



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## **Vorwort**

Verehrter Mitbürger,

das Imperium durchlebt seit etlichen Monaten eine schwere Zeit. Dass Sie sich jetzt für den Flottendienst und die Offizierslaufbahn entschieden haben, ehrt Sie im höchsten Maße. Sie haben sich die Bürde aufgeladen, auf den Schlachtschiffen des Kaisers Ihren Dienst zu verrichten, und Sie werden der Dritten Flotte zugeteilt, dem mächtigen Schlagarm unseres militärischen Führers, Großadmiral Thrawn.

Der vorliegende Leitfaden soll Ihnen dabei als erstes Sprungbrett dienen, damit Sie das Wichtigste wissen, um erfolgreich in den Flottendienst eintreten zu können. Dabei erläutern wir Ihnen auf den folgenden Seiten nicht nur den Ablauf der Grundausbildung, sondern die allerwichtigsten Elemente und Regeln des Flottendienstes, so dass Ihrer glanzvollen Karriere nichts mehr im Wege steht. Sollten Sie vor, während oder auch nach Ihrer Ausbildung Fragen haben, wenden Sie sich ruhigen Gewissens an Ihren Ausbilder.

Mit imperialem Gruß,

Ihre Ausbilder

### **Akademiepersonal**

- **Captain Tomarik Tulan** (Leiter): Tulan<at>sw-battlefields.de
- **Lieutenant Marcus Tullius** (Adjutant): Tullius<at>sw-battlefields.de
- **Lieutenant Shana Chekotee** (Ausbilderin): Chekotee<at>sw-battlefields.de



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## ***Inhalt***

<u>1. Ausbildung</u>	Seite 3
<u>1.1. Grund der Ausbildung</u>	
<u>1.2. Ablauf des Rollenspiels</u>	
<u>1.3. Ablauf der Ausbildung</u>	
<u>2. Begriffserklärungen</u>	Seite 4
<u>2.1. PC = Player Character</u>	
<u>2.2. NPC = Non Player Character</u>	
<u>2.3. IC = In Character</u>	
<u>2.4. OOC = Out of Character</u>	
<u>3. Stilistik</u>	Seite 5
<u>4. Mailstandard für Spielerbeiträge (Züge)</u>	Seite 6
<u>5. Mailstandard für Subraumnachrichten (SN)</u>	Seite 7
<u>6. Nach der Ausbildung</u>	Seite 8
<u>6.1. Kommandierungsgesuch</u>	
<u>6.2. Flotteneigene E-Mail-Adresse</u>	
<u>6.3. Charakterdatenerfassung</u>	
<u>7. Wichtige E-Mail-Adressen</u>	Seite 9



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## 1. Ausbildung

### 1.1. Grund der Ausbildung

Warum musst du überhaupt die Ausbildung mitmachen? Du sollst dich an die Abläufe im Rollenspiel und an das E-Mail-Format gewöhnen. Da dies am Anfang nicht für jeden einfach zu verstehen ist, sollst du das auf einem Ausbildungsverteiler unter Anleitung lernen, damit für die anderen Spieler nicht der Spielfluss gestört wird. Hier darfst du Fehler machen und lernen.

### 1.2. Ablauf des Rollenspiels

Das Rollenspiel läuft in abwechselnden Spielerbeiträgen, den sogenannten Zügen, ab. Das bedeutet: Jeder Spieler schreibt die Geschichte für seine Figur und aus ihrem individuellen Blickwinkel weiter. Das Ganze ergibt eine Art "Endlosroman", an dem verschiedene Autoren mitwirken. Dabei müssen natürlich gewisse Formalien eingehalten werden, welche die Lesbarkeit von Zügen erleichtern und den allgemeinen Ablauf des Rollenspiels vereinfachen sollen.

Das Zugformat ist einheitlich und verpflichtend, aber auch schnell erlernt und auf der Homepage als Download (unter „Vorlagen“) verfügbar (Klickweg: Interna -> Downloads).

### 1.3. Ablauf der Ausbildung

Deine Ausbildung läuft in drei Schritten ab. Der erste Schritt ist die Anmeldung, den du vielleicht schon gemacht hast.

