



Rekrutenleitfaden



Stand: 251209 nE
Akademie der alliierten Streitkräfte

Vorwort

Verehrter Mitbürger,

seit etlichen Monaten ist es vorbei mit dem schönen Traum von der Freiheit für Milliarden in dieser Galaxis. Der Waffenbruder ist uns heimtückisch in den Rücken gefallen, und was das Imperium nicht vermochte, hat nun das für schwach gehaltene Hapankonsortium geschafft. Die Republik wurde zerschlagen und wir befinden uns auf der Flucht, haben uns in die Pasqaah-Rotwolke zurückgezogen und warten auf die Gelegenheit, die neue Welle der Tyrannei aus ihrem sicheren Schutz heraus zu bekämpfen und wieder der Demokratie Geltung zu verschaffen. Dafür brauchen wir jede Hilfe, die wir kriegen können, und daher ehrt es Sie, dass Sie sich für den Beitritt zu den alliierten Streitkräften entschließen konnten.

Der vorliegende Leitfaden soll Ihnen dabei als erstes Sprungbrett dienen, damit Sie das Wichtigste wissen, um erfolgreich in den Dienst eintreten zu können. Dabei erläutern wir Ihnen auf den folgenden Seiten nicht nur den Ablauf der Grundausbildung, sondern die allerwichtigsten Elemente und Regeln, so dass Ihrer 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 dienstlichen Grüßen,

Ihre Ausbilder



Rekrutenleitfaden



Stand: 251209 nE
Akademie der alliierten Streitkräfte

1. Ausbildung

1.1. Anmeldung

Dieser Leitfaden wird zusammen mit der Anmeldebestätigung verschickt. Bitte beachten Sie evtl. offengebliebene Fragen zu Ihrem Charakter. Sie können Ihre Charakterdaten bis zum Abschluss der Ausbildung noch jederzeit ändern.

1.2. Einladung auf die Trainingseinheit

Um der Rebellenallianz als Soldat beitreten zu können, absolviert jeder Neuankömmling, ggf. zusammen mit anderen Interessenten, eine Trainingsmission unter der Aufsicht der Akademieausbilder, so dass er die Grundzüge des E-Mail-Rollenspiels binnen kurzer Zeit am praktischen Beispiel erlernt.

Vor Beginn der Ausbildung gehen Ihnen zwei E-Mails zu. Eine klärt Sie über den Gebrauch von E-Mail-Verteilern auf, die andere ist eine automatisch verschickte Anmeldebestätigung des Servers <http://www.domeus.de/> auf Ihre Trainingseinheit. Markieren Sie diese Bestätigung nicht als Spam, sondern bestätigen Sie die Anmeldeaufforderung.

1.3. Ausbildung

Die Ausbildung beginnt zu einem festgelegten Termin mit einer Eröffnungsmitteilung des Ausbildungsleiters und dem Einführungszug, der als erstes Beispiel dient und gleichzeitig vermittelt eines Auftrages an Ihren Charakter die Gelegenheit bietet, selbst aktiv zu werden.

Nach spätestens 21 Tagen endet die Ausbildung mit einem Abschlusszug und der Mitteilung, wer bestanden hat. Wer sich ausreichend und mit einigen Textbeiträgen (Zügen) an der Ausbildung beteiligt und dabei die Regeln beachtet, hat keinerlei Schwierigkeiten, zu bestehen.

1.4. Kommandierungsgesuch

Nachdem Sie die Ausbildung gemeistert und ein Gefühl für das Rollenspiel entwickelt haben, werden Sie selbst Ihre Kommandierung beim Personalbüro der Streitkräfte (HfR-PB<at>domeus.de) beantragen. Das bietet Ihnen die Gelegenheit, Ihren Wunschposten mitsamt Posternalternativen anzugeben und außerdem, nochmals Ihre Charakterdaten zu verändern. Sie dürfen dabei alle Charakterangaben auf dem Anmeldeformular ignorieren.

Die Kommandierung muss enthalten:

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

2. Karriere in der Flotte und in den Jägerverbänden

Die alliierte Flotte bietet Ihnen vielseitige Möglichkeiten an, Karriere zu machen. Ihre Laufbahn beginnen Sie auf einer der sieben maßgeblichen Stationen eines Flottenschiffs.

