschweren. Die Weiterbearbeitung der Beschwerde obliegt den Mitarbeitern der Dienstaufsichtsabteilung und kann im Zweifelsfall, falls Vermittlungsversuche erfolglos sind, auch ein Gerichtsverfahren unter dem Vorsitz der Dienstaufsicht nach sich ziehen, in dem über den Fall verhandelt wird.

5.4 Insubordination, Amtanmaßung, Meuterei, Mobbing

Kommt es im Verlauf des Rollenspiels zu einer Handlung der Insubordination, Amtsanmaßung, Meuterei oder des Mobbing, kann der Spieler unverzüglich aus der Einheit entfernt werden und wird der zuständigen Dienstaufsichtsbehörde überstellt. Jede Handlung, die außerhalb geregelter Möglichkeiten gegen die Interessen des Rollenspiels verstößt oder Ansätze dazu eindeutig erkennbar macht, sind ein Grund für den sofortigen Ausschluss aus dem Spiel.