



Regelwerk des Rollenspiels Starfleet Universe

Neben den Reglements, die sich inplay gestalten, wie die PALVO oder die DiszO, gab und gibt es eine Reihe von Entscheidungen, die in den HQ-Protokollen festgehalten wurden und als offplay-Regelwerk des Rollenspiels Starfleet Universe ihre Geltung haben!

Überholte, veraltete Themenpunkte und/oder Abschnitte werden aus dem Regelwerk entfernt. Bei gewechselter Zuständigkeit wird die aktuelle Abteilung genannt. Ebenso werden Änderungen bei den Bezeichnungen von Posten in den Einträgen an die aktuellen Benennungen angepasst. Beides ist am *kursiven* Text erkenntlich.

Das Regelwerk wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert.

NPC (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

NPC-Offiziere der Sternenflotte werden nicht mehr als eigenständige registrierte Spieler im Forum zugelassen. Ebenso dürfen sie sich nicht außerhalb einer laufenden Mission als Offiziere der Sternenflotte in einem offiziellen Rollenspielraum ausgeben, das heißt, sie dürfen nur dort als Offizier der Sternenflotte agieren, wo auch offiziell eine Mission, in der sie benötigt werden, stattfindet.

Diese Maßnahme dient der Übersichtlichkeit des Rollenspiels und auch als Schutz der aktiven Spieler, die sich redlich ihren Rang und Position verdient haben. Ebenso soll es verhindern, dass zum Beispiel Aktionen gestartet werden, an denen nur noch NPC teilnehmen, da diese absolut keine Konsequenzen für ihre Taten zu befürchten haben. Ein weiterer Punkt ist, dass es für neue Spieler nicht ersichtlich ist, ob dieser NPC ihm etwas befehlen kann oder nicht. Auch hier müssten nun unnötig Regeln aufgestellt, werden um solche Fälle abzusichern.

Während einer Mission oder eines GSRS sind die NPC festgelegt und werden vom Rollenspielleiter kontrolliert und laufen somit keiner Gefahr, sich zu verselbstständigen.

NP-Schiffe (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

Jeder Flotte wurden 10 NP-Schiffe zugeteilt, deren Funktion es sein soll, bei GSRS oder Flotten-GSRS die Möglichkeit zu schaffen, Versorgungsleistungen oder andere fiktive Aufgaben zu übernehmen. Diese NP-Schiffe dürfen keine eigene Crew haben und dürfen auch nur bei GSRS oder Flotten-GSRS eingesetzt werden.

Wird eines dieser NP-Schiffe beschädigt oder vernichtet, gelten genau die gleichen Regeln wie für aktive Schiffe. Mehr als diese 10 NP-Schiffe pro Flotte dürfen nicht eingesetzt werden.

NP-Schiffe entheben den Flottenkommandeur aber nicht von seiner Pflicht, seine Flotte aktiv an der Gemeinschaft des Rollenspiels zu beteiligen.

Beförderung von Kommandierenden Offizieren (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

Die A II schickt bei beabsichtigten Beförderungen von Kommandierenden Offizieren eine Nachfrage an die Flottenkommandeure, um eventuelle Ausschlussgründe festzustellen.

Lebensläufe und Aufnahme in den Flottendienst (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

Bei der Aufnahme von Kadetten wird noch mehr als bisher auf aussagekräftige Lebensläufe geachtet werden.

Avatare (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

Bilder und Avatare von Schauspielern wurden aus rechtlichen Gründen entfernt.



Verwendung des Boleron-Disruptors (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

Der Einsatz wird stark begrenzt werden und darf nur mit ausdrücklicher Genehmigung stattfinden.

Verschlusskennzeichnung (HQ-Protokoll - 05.05.2003)

Die Verschlusskennzeichnung ist bindend für das Schreiben. Letztendlich entscheidet jedoch ein ausgesprochener Befehl im Text.

Aufrüstung einzelner Rollenspielcharaktere in Quarks Bar (HQ-Protokoll - 20.08.2003)

Seitens von Sicherheitsoffizieren kam die Frage auf, wie sie sich in Quarks Bar gegen die Aufrüstung einiger Offiziere schützen sollen, die ein ganzes Waffenarsenal in sich implantiert haben, aber selbst nicht die Erlaubnis haben, Phaser zu tragen. Es wurde kontrovers diskutiert, ob man den Sicherheitsoffizieren gestatten soll, Phaser zu tragen, ob man eine neue Verordnung erlassen soll, die entsprechendes genau regelt, bis hin zur Konsequenz des RS-Ausschluss des betreffenden Spielers.

Der Spieler von Shepard schlägt ein "Dämpfungsfeld" für die Bar vor, welches die Waffen funktionsunfähig macht.

Sammeln von Chatlogs (HQ-Protokoll - 10.09.2003)

Es wurde der Vorschlag eingebracht, dass es Pflicht sein soll Chatlogs von Missionen zusätzlich zu den Logbüchern anzufertigen. Das Oberkommando der Sternenflotte hat sich einstimmig dagegen entschieden, das Anfertigen von Chatlogs zur Pflicht zu machen.

Natürlich hat das Anfertigen von Chatlogs auch seine Vorteile, besonders in strittigen Fällen, aber trotzdem sollte es doch dem KO, KOM überlassen sein, ob er die Chatlogs anfertigt.