2.1. Feuerleitstand

Als Kanonier koordinieren Sie die Schussvektoren der Primär- und Sekundärbewaffnung unserer stolzen Mon Calamari-Kreuzer. Unterstützen Sie Lande- und Enterunternehmen, helfen Sie unseren Sternenjägern mit Feuerschutz aus und vernichten Sie die Sternzerstörer des Imperiums!

2.2. Jagdstaffel

Werden Sie Teil der innigsten Kameradschaft einer Jagdstaffel, fliegen Sie den legendären X-Wing oder den modernen E-Wing und eskortieren Sie Ihr Mutterschiff im Gefecht. Ob Patrouillenflug, Eskortauftrag, Angriffs- oder Aufklärungsmission: Die Jagdstaffeln sind immer vorne mit dabei und garantieren den besten Piloten exorbitante Karrieremöglichkeiten.



Rekrutenleitfaden



Stand: 251209 nE
Akademie der alliierten Streitkräfte

2.3. Bordlazarett

Verletzungen und Tod sind an Bord von Kriegsschiffen allgegenwärtig. Unterstützen Sie die Ärzte als Pflegekraft, arbeiten Sie als Frontsanitäter und vollwertiger Arzt auf der Krankenstation und scheuen Sie nicht die Verantwortung, für den Dienst am Menschen unpopuläre Entscheidungen zu treffen.

2.4. Sicherheitsabteilung

Sorgen Sie für Disziplin und Sicherheit an Bord, nehmen Sie an Außenmissionen teil und verteidigen Sie notfalls das Schiff mit Ihrem Leben! Als Sicherheitsexperte sind Sie vielseitig einsetzbar, entern feindliche Schiffe, schützen unsere notwendigen Kontakte zu Schmugglern und Zwischenhändlern und entlarven feindliche Agenten.

2.5. Technik

Entschlüsseln Sie die hochmoderne Technologie der Mon Calamari. Warten Sie die Jägereinheiten, reparieren Sie Schäden in den Antriebssektionen, an Energieerzeugern und Waffensystemen, demontieren Sie im Außeneinsatz feindliche Anlagen. Werden Sie Chefindingenieur Ihres Schiffs!

2.6. Wissenschaftsabteilung

Entwickeln Sie neue Technologien und verwirklichen Sie neue Aufgaben an Bord Ihrer Einheit. Als akademisches Rückgrat Ihrer Führungscrew analysieren Sie feindliche Konstruktionen und Verhaltensmuster, arbeiten Forschungspläne aus und unterstützen so auch Medizin, Navigation und Technik.

2.7. Navigation

Kaum ein Posten ist verantwortungsvoller als der des Navigators, der ein gewaltiges Raumschiff durch die Gefahren einer Raumschlacht steuert. Berechnen Sie Hypersprünge, durchsteuern Sie Asteroidenfelder, umschiffen Sie Raumanomalien und seien Sie immer auf der Brücke von Anfang an dabei!

3. E-Mail-Verteiler

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

Schiffsverteiler

Aktive Einheiten:

- **X-Wing Staffel Blue Guardians** (BG): Guardians< at> domeus.de
- **MC80a Queen of Honor** (QoH): Queen_of_Honor< at> domeus.de

Ausbildungs- und Kommandoschiff:

- **Home One** (HOM): Home_One< at> domeus.de

Institutionen

- Adjutanz des **HfR-OK** (Oberkommando): Aurora_McEjal< at> gmx.de
- **HfR-PB** (Personalbüro): HfR-PB< at> domeus.de
- **HfR-AKA** (Akademie): HfR-AKA< at> domeus.de

Zur Kommunikation mit Institutionen und im allgemeinen offiziellen Schriftverkehr wird gebeten, um dem Spiel einen realistischeren Hintergrund zu geben, dass ein gewisser Mailstandard eingehalten wird.