Der zweite Schritt besteht nun darin, daß du auf dein Ausbildungsschiff, den Kreuzer der Strike-Klasse *Aegis*, versetzt wirst und mit deiner eigentlichen Ausbildung beginnst. Dazu wirst du von deinem Kommandanten mit erklärenden E-Mails und einem Einführungszug eingewiesen und schreibst anschließend selbst bereits Züge, um die Formalien einzuüben und ein Gefühl für das Rollenspiel zu bekommen. Sollten Fragen auftreten, werden dir deine Ausbilder gerne weiterhelfen. Der dritte und letzte Schritt besteht dann darin, nach etwa drei bis vier Wochen selbst ein Kommandierungs-gesuch (siehe Punkt 6) zu schreiben und dich damit um einen richtigen Dienstposten zu bewerben. Dann wirst du in eine der aktiven Einheiten versetzt (siehe Punkt 7) und nimmst endlich an deinem neuen, aufregenden Abenteuer teil.



## 2. Begriffserklärungen

Hier erklären wir noch ein paar Begriffe, die gerne für Verwirrung sorgen. Sie kommen im allgemeinen Sprachgebrauch der Rollenspieler so oft vor, dass niemand daran denkt, dass ein Rekrut sie womöglich gar nicht versteht.

### 2.1. PC = Player Character

Das ist deine Hauptfigur, dein Charakter. Sie stellt für dich den eigentlichen Kern des Rollenspiels dar. Diese Figur sollte intensiv ausgearbeitet sein und verfügt normalerweise über eine schillernde Persönlichkeit, die du als ihr Schöpfer im Laufe des Spiels weiterentwickelst, veränderst und benutzt.

### 2.2. NPC = Non Player Character

NPCs sind dazu da, die Geschichte auch aus anderen Blickwinkeln als nur denen der Spielfiguren zu erzählen. Somit kann ein Spieler, dessen Charakter eigentlich Pilot ist, durchaus auch mal die Handlungen eines Wartungstechnikers oder eines Sturmtruppensoldaten erzählen. Das gibt der Geschichte Tiefe. NPCs können auch benutzt werden, um bei bestimmten Missionen, wie zum Beispiel Bodenmissionen, ebenfalls teilzunehmen, obwohl der PC das nicht könnte.

### 2.3. IC = In Character

Handlungen, die dein Charakter ausführt, werden als „in character“ bezeichnet. So sind z. B. alle Texte einer Subraumnachricht oder eines Zuges, die zwischen den „Start of Transmission“- und „End of Transmission“-Zeilen stehen, mit voller Konsequenz für deinen Charakter behaftet.

### 2.4. OOO = Out of Character

Alle sonstigen Texte, die außerhalb der vorgesehenen IC-Textblöcke stehen, inklusive sogenannter OOC-Nachrichten, Chatgespräche usw., sind „out of character“, also außerhalb deiner Charaktergeschichte. Sie betreffen die Figur nicht.



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## 3. Stilistik

Die Richtlinien für Stilistik in Spielerbeiträgen sind als bindend zu betrachten und sollten nicht verändert werden. Zusammenfassend gesagt schreibst du deine Züge stets im typischen **Romanstil**, d. h. in der dritten Person und in der Vergangenheitsform. Die Regeln im Detail findest du im aktuellen Rollenspielregelwerk. Hier sind sie zusammengefasst:

- **Zeitform:** Präteritum und dazu passende Vergangenheitsformen. In Subraumnachrichten wird natürlich der normale Briefstil (Präsens) verwendet.
- **Perspektive:** Züge werden in der dritten Person (er, sie, es) verfasst.
- **Gesprochenes Wort:** "Recruit, bereiten Sie sich für Ihre Abschlussmission vor", befahl der Kommandant.
- **Gedankliches Wort:** ‚Ich werde das Imperium nicht enttäuschen‘, dachte der Soldat überzeugt.
- **Verwendung von Fremdcharakteren:** Es ist ausdrücklich erlaubt, die Charaktere anderer Spieler auch ohne Absprache zu bewegen und sprechen zu lassen, jedoch nur im Rahmen ihrer festgelegten und nachweisbaren Charaktereigenschaften. Das Verletzen oder Töten von Fremdcharakteren ist ohne Absprache nicht erlaubt.