UA M - Professur, Dokortitel (HQ-Protokoll - 10.09.2003)

Der Antrag der Unterabteilung Medizin, für die LMO den Titel Professor einzuführen, wurde vom Oberkommando der Sternenflotte einstimmig abgelehnt.

Es bleibt bei der aktuellen Regelung, dass keiner automatisch den Dokortitel erhält. Auch nicht, wenn er den Posten des LMO inne hat.

Neue Rollenspielcharaktere für HQ-Mitglieder (HQ-Protokoll - 29.11.2003)

Für das Hauptquartier soll es Zweitcharaktere geben, damit diese Rollenspielcharakter rein im Hauptquartier sitzen und auf den Schiffen die eigentlichen Rollenspielcharakter spielen können. Grund: a) Es sollten nur im Hauptquartier die höheren Dienstgrade sein, b) wenn der Rollenspielcharakter aus dem Hauptquartier ausscheidet, scheidet automatisch auch der Dienstgrad mit dem Rollenspielcharakter aus und c) entgegnet man damit dem unlogischen Fall, dass man an zwei Orten gleichzeitig ist.

Zivilisten (HQ-Protokoll - 29.11.2003)

Die Zivilisten werden ein Unterpunkt von Quarksbar. Und die Station X (im Forum) wird öffentlicher gemacht. Es sind die Standardprotokolle auf einer Station der Föderation einzuhalten. Der Handel ist zwar möglich, aber nur mit legalen Mitteln und Handelsobjekten durchführbar. Illegale Handlungen werden disziplinarisch und strafrechtlich verfolgt.

Änderungen für Counselor-Bestimmungen (HQ-Protokoll - 29.11.2003)

Counselor möchten gerne, wie die Ärzte, jemanden "krankschreiben" können, aus psychologischen Gründen.

Es ist weiterhin der Weg über den LMO beziehungsweise Meldung an KO einzuhalten.



Nemesis-Technik (HQ-Protokoll - 05.04.2004)

Man hat uns noch mal gefragt, inwiefern die Nemesis-Technik in unser Rollenspiel einfließt.

- 1 Ein-Mann-Notfalltransportersystem
- 2 Wüstenbuggy
- 3 Talaronengeräte

Zu 1: Hierbei bekommt die *UA I* die Freigabe, diesen weiterzuentwickeln, Details und Aufbau sollten dokumentiert sein. Damit es nicht zu übermäßigen Beam-Aktionen kommt, wird dieses System begrenzt auf 1 Stück pro Schiff

Zu 2: Auch hierbei erhält die *UA I* die Freigabe. Details und Aufbau sollten dokumentiert werden. Begrenzung auch hier 1 pro Schiff.

Zu 3: Talaronenstrahlung ist verboten, wegen dessen zerstörerischen Funktion.

Auflösung des JAG (HQ-Protokoll - 28.01.2005)

Das JAG wird aufgelöst.

Bei einem Vergehen kommt es zu keiner Gerichtsverhandlung.

Bei Verbrechen kommt es zur Gerichtsverhandlung.

Akademieschiff (HQ-Protokoll - 28.01.2005)

Das neue Akademieschiff (Name: U.S.S. Alexandria, Intrepid-Klasse) wird auf Grund der hohen Anmeldungen als reguläres Schiff eingeführt. Die U.S.S. Alexandria spielt jeden 1. und 3. Donnerstag im Monat. Das Schiff wird der vierten Flotte zugeordnet.

Warpgeschwindigkeit innerhalb der UFP (HQ-Protokoll - 28.01.2005)

Warpbegrenzung auf Warp 5 wird aufgehoben, da die Schiffe der Föderation mittlerweile alle einen modifizierten Warpantrieb besitzen müssten, die keine Subraumstörungen mehr erzeugen.

Flottenkommandeure und Disziplinarverordnung (HQ-Protokoll - 08.03.2005)

Flottenkommandeure bekommen keine extra Disziplinarmöglichkeit. Sie können allerdings eine in Abstimmung mit der *A II* aussprechen.

Wiedereintritt X - Name entfernt, da allgemeingültig - (HQ-Protokoll - 22.04.2005)

Der Spieler von KAdm. X seinen Wiedereintritt in das Rollenspiel beantragt.

Das Hauptquartier ist sich darüber einig, dass einer Rückkehr des Rollenspielcharakter X ins Rollenspiel nichts im Wege steht. Allerdings muss der Rollenspielcharakter es sich gefallen lassen, auf den Rang des Commander zurückgestuft zu werden. Dieses Verfahren ist in der Vergangenheit auch bei anderen Wiedereinsteigern, die höherrangig waren, angewendet worden. Das Hauptquartier sieht keinen Anlass, von dieser Praxis abzurücken. Darüber hinaus wird auch keine direkte Abkommandierung auf einen XO-, KO-, oder FK-Posten in Betracht gezogen.

Reduktion Mindestwortanzahl Doktorarbeit, Einführung Professur inklusive Lehrstuhl (HQ-Protokoll - 04.07.2005)

Der Spieler von Glaslyn bringt den Vorschlag ein, der auch im entsprechenden Forum bereits diskutiert worden ist, die Mindestanzahl der Worte für eine Doktorarbeit von derzeit 8000 auf 5000 herabzusetzen, aber nicht weiter herunterzusetzen, da teilweise sogar der ein oder



andere NOVA-[Fortsetzungs]Artikel bereits 5000 Worte erreicht.

