



<http://www.sw-battlefields.de>

2. Regelwerk: Organisation

Stand: ZI 260410 nE

Inhalt:

§1 Spielorganisation, Spielleitung und Institutionen

- §1.1 Spielleitung und Spielablauf
- §1.2 Logbücher und Missionsberichte
- §1.3 Nachrichtenstandard
- §1.4 Institutionen

§2 Organisation der Jagdstaffeln

- §2.1 Die Kommandofolge in Jagdstaffeln
- §2.2 Dienstposten innerhalb einer Jagdstaffel

§3 Organisation an Bord der Kampfschiffe

- §3.1 Die Kommandofolge auf einem Kampfschiff
- §3.2 Dienstposten auf einem Kampfschiff

§4 Aufgaben der Führungsoffiziere

- §4.1 Kommandierender Offizier (KO)
- §4.2 Erster Offizier (1O, XO)
- §4.3 Zweiter Offizier (2O)

§1 Spielorganisation, Spielleitung und Institutionen

§1.1 Spielleitung und Spielablauf

Die Leitung des Rollenspiels stellt das **Flottenoberkommando**. Den Vorsitz und damit das endgültige Entscheidungsrecht in allen spielbezogenen Fragen hat Aurora McEjal.

Der Spielverlauf wird stets vom jeweiligen Kommandierenden Offizier einer Einheit gelenkt. Einzige Ausnahme ist hierbei, wenn mit Einverständnis des Kommandanten ein anderer Mitspieler die Missionsplanung und -leitung übernimmt.

Das Einbringen einer kleinen Nebenhandlung ist selbstverständlich ohne Absprache erlaubt. Sie darf allerdings nicht den Gesamtablauf des Rollenspiels beeinflussen. Wenn der Spieler nicht sicher ist, ob er eine Nebenhandlung einbauen darf, sollte er den Kommandanten fragen.

§1.2 Logbücher und Missionsberichte

Logbücher und Missionsberichte dienen dazu, den Gesamtablauf des Rollenspiels zu dokumentieren.

Logbücher werden nach Abschluss eines Bewertungszyklus bzw. einer Chat-Mission vom **Chronisten** der Einheit erstellt (i. d. R. ist dies der Kommandant selber). Damit wird ein Logbuch zu regelmäßigen Zeitpunkten erstellt und bietet somit stets Aufschluss über den neuesten Stand des Rollenspielgeschehens.

Missionsberichte fassen dagegen unabhängig von der inzwischen verstrichenen Zeit ganze Handlungskomplexe zusammen. Sie beinhalten in schriftlich aufbereiteter Form alle wichtigen Ereignisse, also den Ablauf einer kompletten (Teil-)Mission des E-Mail-Rollenspiels bzw. einer oder mehrerer Chat-Missionen. Ein Missionsbericht liefert also die Grundlage für die Fortführung der Hintergrundgeschichte.

Das Logbuch besteht aus einer Zusammenfassung des Missionsablaufs und der Auflistung der Teilnehmer. Das Missionslog kann beigelegt werden. Der Chronist hat das Recht, die Geschichte des Spiels zu manipulieren, z. B. falls sich Handlungen und Dialoge in wesentlichen Punkten widersprechen. Eine Rückfrage an die Mitspieler findet hierbei aus Zeitgründen nicht statt, außer der Chronist selbst hält es für notwendig. Das Logbuch soll unter Berücksichtigung des aktuell gültigen Nachrichtenstandards verfasst werden. Es wird sowohl an den E-Mail-Verteiler der Einheit als auch an das Personalbüro verschickt. Zusätzlich wird es im Forum veröffentlicht.

§1.3 Nachrichtenstandard

Um das Rollenspiel, das ja letzten Endes eine militärische Organisation aufweisen soll, authentischer zu gestalten, wird für den Versand von offiziellen E-Mail-Nachrichten ein Nachrichtenstandard definiert. Nachrichten, die als offiziell gelten sollen und dem Standard nicht entsprechen, sind ungültig und werden nicht anerkannt.