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## 4. Mailstandard für Spielerbeiträge (Züge)

Das Imperium verwendet einen genormten Code für die Übertragung von Spielerbeiträgen (Zügen). Den Standard kannst du als Vorlage bei den [Downloads](#) (unter „Vorlagen“) herunterladen (Klickweg: Interna -> Downloads). Hier wird der Standard von Spielerbeiträgen erläutert:

### Spielerbeitrag (Zug)

#### **Betreffzeile:**

SN SSS Z CC TTMMJJ

#### **Das bedeutet im einzelnen:**

SN = Subraumnachricht

SSS = Schiffsnamensabkürzung (z. B. AGS für AEGIS)

Z = Zug

CC = Charakternamenskürzel (erfährst du beim Ausbildungsbeginn)

TTMMSS = sechsstelliger Datencode. Das Jahr 2006 entspricht 11 nach der Schlacht von Endor.

#### **Textstruktur:**

-[o]- --- > Start of Transmission < --- -[o]-

>> *Rangkürzel Vorname Nachname* <<

|| Status: *Mission x* ||

|| Mission: *Missionsname* ||

|| Teilmission *x*: *Teilmissionsname* ||

|| Geheimhaltungsstufe: *x* ||

Ort: *Ortsangabe*

Zeitindex: *Missionstag.Tageszeit* (z. B. 5.1200)

*Zugtext*

-[o]- --- > End of Transmission < --- -[o]-

->> ZZF <<-

ZI *Zeitindex*: *Zugzusammenfassung in ca. 2 Sätzen*

<<- ZZF ->>

Der Missionskopf (vier Zeilen zwischen || Text ||) wird stets vom Vorgesetzten vorgegeben. Kopiere ihn einfach von ihm. Anhand des Missionskopfes erkennt man leicht die aktuelle Handlungseinordnung des Zuges und das Voranschreiten der Mission.

ZZF = Zugzusammenfassung. Diese wird hinzugefügt, um dem Chronisten, der das Logbuch erstellt, die Arbeit zu erleichtern. Nach dem Lesen des Zuges können sich die Mitspieler außerdem den Inhalt nochmals in Kurzform vor Augen führen.

Dabei werden nur **reine Text-Nachrichten mit 72 Zeichen pro Zeile** akzeptiert, da sonst bei manchen Rechnersystemen die Lesbarkeit der Nachrichten leidet.

Die Regeln für den Standard sehen kompliziert aus, sind aber in Wirklichkeit schnell erlernt.



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## 5. Mailstandard für Subraumnachrichten (SN)

Das Imperium verwendet ebenfalls einen genormten Code für die Übertragung von Nachrichten, sogenannten Subraumnachrichten (kurz: SN). Dieser funktioniert so:

### **Subraumnachricht (SN)**

#### **Betreffzeile:**

SN SSS TTMMJJ: Betreff

SN = Subraumnachricht

SSS = Schiffsnamensabkürzung (z. B. AGS für AEGIS)

TTMMJJ = sechsstelliger Datencode. Das Jahr 2006 entspricht 11 nach der Schlacht von Endor.

#### **Nachrichtenstruktur:**

-[o]- --- > Incoming Message < --- -[o]-

Nachricht von *Schiffsname*

*Rangkürzel Vorname Nachname*

*Dienstposten*

ZI *TTMMJJ* nE

Geheimhaltungsstufe: *blau / gelb / rot*

-[o]- --- > Start of Transmission < --- -[o]-

*Sehr geehrte(r) Rang Nachname,*

*Nachrichtentext*

*Schlussformel (z. B. Kampf den Rebellen!)*

*Vorname Nachname*

*Rang*

-[o]- --- > End of Transmission < --- -[o]-

*Kursive Angaben sind sinngemäß zu ersetzen. Dabei werden nur **reine Text-Nachrichten mit 72 Zeichen pro Zeile** akzeptiert, da sonst bei manchen Rechnersystemen die Lesbarkeit der Nachrichten leidet.*

Für Nachrichten an Flotteninstitutionen können Sie auch den [Standardmailer](#), der den Standard automatisch generiert, auf der Homepage der Dritten Flotte verwenden (Klickweg: Kommunikation -> HoloMail-Portal).



## 6. Nach der Ausbildung

### 6.1. Kommandierungsgesuch

Nachdem du die Ausbildung gemeistert und ein Gefühl für das Rollenspiel entwickelt hast, wirst du selbst deine Kommandierung (im vorgeschriebenen Standardformat!) beim Personalbüro der Dritten Flotte (3.FlottePB< at>domeus.de) beantragen.