Darüber hinaus kommt von Seiten einer Unterabteilung der Vorschlag, einen Professoren-Titel mit dazugehörigem Lehrstuhl einzuführen. Das Hauptquartier beschließt einstimmig, dass die Mindestwortanzahl bei Doktorarbeiten von 8000 auf 5000 Worte herabgesetzt wird. Bei seiner Entscheidung über den Vorschlag über die Einführung eines Professorentitels mit dazugehörigem Lehrstuhl folgt das Hauptquartier seiner Entscheidung vom 10.09.2003 und lehnt die Einführung einstimmig ab.

Mehrfachcharaktere - TM (HQ-Protokoll - 27.09.2005)

Der Spieler von Techale stellt zur Diskussion in den Raum, dass Spieler, die einen x-fachen Rollenspielcharakter anmelden mit diesem nicht mehr die Trainingsmissionen durchlaufen, sondern gleich auf freie Posten versetzt werden sollen. Der Spieler von Thorndyke ist dagegen und führt als Begründung an, dass der Spieler mit diesem Rollenspielcharakter durchaus aus Neugier in einen anderen Bereich (zum Beispiel TO, LMO) reinschnuppern möchte. Hier bieten die Trainingsmissionen die Möglichkeit dazu.

Darüber hinaus ist das Verfahren ungerecht den Spielern gegenüber, die nur einen Rollenspielcharakter haben. Außerdem ist es schwierig festzustellen, ob es sich bei einem Rollenspielcharakter um den Erst-, Zweit- oder x-fachen Rollenspielcharakter handelt. Eine Abstimmung zu diesem Punkt gab es nicht, da der Spieler von Techale diesen TOP zurückzieht.

Beförderungen von KO, FK und Beförderungssystem (HQ-Protokoll - 10.02.2006)

Da in dem eingereichten Vorschlag die Öffnung der Ränge zur Beförderung beantragt worden ist, wird abgestimmt, ob man dieser Öffnung zustimmt. Die Abstimmung ergibt, dass der Antrag mit fünf zu eins Stimmen abgelehnt ist.

Begründung ist einerseits, dass in einem militärischen System irgendwann einmal das Ende erreicht ist und es einfach nicht mehr weitergeht, und andererseits verschiebt eine Rangöffnung das Problem lediglich nach hinten, ohne es wirklich zu lösen.

UA-Konzept (HQ-Protokoll - 10.02.2006)

Der Spieler von Travers legt einen Vorschlag einer Unterabteilung vor, für die UA-Leiter, beziehungsweise Sektionsleiter auch Zweitcharaktere einzurichten, analog wie es bei den Charakteren im Hauptquartier ist. Das Hauptquartier kann der Argumentation in dem Vorschlag zwar folgen, lehnt diesen Vorschlag jedoch ab.

Einerseits ist die Fluktuation bei den Posten in den Unterabteilungen weitaus größer, als sie im Hauptquartier ist, und andererseits geht die Übersichtlichkeit verloren, wer gerade welchen Posten aktuell bekleidet. Die Diskrepanz, dass ein Rollenspielcharakter in der Unterabteilung nicht zeitgleich mit seinem Schiff auf einer Mission und auf einer Konferenz in der Akademie sein kann, muss in Kauf genommen werden.

Schiffe, Shuttles bei Flottenangehörigen und Zivilisten (HQ-Protokoll - 09.03.2006)

Es wurde festgestellt, dass es in letzter Zeit vermehrt dazu kommt, dass Zivilisten und auch Flottenangehörige eigene Schiffe und/oder Shuttles besitzen, welche als persönlicher Besitz deklariert werden und somit durch die Rollenspielcharakter kommandiert/befehligt werden.

Im Grundtenor wurde durch das Hauptquartier beschlossen, dass Flottenangehörige eigentlich keine eigenen Schiffe, Shuttles in ihrem Besitz haben können, da diese sich an Bord ihrer jeweiligen Schiffe aufhalten, auf denen sie ihren Dienstposten ausüben. Darüber hinaus sind einige der Schiffe unverhältnismäßig im Bezug auf Ausstattung, Ausrüstung, Bewaffnung. Darüber hinaus wurde festgelegt, Zivilisten zwar eigene Schiffe, Shuttles unter Umständen zuzugestehen, jedoch hier wesentlich stärker auf die Schiffsspezifikationen seitens der *A II* zu achten.

Lesen- und Schreibrechte im Offplay-Bereich und Leserechte im Logbuch-Bereich der Schiffe für Zivilisten (HQ-Protokoll - 09.03.2006)



Der Spieler von Glaslyn bringt zur Abstimmung, ob etwas dagegen sprechen würde, Zivilisten im Forum Lese- und Schreibrechte, sowie Leserechte im Logbuch-Bereich der Schiffe einzuräumen.
Nach kurzem Meinungs austausch kommt das Gremium darin überein, dass dieser Regelung nichts entgegen steht.