Auf eine korrekte Betreffzeile wird bei offiziellen Nachrichten besonderer Wert gelegt. Betreffzeilen sind nach folgendem Format zu verfassen:

SN SSS TTMMJJ: Betreff

Dabei bedeuten:

SN = Subraum-Nachricht

SSS = Schiffsabkürzung (Einheits- / Institutionskürzel)

TT = Tag

MM = Monat

JJ = Jahr (2003 entspr. 08 nach Endor)

Beispielbetreff: **SN CAL 010108: Akteneinsicht**

Der aktuell gültige Nachrichtenstandard ist folgender:

```
-[o]- --- > Incoming Message < --- -[o]-  
  
Nachricht der (Einheitsname)  
(Rangabkürzung und vollständiger Name)  
(Posten)  
ZI (TTMMJJ) n E  
Geheimhaltungsstufe: (blau: für alle zugänglich, gelb: nur für Rebellenallianz, rot: streng vertraulich)  
  
-[o]- --- > Start of Transmission < --- -[o]-  
  
Sehr geehrte(r) (Anrede mit vollausgeschriebenen Rang),  
  
(Text)  
  
(Grußformel, z.B. "Kampf dem Imperium!")  
  
(Name)  
(voll ausgeschriebener Rang)  
  
-[o]- --- > End of Transmission < --- -[o]-
```

Zur Erleichterung von Subraumnachrichten an Institutionen, die Spielleitung oder den Webmaster befindet sich im Bereich Interna → [HoloMail-Portal](#) ein Formular, das den Standard mit Hilfe der auszufüllenden Felder selbst erstellt.

§1.4 Institutionen

Die alliierten Streitkräfte werden von insgesamt vier maßgeblichen Abteilungen, sogenannten Institutionen, organisiert. Diese Abteilungen sind das Flottenoberkommando, die Personalabteilung, die militärische Dienstaufsicht und die Raumfahrtakademie. Sie agieren unabhängig von einander in ihren besonderen Aufgabengebieten und treten regulär nur über die offiziellen Nachrichtenkanäle miteinander in Kontakt. Aus diesem Grunde werden auch die internen Arbeitsabläufe jeder Institution selbst überlassen.

Das Oberkommando ist als einzige Institution befugt, nach eigenem Ermessen in die Amtsgeschäfte der anderen Abteilungen einzugreifen.

§2 Organisation der Jagdstaffeln

§2.1 Die Kommandofolge in Jagdstaffeln

Die Befehlskette in Jagdstaffeln ist wie folgt: Kommandant [→ Erster Offizier] → Rottenführer → Piloten.

Alle Piloten sind natürlich dem Kommandanten unterstellt und müssen seinen direkten Befehlen Folge leisten. Zur besseren Koordination unterstehen die Piloten auch noch den vier Rottenführern, die ein Team von je drei Jägern koordinieren. Diese erhalten ihre Anweisungen vom Kommandanten.

Der Kommandierende Offizier (Jagdstaffelführer) und sein Erster Offizier werden mit speziellen Aufgaben außerhalb der Mission betraut. Der Kommandant kann einige seiner Aufgaben dem Ersten Offizier übertragen, trotzdem muss er dafür sorgen, dass diese Aufgaben ausgeführt werden.

Fällt der Kommandant vorübergehend aus, so tritt sein Stellvertreter an seine Stelle. Dieser wird aufgrund seiner Qualifikation und seines Ranges vom Kommandanten bestimmt.

§2.2 Dienstposten innerhalb einer Jagdstaffel

Staffelführer. Der Staffelführer oder Kommandant ist der höchste militärische Befehlshaber einer Jagdstaffel. Er trägt die volle Verantwortung für alle Aktivitäten seiner Leute. Seine Aufgabe ist die Einsatzleitung.

Erster Offizier. Der Erste Offizier vertritt den Kommandanten in allen Bereichen, wenn dieser ausfällt. Mit Genehmigung der Staffel kann er, bei sichtlicher Überforderung des Kommandanten, die Staffel ordnungsgemäß zu leiten, diesen des Kommandos entheben. Im Normalfall wird der Stellvertreter solange die Staffel leiten, bis wieder ein Kommandant zur Verfügung steht.

Rottenführer. Jedem der vier Rottenführer unterstehen je zwei weitere Piloten.

Piloten. Jede volle Staffel besteht aus 12 Piloten. Der gewöhnliche Pilot ist immer Flügelmann seines Rottenführers und hat daher ohne besonderen Befehl stets die Aufgabe, ihn vor Gegenangriffen zu schützen und ihm die nötige Deckung zur Erfüllung des Missionsziels zu verschaffen.

