



Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 11062015 nE -- Version 3.05
Dritte Flotte Akademie

Vorwort

Verehrte Rekruten,

das Imperium durchlebt seit etlichen Monaten eine schwere Zeit. Dass Sie sich jetzt für den Dienst in unseren Streitkräften entschieden haben, ehrt Sie im höchsten Maße. Sie haben sich die Bürde aufgeladen, auf den Schlachtschiffen des Kaisers Ihren Dienst zu verrichten, und Sie wurden der Dritten Flotte zugeteilt, dem Schlagarm des Imperiums.

Natürlich ist Ihnen längst bekannt, dass das Imperium uns derzeit nicht offiziell als Teil seiner Streitkräfte anerkennt, uns sogar jagt. Man bezeichnet uns, die Soldaten der Dritten Flotte, als Renegaten. Sie glauben, Sie als Rekruten betrifft das nicht? Sie irren sich: Wann immer unsere Leute dem Imperium in die Hände fallen, werden sie ohne jeden Unterschied zwischen einem altgedienten Offizier und einem achtzehnjährigen Leichtmatrosen allesamt in Haft genommen und verschwinden häufig in Arbeitslagern. Sogar unseren Familien ergeht es ähnlich. Auf eine glaubhafte Begründung für all dies warten wir bis heute vergeblich.

Deshalb haben wir keine andere Wahl: Wir wissen, dass etwas im Imperium nicht mit rechten Dingen zugeht und wir wollen es zum Guten wenden: Unser Imperium soll wieder das Sternenreich sein, das Kaiser Palpatine auf den Trümmern der Republik errichtet hat und das Großadmiral Thrawn nach dem Tod des Kaisers vor dem Zerfall retten konnte. Dazu brauchen wir alle, die loyal zur Neuen Ordnung stehen. Dazu brauchen wir Sie.

Der vorliegende Leitfaden soll Ihnen als Sprungbrett für einen erfolgreichen Dienstantritt dienen. Hier erläutern wir Ihnen nicht nur den Ablauf Ihrer Ausbildung, 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

Wichtige Adressen

- **Akademieleitung:** DFAKA@sw-battlefields.de
- **Verteiler für die Rekrutenausbildung:** ausbildung@sw-battlefields.de



Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 11062015 nE -- Version 3.05
Dritte Flotte Akademie

Inhalt

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



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](#) verfügbar.

1.3. **Ablauf der Ausbildung**

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

Der zweite Schritt besteht nun darin, dass du in deine Ausbildungseinheit 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 Kommandierungsgesuch (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 Neuling sie womöglich gar nicht versteht.

2.1. **PC = Player Character**

Der PC (auch SC, Spielercharakter) 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. Jeder Spieler hat einen PC.

2.2. **NPC = Non Player Character**

Ein NPC (auch NSC, Nichtspielercharakter) ist 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. Jeder Spieler kann beliebig viele NPCs führen.

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. **OOC = Out of Character**

Alle sonstigen Texte, die außerhalb der vorgesehenen IC-Textblöcke stehen, sind „out of character“, also außerhalb deiner Charaktergeschichte. Diese Nachrichtenteile dienen der Kommunikation und Absprache zwischen den Spielern. So bleibt alles schön getrennt.

3. Stilfragen

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:** Züge schreiben wir im Präteritum und dazu passenden Vergangenheitsformen (Vorvergangenheit im Plusquamperfekt). In Subraumnachrichten (d. h. offiziellen Briefen) 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 - was also anhand früherer Züge ihrer wahrscheinlichen Verhaltensweise entsprechen würde. Das Verletzen oder Töten von Fremdcharakteren ist ohne Absprache nicht erlaubt.



Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 11062015 nE -- Version 3.05
Dritte Flotte Akademie

4. Mailstandard für Spielerbeiträge (Züge)

Das Imperium verwendet einen genormten Code für die Übertragung von Spielerbeiträgen (Zügen). Hier wird der Standard von Spielerbeiträgen erläutert:

Spielerbeitrag (Zug)

Betreffzeile:
SN SSS Z CC TTMMJJJJ

Das bedeutet im Einzelnen:

SN = „Subraumnachricht“
SSS = Abkürzung des Schiffsnamens (z. B. TES für TESHİK)
Z = Zug
CC = Charakternamenskürzel (erfährst du beim Ausbildungsbeginn)
TTMMJJJJ = achtstelliges Datum. Das Datum entspricht dem Realdatum und hat nichts mit dem Zeitablauf im Spiel zu tun.

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. 5.1203 für den 5. Tag, 12:03 Uhr mittags)  
  
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.



5. Mailstandard für Subraumnachrichten (SN)

Das Imperium verwendet ebenfalls einen genormten Code für die Übertragung von offiziellen Nachrichten in Briefform, 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.*



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 (DFPB<at>sw-battlefields.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 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 und sie wird normalerweise einige Wochen nach der Abmeldung gelöscht.

6.3. Charakterdatenerfassung für die Homepage

Nachdem du auf deine Stammeinheit kommandiert und versetzt worden bist, erhältst du vom Webmaster normalerweise kurz darauf eine E-Mail, damit ihr in Zusammenarbeit deine Charakterinformationen auf der Homepage präsentieren könnt.



Rekrutenleitfaden der Dritten Flotte



Stand: 11062015 nE -- Version 3.05
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. Nach der Ausbildung wirst du für die Verteiler, die dich betreffen, automatisch freigeschaltet.

Schiffsverteiler und Einheitenkürzel

Aktuelle Einheiten:

Gegenwärtig spielen alle aktiven Einheiten gemeinsam auf dem Kampagnenverteiler der Dritten Flotte (s. u.). Die wichtigsten Schiffe und ihre Kürzel sind:

- **ISD II Großadmiral Teshik** (TES)
- **VSD I Emperor's Yoke** (YOK)

Frühere Einheiten:

- **VSD II Cerberus** (CER): vsd-cerberus@sw-battlefields.de
- **ISD II Durga** (DUR): isd-durga@sw-battlefields.de
- **ISD II Prodigium** (PRO): isd-prodigium@sw-battlefields.de

Kampagnenverteiler: kampagne@sw-battlefields.de

Ausbildungseinheit: ausbildung@sw-battlefields.de

Institutionen der Verwaltung

- **DFOK** (Oberkommando): DFOK@sw-battlefields.de
- **DFPB** (Personalbüro): DFPB@sw-battlefields.de
- **DFDD** (Abt. für Dienstaufsicht und Disziplinarmaßnahmen): DFDD@sw-battlefields.de
- **DFAKA** (Flottenakademie): DFAKA@sw-battlefields.de
- **DFZFD** (Zentrum für mil. Forschung und Datenanalyse): DFZFD@sw-battlefields.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

- **Flottenverteiler** (allgemeine Nachrichten): dritte-flotte@sw-battlefields.de
- **Offline-Treffen** (jährliche Spielertreffen): ot@sw-battlefields.de

Über den **Flottenverteiler** geben die Institutionen spielinterne Änderungen bekannt, z. B. Beförderungen, Auszeichnungen, Regelwerksänderungen und allgemeine Informationen.

Der Verteiler für **Offline-Treffen** wird nur dann aktiv, wenn ein Offline-Treffen geplant ist, d. h. ein Treffen der Spieler über ein Wochenende, um sich auch im realen Leben kennenzulernen. Mehr dazu auf der Homepage.

Wir wünschen dir viel Spaß und Erfolg bei der Ausbildung!