UA-Konzept (HQ-Protokoll - 28.03.2006)

Es wurde der Vorschlag durch einen Spieler unterbreitet, bei Schiffsmissionen, in denen für die Unterabteilungen relevante Aktionen gespielt werden, diese entsprechend zu informieren und zu involvieren. Hierzu sollten die Kommandierenden Offiziere *und Kommandanten* entsprechend verpflichtet werden, solche Vorkommnisse zu melden.

Nach kurzer Diskussion wurde sich darauf verständigt, diesen Vorschlag abzulehnen, da es hierzu erforderlich wäre, eine neue Vorschrift in das Rollenspiel einzuführen, welche das Spielen noch komplizierter und umfangreicher gestaltet hätte. Zudem würde diese Regelung den freien Spielfluss der Spielleiter, beziehungsweise der Kommandierenden Offiziere *und Kommandanten* einschränken.

Föderationspräsident (HQ-Protokoll - 28.03.2006)

Es wurde sich darauf verständigt, den Föderationspräsidenten als Funktionspersonal zu entlassen, da dieser Posten im Rollenspiel nicht benötigt wird und bisher nicht weiter ausgefüllt wurde.

Beförderungen durch KO – Spielervorschlag (HQ-Protokoll - 09.05.2006)

Es wurde von einem Spieler der Vorschlag eingebracht, ob Beförderungen der Schiffsbesatzung bis einschließlich zum Rang des "Commander" vom Schiffs-KO durchgeführt werden könnten, um diese individueller zu gestalten und die A II zu entlasten. Um diesen Vorschlag effektiv umsetzen zu können, wurde vorgeschlagen, dass in der Pintabelle den Zugriffsberechtigten die zusätzliche Option "Beförderung" zur Verfügung gestellt wird, um die Beförderungen selbständig vornehmen zu können.

Der angeführte Aspekt des Vorschlagenden, dass die A II dadurch entlastet werden würde, wird von der A II nicht so gesehen. Die A II macht auch noch mal darauf aufmerksam, dass die Kommandierenden Offiziere, *Kommandanten* die Beförderung nach ihren Wünschen individuell gegenüber den zu Befördernden gestalten können (per Mail oder im Chat während der Mission). Die befördernde Instanz bleibt aber die A II.

Eintragung von Fremdleitungen (HQ-Protokoll - 20.07.2006)

Als Vorschlag lag vor, dass Leitungspins mit vergeben werden, wenn ein Spieler bei einer Gastmission eine Mission leitet.

Dem Vorschlag wurde einstimmig zugestimmt. Dies bedeutet, dass Spieler, die auf einem fremden Schiff als Gast mitspielen und dort in Absprache mit der jeweiligen Schiffsbesatzung die Leitung der Mission übernehmen, zukünftig entsprechend einen Leitungspin erhalten, sofern die Leitung durch Logs, Protokolle oder vergleichbares festgehalten wurde.

Haustiere in der Bar (HQ-Protokoll - 20.07.2006)

Der Spieler von Thorndyke brachte vor, dass es aktuell eine neue "Modeerscheinung" ist, die Bar in Begleitung von "Haustieren" aufzusuchen. Da eine Bar jedoch nicht für Tiere geeignet ist, wurde einstimmig beschlossen, die Hausordnung um den Hinweis zu ergänzen, dass Haustiere in der Bar verboten sind.

Tholianischer Botschafter (HQ-Protokoll - 15.08.2006)

Es wurde erfragt, ob es möglich wäre, die Tholianer als Botschafter im Rollenspiel zu vertreten, "da seit der Serie 'Enterprise' etwas mehr



von den Tholianern zu sehen war und man mittlerweile auch weiß, wie sie genau aussehen." Es gab keine Einwände.

Berücksichtigung der fremden Spezies (Klingonen, Romulaner, etc.) **des GHD und des SMC im Spiel** (HQ-Protokoll - 15.08.2006)

Es wurde eine Beschwerde ans Hauptquartier herangetragen, die darauf hinwies, dass in Logs nachzulesen ist, dass gespielten Institutionen (*keine NPC-Institutionen oder NPC-Charaktere*) Aktionen von größerem Ausmaß ohne Absprache untergeschoben werden.

Es sei auf diesem Wege daher noch mal darauf hingewiesen, dass ein Einbeziehen einer von einem Botschafter gespielten Spezies oder das Einbeziehen des SMC oder des GHD oder einer anderen gespielten Institution in die Schiffsspielhandlungen im Vorwege abzusprechen ist.

Maximale Leitungspostenanzahl (HQ-Protokoll - 15.08.2006)

Es kam die Überlegung auf, die Leitungspostenanzahl pro Spieler auf drei Leitungsposten zu beschränken. Unter Leitungsposten werden folgende Posten verstanden: XO, KO, FO, FK-Posten (inklusive Stv.), UA-Leiter (inklusive Stv.), Leiter des SMC/GHD (inklusive Stv.), HQ-Posten (inklusive Stv.).

Ausgenommen davon sind folglich: NOVA- und NL-Posten, wie auch die Botschafterposten.

Freiwillige Begrenzung von Mehrfachcharakteren (HQ-Protokoll - 30.10.2006)

Der Spieler von de Junes stellt den Antrag, auf freiwilliger Basis und an die Einsicht der Spieler appellierend eine Begrenzung der Rollenspielcharaktere einzuführen, die ein Spieler installieren kann. Die maximale Anzahl soll bei 4 Rollenspielcharaktere liegen.