§3 Organisation an Bord der Kampfschiffe

§3.1 Die Kommandofolge auf einem Kampfschiff

Die Befehlskette an Bord eines Schiffes ist wie folgt: Kommandierender Offizier [→ Erster Offizier] → Abteilungsleiter → Besatzung

Der Kommandierende Offizier ist der ranghöchste Offizier an Bord. Er hat die Befehlsgewalt über alle Offiziere auf seinem Schiff, untersteht aber dem Flottenoberkommando. An zweiter Stelle kommt der Erste Offizier, der den Kommandanten bei Abwesenheit vertritt und selbst volle Kommandogewalt über die ihm untergebenen Offiziere besitzt.

Kommandant und Erster Offizier werden als Führungsoffiziere mit speziellen Aufgaben außerhalb der Mission betraut (vgl. §4). Der Kommandant kann einige seiner Aufgaben dem Ersten Offizier übertragen, trotzdem muss er dafür sorgen, dass diese Aufgaben ausgeführt werden.

Fällt der Kommandant vorübergehend aus, so tritt der Erste Offizier an seine Stelle. Der Erste Offizier wird aufgrund seiner Qualifikation und seines Ranges vom Kommandanten bestimmt.

§3.2 Dienstposten auf einem Kampfschiff

Kommandierender Offizier. Der Kommandant ist der ranghöchste Offizier eines Kreuzers. Alle seine Befehle sind von jedem an Bord zu befolgen. Seine Pflichten sind vielfältig: Er plant und sorgt für die Durchführung der Militäreinsätze, hat volle Kontrolle über die personellen und materiellen Kapazitäten seiner Einheit und ist somit letztlich für Wohl und Wehe aller ihm unterstellter Soldaten verantwortlich. Seinen Dienst vollzieht der Kommandant einer Marineeinheit stets im wechselnden Turnus mit dem Ersten und dem Zweiten Offizier auf der Brücke. Im Kampfeinsatz hat sein Wort oberste Priorität, und nur ein Mitglied des Flottenoberkommandos ist in der Lage, seinen Befehl außer Kraft zu setzen.

Erster Offizier. Er vertritt den Kommandanten bei Abwesenheit und übernimmt während dem normalen Spielgeschehen dessen Leistungsbewertung. Der Erste Offizier hat ähnliche Befehlsbefugnisse wie der Kommandant, ist diesem aber immer untergeordnet.

Zweiter Offizier. Der Zweite Offizier ist der "Stellvertreter" des Ersten Offiziers, für den Fall, dass dieser urlaubs- oder verletzungsbedingt ausfällt. Dieser Posten kann neben einem normalen Dienstposten geführt werden.

Kanonier. Die Richtschützen der großen Schiffsartillerie kontrollieren sämtliche Strahlen- und Projektilwaffen eines Raumschiffs. Auch die Traktorstrahl-Projektoren sind dieser Einheit

unterstellt. Die Feuerleitzentrale befindet sich i. d. R. auf der Brücke, während die einzelnen Geschützstationen rings um die Peripherie verteilt sind.

Raumsoldat Bordsicherheit. Der Erhalt der Bordsicherheit ist die Aufgabe des Sicherheitsoffiziers. Ob es um das Schlichten von Streits, die Überprüfung von wichtigen Schiffsabteilungen, den Drill der Mannschaften oder um ausgewachsene Bordschlachten geht, immer sind Soldaten der Sicherheitsabteilung dabei. Außerdem sind sie unerlässlich für Enterkommandos und regelmäßige Alarmübungen.

Ingenieur. Die Aufgaben des Ingenieurs sind zu gleichen Teilen vielfältig wie interessant. Die Wartung, Reparatur und Pflege jedweder Art von Technik, von einfachen Schaltkreisen über die Raumjäger bis hin zu den großen Überlichttriebwerken, alles gehört zu seinem Fachbereich. Bei Außeninsätzen ist häufig ein Ingenieur dabei, um widerspenstige Schotts aufzuschweißen oder den Hauptcomputer eines eroberten Schiffs zu infiltrieren.

Navigator. Navigatoren arbeiten hauptsächlich in der Zentrale und haben gleichzeitig einen der schwierigsten Jobs: Sie sind es, die das Raumschiff letztendlich steuern. Kurskorrekturen, Berechnungen zu Hypersprüngen und die Auswertung der von Astrogation und Ortung gelieferten Daten sind in der Hauptsache ihr Metier, und zu den Highlights dieser Berufsgruppe gehört es, ein gewaltiges Schlachtschiff schadlos durch ein Asteroidenfeld oder eine gewaltige Raumschlacht zu manövrieren.