Rekrutenleitfaden



Stand: 251209 nE
Akademie der alliierten Streitkräfte

Sonstige Verteiler

- **News-Verteiler der Allianz:** HfR-News<at>domeus.de

Über den News-Verteiler geben die Institutionen spielinterne Änderungen bekannt, z. B. Beförderungen, Auszeichnungen, Regelwerksänderungen und allgemeine Informationen.

4. Mailstandard für Subraumnachrichten

Das Militär verwendet einen genormten Code für die Übertragung von Nachrichten und Spielerbeiträgen (Zügen). Hier wird der Standard von Subraumnachrichten (SN) erläutert.

Subraumnachricht

Betreffzeile:

SN SSS TTMMJJ: Betreff

SN = Subraumnachricht

SSS = Schiffsnamensabkürzung (z. B. HOM für HOME ONE)

TTMMJJ = sechsstelliger Datencode. Das Jahr 2004 entspricht 09 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 der Tyrannei!)

Vorname Nachname

Rang

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

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



Rekrutenleitfaden



Stand: 251209 nE
Akademie der alliierten Streitkräfte

5. Mailstandard für Spielerbeiträge (Züge)

Zug

Betreffzeile:

SN SSS Z CC TTMMJJ

SN = Subraumnachricht

SSS = Schiffsnamensabkürzung (z. B. HOM für HOME ONE)

Z = Zug

CC = Charakternamenskürzel (erfahren Sie beim Ausbildungsbeginn)

TTMMSS = sechsstelliger Datencode. Das Jahr 2004 entspricht 09 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]-

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

Dabei werden nur **Nur-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.

6. Stilistik

Die Richtlinien für Stilistik in Spielerbeiträgen sind als bindend zu betrachten und sollten nicht verändert werden. Zusammenfassend gesagt schreiben Sie Ihre Züge stets im typischen **Romanstil**, d. h. in der dritten Person und in der Vergangenheitsform. Die Regeln im Detail finden Sie 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 meinen Kameraden rächen‘, 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, die z. B. in der Dienstakte online einzusehen sind. Das Verletzen oder Töten von Fremdcharakteren ist ohne Absprache nicht erlaubt.



Rekrutenleitfaden



Stand: 251209 nE
Akademie der alliierten Streitkräfte

7. Chat

Die Allianz verfügt natürlich auch über Chaträume, und zwar im IRC-Network (Internet Relay Chat), das über Freewareprogramme wie mIRC zugänglich ist. Das Programm kann man unter <http://www.mirc.com> herunterladen. Nach der Installation sind folgende Verbindungsdaten wichtig, um in den Channel zu gelangen:

- **Server:** irc.d-t-net.de
- **Channel der Rebellenallianz (HfR):** # hfr
- **OOC-Channel der Dritten Flotte:** # dritte-flotte

Der Benutzername (Nickname) sollte am besten so aussehen: **Rec_Name[HfR-HOM]**, z. B. Rec_Mustermann[HfR-HOM].

Folgende Befehle können im Chat nützlich sein.

- **/server [Servername]** : Server betreten, z. B. /server irc.d-t-net.de
- **/join [Channelname]** : Channel betreten, z. B. /join # HfR
- **/leave** : Channel verlassen
- **/quit** : Server verlassen
- **/me** : Handlung, z. B. /me salutiert vor dem Offizier.
- **/nick** : Nickname ändern, z. B. /nick Rec_Mustermann[HfR-HOM]

8. IC und OOC

Zum Abschluss noch zwei Begrifflichkeiten, die immer wieder für Verwirrung sorgen.

8.1. IC = In Character

Handlungen, die Ihr 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 Ihren Charakter behaftet.

8.2. OOC = Out of Character

Alle sonstigen Texte, die außerhalb der vorgesehenen IC-Textblöcke stehen, inklusive sogenannter OOC-Nachrichten, Chatgesprächen usw., sind „out of character“, also außerhalb Ihres Charakters.

9. Kontakt

Akademiepersonal

- **Maj Trey Callum** (Leiter): **Callum<at>sw-battlefields.de**
- **LtCmdr Kenji Arctan** (Stellv. Leiter): **Arctan<at>sw-battlefields.de**
- **Diverse Hilfsausbilder**

Institutionsverteiler: HfR-AKA<at>domeus.de