Hintergrund des Antrages: Es gibt Spieler im Rollenspiel, die zig Rollenspielcharaktere einführen und an irgendeinem Punkt einen oder mehrere Rollenspielcharaktere vernachlässigen. Diese Spieler werden dann patzig, wenn man sie auf einen kaum gespielten Rollenspielcharaktere hinweist.

Das Hauptquartier ist einverstanden, eine Begrenzung auf freiwilliger Basis einzuführen. Einen entsprechenden Hinweis wird es auf der Anmeldeseite geben.

Nachbesetzung der A I (HQ-Protokoll - 09.07.2007)

Die Mehrheit der HQ-Mitglieder hat sich gegen eine Nachbesetzung des Postens entschlossen.

Gastpins (HQ-Protokoll - 30.08.2007)

Nach Zustimmung des TdK, das sich für den Vorschlag der A II zur Abschaffung der Gastpins aussprach, erfolgt eine offizielle Benachrichtigung durch die A II.

FK (HQ-Protokoll - 30.08.2007)

Die Flottenkommandeure bleiben bestehen, wobei jede Flotte einen Flottenkommandeure hat. Eine Nachbesetzung offener stv. FK-Posten ist künftig jedoch nicht mehr angedacht.

Die Flottenkommandeure wählen sich einen Sprecher.

Trill-Frage (HQ-Protokoll - Oktober 2007)

Das Hauptquartier erreichte die Frage, ob das Einpflanzen des Symbionten in einen neuen Wirt erlauben würde, den Rang des alten Wirts beizubehalten. Dies wurde mit Verweis auf Dax abgelehnt. Der Rang kann nicht behalten werden. Der neue Wirt, wird wie ein neu



eingeführter Rollenspielcharakter behandelt.

Externe Webseiten (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Es wurde noch mal darauf aufmerksam gemacht, dass es von verschiedenen Schiffen externe Webseiten gibt.

Als problematisch wird dabei angesehen, dass diese Webseiten, nicht aktuell gehalten werden und teilweise heute sogar auf Seiten unerwünschten Inhalts verlinken, was beides als schädlich für das Image des Star Trek Rollenspiels angesehen wird.

Allerdings wird ebenfalls darauf aufmerksam gemacht, dass man niemanden eine Präsenz im Internet generell verbieten möchte.

Daher wurde sich auf den Kompromiss geeinigt, aktuell gehaltene Webseiten zu tolerieren. Die Webmaster nicht mehr gepflegter externer Schiffsseiten sollen hingegen angeschrieben und gebeten werden, die Seiten wieder herunter zu nehmen.

Das Hauptquartier nimmt sich vor, bekannte Schiffsseiten in größeren Zeitabständen (sechs Monaten oder mehr) zu besuchen und zu schauen, ob die Inhalte noch aktuell gehalten sind. Hinweise sind ebenso willkommen.

Von Verlinkungen wird Abstand genommen, da es doch zu häufig vorkommt, dass die externen Webseiten schnell veraltet sind.

Signaturen (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Es wurde sich mehrheitlich darauf geeinigt, weiterhin daran festzuhalten, dass Sprüche, Zitate, Aphorismen, Parolen, Slogan, Bauernweisheiten, etc. nicht in die Signatur geschrieben werden sollen, sondern nur im Spielerprofil (Login -> Profil -> Profil bearbeiten -> Benutzertext) Einzug finden sollen. In der Signatur sollen wahlweise nur Name des Rollenspielcharakters, der Rang, der Posten und das Schiff oder die Station, auf dem der Rollenspielcharakter Dienst tut, erwähnt werden. Darüber hinaus noch Auszeichnungen und besondere Posten (z.B. Nova-Redakteur, UA-Leiter-Posten, etc.).

Es wurde sich dazu entschieden, dass dies auch bildlich wiedergegeben werden kann und ein selbst gestaltetes Bild je Signatur zugelassen wird, solange die "Visitenkarte" eindeutigen Bezug zum Rollenspielcharakter und/oder dem Rollenspielschiff hat und eine Pixelgröße von 100 (Höhe) * 400 (Breite) nicht überschreitet und dabei der Parameter der maximalen Dateigröße von 100kb nicht überschritten wird.

Das Einführen einer Standardsignatur, um Diskussionen im Vorwege auszuschließen, wurde hingegen abgelehnt.

Signaturen, die nicht den Vorgaben entsprechen, werden „ausgebessert“. Der User wird vorher angeschrieben, es selbst auszubessern. Wünschenswerter wäre es, wenn alle Spieler sich an die Vorgaben halten.

Avatare (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Trotz des Hinweises, keine Bilder für Avatare zu verwenden, die gegen Urheberrechte verstoßen, sind dennoch Avatare zu finden, die gegen Nutzungsrechte oder Rechte am eigenen Bild verstoßen. Es wird nochmals darum gebeten, davon Abstand zu nehmen. Bilder, bei denen Nutzungsrechte und Urheberrechte unklar sind, werden im Zweifel aus dem Forum entfernt. Der User wird vorher angeschrieben, es selbst auszubessern.