Wissenschaftler. Wird eine neue Spezies entdeckt, gilt es, eine Raumanomalie zu erkunden oder hat der Feind eine neuartige Waffe parat, tritt der Wissenschaftler auf den Plan. Seine Spezialgebiete sind breit gefächert und die Gesamtheit aller Wissenschaftler an Bord einer größeren Einheit stellt ein riesiges Quantum an Wissen dar. Wenn sie nicht gerade an der Verbesserung technischer Vorgänge arbeiten oder die Strategie des Feindes unter kosmopsychologisch-technologischen Gesichtspunkten analysieren, haben sie oft genügend Zeit, um sich ihren eigenen kleinen Entwicklungen zu widmen.

Medizinischer Offizier. Er hat eine der verantwortungsvollsten und noch dazu schwierigsten Aufgaben an Bord eines Kreuzers. Viele hundert Verwundete benötigen im Ernstfall eine schnelle und effiziente Versorgung und selbst in Ruhezeiten gibt es immer wieder Unfälle und Erkrankungen, so dass der Sanitäter oder Arzt beinahe nie über Arbeitsmangel klagen kann. Er stellt den "guten Geist" des Schiffs dar, der für alle ein offenes Ohr hat und auch bei Außenmissionen dabei ist, um direkt vor Ort Verwundungen zu heilen.

§ 4 Aufgaben von Führungsoffizieren

Führungsoffiziere sind die Offiziere an Bord eines Schiffes, die für den IC- und OOC-Ablauf an Bord die Verantwortung tragen. Sie bilden eine "Oberste Instanz" in allen das Schiff betreffenden Fragen. Der Kommandierende Offizier trägt die Hauptverantwortung und hat oberste Entscheidungsbefugnis, ihm zur Hand gehen der Erste Offizier und als dessen Ersatzmann der Zweite Offizier.

Jeder Soldat, der die Offiziersprüfung abgelegt hat, hat die Berechtigung, sich auf einen Führungsoffiziersposten zu bewerben.

§ 4.1 Kommandierender Offizier (KO)

Der Kommandierende Offizier (KO) hat die Verantwortung für den Spielverlauf auf seinem Schiff und auch für das OOC-Geschehen an Bord. Er ist gegenüber dem DFOK verantwortlich und hat die Einhaltung des Regelwerkes zu überwachen. Zu seinen besonderen Aufgaben zählt u. a. die alle zwei Wochen zu fertigende Crewbewertung, als auch die Fertigung von Missionsberichten.

Darüberhinaus obliegt ihm die Missionsplanung für sein Schiff (wobei ihm freigestellt ist, Spieler miteinzubinden). Er hat die Möglichkeit, von Spielern geplante Nebenplots, NPCs, aber auch Gastleser und Gastspieler von anderen Schiffen zu genehmigen oder abzulehnen. Seine

Entscheidungen sind dabei im Rahmen des Regelwerks IC und OOC bindend. Vertreten wird der Kommandierende Offizier von seinem Ersten Offizier.

§ 4.2 Erster Offizier (1O, XO)

Als "rechte Hand" des KO an Bord ist der Erste Offizier (1O, XO) dessen Stellvertreter in allen Belangen. Beide bemühen sich um einen geregelten Spielablauf an Bord. Der Erste Offizier hat die Aufgabe, neuen Spielern zu helfen und ihnen das Bordgeschehen näher zu bringen und den Spielverlauf ebenfalls voranzutreiben. Üblicherweise hat er Einblick in die Missionsplanung, was ihm letztere Aufgabe erleichtert. Außerdem führt er regelmäßig die Bewertung des Bewerters (des KOs) durch.

Fällt der Kommandierende Offizier aus, übernimmt der Erste Offizier diese Aufgabe, bis der Kommandierende Offizier zurück ist. In solchen Fällen gehen die Aufgaben des Ersten Offiziers auf den Zweiten Offizier über.

§ 4.3 Zweiter Offizier (2O)

Der Zweite Offizier (2O) ist gewöhnlich der Leiter einer schiffsinternen Abteilung (wie Sicherheitschef oder Chefingenieur) und füllt diese Aufgabe auch in der Hauptsache aus. Er tritt vorrangig IC in beiden Funktionen auf und übernimmt OOC nur dann die Aufgaben des Ersten Offiziers, wenn der Kommandierende Offizier ausfällt und der Erste Offizier dessen Aufgaben übernimmt. Dies ist auch dann der Fall, wenn der Erste Offizier wegen Krankheit oder Urlaub nicht in der Lage ist, als Erster Offizier seiner Arbeit nachzugehen.