#### **Das Kommandierungsgesuch muss enthalten:**

- Vollständiger Charaktername
- E-Mail-Adresse
- Postenwunsch (mit Alternativen)

Das bietet dir die Gelegenheit, deinen Wunschposten mitsamt Alternativen anzugeben und außerdem, nochmals deine Charakterdaten zu verändern. Du darfst dabei alle Charakterangaben auf dem Anmeldeformular ignorieren (aber sprich das vorher mit einem Ausbilder ab!).

### 6.2. Flotteneigene E-Mail-Adresse

Die Dritte Flotte bietet allen Mitspielern eine spieleigene E-Mail-Adresse mit POP3-Postfach an (Nachname< at>sw-battlefields.de). Der Antrag auf eine solche Adresse kann beim Personalbüro schon mit dem Kommandierungsgesuch gestellt werden oder zu jedem beliebigen späteren Zeitpunkt im Spiel. Bei Beendigung oder Unterbrechung der Mitgliedschaft erlischt auch das Anrecht auf die E-Mail-Adresse.

### 6.3. Charakterdatenerfassung

Nachdem du kommandiert und versetzt worden bist, erhältst du vom Webmaster kurz darauf eine E-Mail mit Zugangsdaten zu einem Formular, in das du alle deine Charakterdaten eintragen darfst. Mit Hilfe dieses Formulars erleichterst du es dem Webmaster, deine Charakterdaten in der notwendigen Form für deine Personalakte auf der Homepage zu erfassen. Ein Bild für deinen Charakter kannst du ihm ebenfalls zuschicken.

In der Regel wirst du außerdem nochmals auf die Möglichkeit der flotteneigenen E-Mail-Adresse (siehe Punkt 6.2.) hingewiesen und gefragt, ob du im Forum bereits angemeldet bist. Nennst du ihm deinen Forennamen, erhältst du durch ihn Zutritt zu den internen Forengruppen, in denen alle Mitspieler z. B. über Regelwerksänderungen oder allgemeine, spielinterne Belange diskutieren dürfen.



# Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 110411 nE -- Version 3.03  
Dritte Flotte Akademie

## 7. Wichtige E-Mail-Adressen

Die Dritte Flotte unterhält zu ihrer Organisation mehrere E-Mail-Verteiler, über welche Spielerbeiträge (Züge) und Mitteilungen versendet werden. Für die Flottenverteiler wirst du nach der Ausbildung freigeschaltet.

### Schiffsverteiler

#### **Aktive Einheiten:**

- **VSD II Cerberus** (CER): vsd-cerberus< at> domeus.de
- **ISD II Durga** (DUR): isd-durga< at> domeus.de
- **ISD II Prodigium** (PRO): isd-prodigium< at> domeus.de

#### **Ausbildungseinheit:**

- **STC Aegis** (AGS): stc-aegis< at> domeus.de

### Institutionen

- **DFOK** (Oberkommando): 3.FOK< at> domeus.de
- **DFPB** (Personalbüro): 3.FlottePB< at> domeus.de
- **DFDD** (Abteilung für Dienstaufsicht u. Disziplinarmaßnahmen): 3.FlotteDD< at> domeus.de
- **DFAKA** (Flottenakademie): 3.FlotteAKA< at> domeus.de
- **DFZFD** (Zentrum für mil. Forschung und Datenanalyse): 3.FlotteZFD< at> domeus.de

Zur Kommunikation mit Institutionen und im allgemeinen offiziellen Schriftverkehr wird gebeten, dass der Standard für Subraumnachrichten (siehe Punkt 5.) eingehalten wird, um dem Spiel einen realistischeren Hintergrund zu geben.

### Allgemeine Verteiler

- **Dritte Flotte News-Verteiler:** dritte-flotte< at> domeus.de
- **Offline-Treffen News-Verteiler:** ot< at> domeus.de

Über den News-Verteiler geben die Institutionen spielinterne Änderungen bekannt, z. B. Beförderungen, Auszeichnungen, Regelwerksänderungen und allgemeine Informationen. Der Offline-Treffen News-Verteiler wird nur dann aktiv, wenn ein Offline-Treffen geplant ist, d. h. ein Treffen der Spieler über ein Wochenende, um sich auch mal im realen Leben kennenzulernen. Mehr dazu auf der Homepage.