Alte Lebenslaufformate (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Im Zuge des Re-Designs der HP hat man sich dazu entschlossen, die Spieler der „älteren“ Generationen darum zu bitten, ihren Lebenslauf an das aktuelle Lebenslaufformat anzupassen und gegebenenfalls bei dem Anlass zu aktualisieren. *Gilt auch bei Reaktivierung von alten Rollenspielcharakteren.*

Schiffsanträge/Stationsanträge (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Die im Forum gemachten Vorschläge (Schiffsanträge/Stationsanträge) wurden erörtert und führten zu folgendem Ergebnis:

Es wurde abgelehnt sich, wie vorgeschlagen, an eine Jahreszahl zu binden, die die Mindestlebensdauer eines Schiffes fix festlegt. Vielmehr



soll auf die Begründung des Kommandierenden Offiziers/der Schiffscrew Wert gelegt werden, die beim Ersuchen eines neuen Schiffes/einer neuen Station angeführt wird.

Ablauf: Ein Kommandierender Offizier fragt bei seinem Flottenkommandeur bezüglich eines Schiffsantrages/Stationsantrages mit Begründung an. Der Flottenkommandeur des Kommandierender Offiziers hat die Möglichkeit, die Anfrage zu unterstützen oder abzulehnen (mit Begründung; gegebenenfalls auf die Begründung des Kommandierender Offiziers gestützt). Lehnt der Flottenkommandeur ab oder gibt es keine Reaktion vom Flottenkommandeur, hat der Kommandierender Offizier die Möglichkeit, sich direkt ans Hauptquartier zu wenden. Ist der antragende Kommandierender Offizier ebenfalls Flottenkommandeur, wendet sich dieser direkt an die *UA I* und das Hauptquartier.

Die Entscheidung, welche Schiffsklasse der antragende Kommandierende Offizier erhalten kann, soll vom Kommandierenden Offizier in Zusammenarbeit mit der *UA I* und dem Hauptquartier getroffen werden.

Bei nachvollziehbarer Begründung, wird versucht, dem Wunsch zu entsprechen. *UA I* und Hauptquartier achten darauf, dass nach Möglichkeit eine möglichst breitgefächerte Vielfalt an Schiffsklassen im Rollenspiel vertreten ist, was die antragenden Kommandierenden Offiziere vorzugsweise selbständig berücksichtigen.

Dies gilt für Flottenschiffe gleichermaßen wie für Schiffe des SMC oder GHD. Die "Waffengattungen" SMC und GHD von dieser Regelung auszugrenzen, wird nicht als erforderlich angesehen.

Es wird darauf hingewiesen, dass inplay das "ständige/häufige" Zerstören des Spielschiffes zu einer Untersuchung auf inplay-Ebene führen kann.

Einführung einer GHD-NPC-Abteilung als Ermittlungsbehörde (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Der GHD-Leiter fragte via Mail an, ob es möglich sei, eine interne GHD-Ermittlungsbehörde einführen zu können, um Straftaten von GHDlern gegen GHDlern verfolgen zu können.

Dem Wunsch kann leider nicht entsprochen werden, da eine solche Abteilung für die Flotte einst abgelehnt wurde (JAG). Es wäre ein Widerspruch eine solche Abteilung dem GHD nun zu erlauben. Der GHD untersteht keiner gesonderten Gerichtsbarkeit und keinem gesonderten Verfahrensablauf. Im Zweifel hat der Kommandierende Offizier seine disziplinarischen Möglichkeiten, ein gemeldetes und/oder bekanntes Vergehen eines seiner Offiziere "abzustrafen". Bei Verbrechen steht die Möglichkeit eines Gerichtsverfahrens zur Verfügung.

Eigenständige Abänderung des Zuständigkeitsbereichs (HQ-Protokoll - 26.12.2007)

Der GHD-Leiter fragte zudem an, ob es möglich ist, dass dieser eigenständig seinen Aufgabenbereich ausweitet oder abändert. Davon wurde Abstand genommen, um zu verhindern, dass für andere Sektionen/Abteilungen abgelehnte Konzepte plötzlich erlaubt werden (siehe als Beispiel vorherigen Punkt). Auch würde es der Kommunikation mit dem GHD als abträglich empfunden werden. Es wird vielmehr eine gegenseitige Rücksprache begrüßt.

Personentarnungstechnik (HQ-Protokoll - 25.01.2008)

Die Unterabteilung Sicherheit fragte an, ob es möglich wäre, eine Tarntechnologie zu erschaffen, die es ermöglicht, den Träger (nur den Träger = eine Person; keine weiteren) zu tarnen. Es wurde sich dagegen ausgesprochen.

Als Alternative wurde vorgeschlagen, dass eine Technologie entwickelt werden könnte, wobei sich die spezielle Kleidung der Umgebung anpasst, aber es nicht möglich macht, jemanden unsichtbar zu machen.

Einschränkend wird festgehalten, dass ein Energieoutput messbar wäre, da angenommen wird, dass das Projektionsgerät zu unhandlich und klobig wäre, wenn dieses noch zusätzlich mit Dämpfungsfeld- und Absorptionsfelderzeugern ausgestattet wäre. Auch soll es diese Einschränkung geben, um Powergaming zu vermeiden.



Antrag auf Barkeeper (HQ-Protokoll - 31.03.2008)

Der Spieler X - Name entfernt - brachte den Vorschlag ein, die Bar wieder mit einem Barkeeper zu besetzen, um das dortige Rollenspiel anzukurbeln. Er bot sich außerdem an, diesen Posten zu übernehmen. Nach eingehender Beratung entschloss sich das Hauptquartier dazu, diesen Antrag abzulehnen. Aus den Erfahrungen der Vergangenheit wird durch einen Barkeeper das Spiel nur kurzfristig angeschoben. Längerfristig wird aber vom Hauptquartier aber keine Änderung des Spielbetriebes gesehen.

Rechtschreibfehler in Logbüchern (HQ-Protokoll - 24.05.2008)

Hinweis darauf, dass bei den veröffentlichten Logs auf die Rechtschreibung geachtet wird, da diese Logs auch repräsentativ für unser Rollenspiel sind.

Abschaffung des Syndikats (HQ-Protokoll - 04.12.2008)

Das vorliegende Konzept wurde einstimmig abgelehnt. Da damit der Versuch einer Wiederbelebung als gescheitert angesehen wurde, ist das Syndikat in einer zweiten Abstimmung durch Mehrheitsbeschluss abgeschafft worden.

A IV (HQ-Protokoll - 04.12.2008)

Abschließend zu dem Thema wurde ein letztes Mal die Einigkeit zur Handhabung des Postens festgestellt. Es wird keine Ausschreibung geben, die Aufteilung der Aufgaben bleibt unverändert.

Neue Bezeichnung FK-Sprecher (HQ-Protokoll - 11.04.2009)

Zuspruch fand der Vorschlag der Änderung der Bezeichnung des FK-Sprechers nicht, da man der Ansicht ist, dass die Bezeichnung FK-Sprecher genau das bezeichnet, was er ist, nämlich der Sprecher der Flottenkommandeure.

Posten des Flaggoffiziers der Angel One (HQ-Protokoll - 11.04.2009)

Es wurde ein Antrag eingereicht, den Posten des Flaggoffiziers der Angel One aufzuheben. Da sich Spieler der Angel One und der GHD einvernehmlich einigen konnten, war eine Entscheidung des Hauptquartiers nicht nötig. Dem Wunsch, den Posten aufzuheben, ist man nachgekommen.

Flaggschiff (HQ-Protokoll - 11.04.2009)

Da von der damaligen A II keine automatische Nachbesetzung des Flaggoffizierspostens auf der Gandhi vorgenommen wurde, kam die Überlegung auf, ein anderes Schiff als Flaggschiff zu wählen. Dabei wurde der Vorschlag gemacht, das Flaggschiff vom Aufenthaltsort des Oberkommandierenden abhängig zu machen (ähnlich dem amerikanischen Modell). So wäre die vermeintliche "Bevorzugung" eines einzelnen Schiffes nicht mehr gegeben. *Siehe auch: HQ -> OK -> Flaggschiff.*

Notwendigkeit von Bewerbungsgesprächen (HQ-Protokoll - 12.04.2009)

Es kam die Frage auf, ob Bewerbungsgespräche sinnvoll oder für alle Beteiligten eher zeitraubend sind. In der kurzen Zeit, ist es kaum möglich, jemanden, den man nicht kennt, ernsthaft kennenzulernen. Einen ersten Eindruck gewinnen kann man allerdings auch bereits über die Bewerbung selbst und natürlich über das Rollenspiel an sich.

Auch wurde es als unschön angesehen, manche Spieler wiederholt zu Bewerbungsgesprächen einzuladen, mit der Begründung, dass einer



sie nicht kennen würde. Wie hier in Zukunft verfahren wird, ist offen geblieben. Eventuell werden die Bewerbungsgespräche auf diejenigen Bewerber beschränkt, die ein solches gerne wünschen und die Personen, die Bewerber nicht kennen, sich dann persönlich einmal mit dem Bewerber in Kontakt setzen müssten, um sich ein Bild zu machen. Aber es werden eventuell nicht mehr alle generell eingeladen werden.

HQ-Rollenspielcharakter-Regelung (HQ-Protokoll - 12.04.2009)

Damals, als die neuen HQ-Rollenspielcharaktere geschaffen wurden, wurde sich darauf geeinigt, dass sobald alle "regulären" Rollenspielcharaktere aus der Flotte (SMC, GHD) draußen sind, der HQ-Rollenspielcharakter nicht mehr alleine weiter geführt werden kann (außer als Zivilist). Dies wurde in der Vergangenheit zwei Mal ungefragt nicht eingehalten, weswegen in der heutigen HQ-Besetzung darüber gesprochen wurde, ob diese alte Regelung beibehalten werden soll oder nicht.

Man hat sich dafür ausgesprochen, diese beizubehalten, da man der Ansicht ist, dass man sich zu sehr vom Geschehen im Rollenspiel entfernt, wenn man nicht mehr aktiv mitspielt, und die Aufgaben leichter mal vernachlässigt werden, wenn man nicht mehr so involviert ist.

Erlass einer Trainingsmission durch Bordleben-Teilnahme (HQ-Protokoll - 12.04.2009)

Die sechsmonatige Testphase für dieses von den UA-Leitern initiierte Projekt endete Anfang Mai. Die A III gab bekannt, dass die Möglichkeit genutzt werden würde und begrüßt werden würde. Im Hauptquartier sprach man sich in folge dessen mehrheitlich für die Beibehaltung der Möglichkeit aus, durch aktive Bordleben-Teilnahme eine Trainingsmission erlassen zu bekommen.

Ehrenhafte Entlassung/Beurlaubung (HQ-Protokoll - Juni 2009)

Es stellte sich die Frage, worin der effektive Unterschied zwischen einem ehrenhaft entlassenen Rollenspielcharakter und einem beurlaubten/unbefristet beurlaubten Rollenspielcharakter liegt. Da kein wesentlicher Unterschied gefunden wurde, wird in Zukunft auf eine Beurlaubung eines Rollenspielcharakters verzichtet.

Wie ein beurlaubter Rollenspielcharakter kann ein ehrenhaft entlassener Rollenspielcharakter jederzeit wieder reaktiviert werden und ins Rollenspiel zurückkehren. Details dazu wurden von der A II per Mail bereits kund getan.

Zitat: Ab sofort wird die Personalabteilung (A II) keine Beurlaubungen mehr aussprechen.

Sollte ein Offizier befristet, für einen kürzeren Zeitraum (max. 6 Monate), mit ausreichender Begründung, dem Dienst fernbleiben, so kann dies in Zukunft durch den KO oder XO oder Vertreter im Amt in die Personalakte eingetragen werden. In diesem Fall steht der Schiffsführung auch die Möglichkeit bereit, den jeweiligen Offizier für die Zeit seiner Abwesenheit auf den entsprechenden Stellvertreterposten zu versetzen.

Ist ein Offizier absehbar für längere Zeit (mehr als 6 Monate) abwesend, so wird keine Beurlaubung ausgesprochen, sondern der Offizier wird auf Antrag durch die A II ehrenhaft entlassen. Eine Rückkehr in den aktiven Dienst ist so jederzeit möglich.

Unehrenhafte Entlassung (HQ-Protokoll - Juni 2009)

In der Vergangenheit kam es zu Unregelmäßigkeiten im Umgang mit unehrenhaft entlassenen Rollenspielcharakteren. Es wurde festgehalten, dass die A II künftig darauf achtet, dass unehrenhaft entlassene Rollenspielcharaktere nicht wieder reaktiviert werden, sodass auch ein Unterschied zu einem ehrenhaft entlassenen Rollenspielcharakter gegeben ist. Dem Spieler eines unehrenhaft entlassenen Rollenspielcharakters steht es frei, mit einem neuen Rollenspielcharakter ins Spiel einzusteigen. Ausgenommen hiervon sind Rollenspieler, die unseres Rollenspiels verwiesen worden sind.

Anmeldungen/Rollenspiel-Treffen (HQ-Protokoll - Juni 2009)



Spieler, die sich für das Rollenspiel-Treffen angemeldet haben, allerdings am gemeinschaftlichen Geschehen der Gruppe nicht teilnehmen, können sich künftig nicht noch mal bei einem Rollenspiel-Treffen anmelden, sofern davon ausgegangen werden muss, dass sie sich erneut gänzlich vom jeglichen Geschehen absondern und das Rollenspiel-Treffen für eine Art "Privaturlaub" nutzen.

ST XI (HQ-Protokoll - Juli 2009)

Dem Umfrageergebnis entsprechend werden die Ereignisse aus ST XI vorerst nicht weiter berücksichtigt. Gegebenenfalls wird das Thema bei eventuell neuer Serie oder weiterem Kinofilm nochmals zur Entscheidung gestellt.

Keine Nachbesetzung der A I (HQ-Protokoll - September 2009)

Im Hauptquartier wurde ausführlich darüber gesprochen, was für Aufgaben die A I übernehmen könnte. Hier wurde jedoch erkannt, dass es nicht genügend Aufgaben geben würde, die ein neuer HQler wahrnehmen könnte.

Dabei wird nicht zwingend ausgeschlossen, wenn sich ein Aufgabenfeld auftut, welches einen HQ-Posten ausfüllen kann, das ein solcher dann auch eingeführt werden könnte.

Anwesenheitspflicht beim TdK für KO und KOM (HQ-Protokoll - Oktober 2009)

Dem Abschnitt "Der Spieler des KO nimmt regelmäßig am "Treffen der Kommandierenden Offiziere" (Abk.: TdK) teil." der UFP-Postenbeschreibung wurde der Satz angefügt: "Kann er nicht selbst erscheinen, hat er dafür Sorge zu tragen, dass sein Schiff beziehungsweise seine Station durch einen anderen Spieler seiner Crew beim TdK vertreten wird.", um so das Ergebnis des TdK deutlich zu machen, dass die Wahrnehmung der Termine einer Pflicht unterliegen, aber durchaus vom Kommandierenden Offizier ein Vertreter des Schiffes oder der Station zu dem Treffen geschickt werden kann.

Festsetzung maximale Pin-Anzahl (HQ-Protokoll - 04.06.2010)

Es wird eine Festsetzung der pro Monat maximal erreichbaren Pins diskutiert. Dies kam unter anderem wegen der "Dienstzeiten"-Tabelle zur Sprache, vor allem aber auch wegen der unterschiedlichen Handhabung bei Missionsausfällen. Manche Kommandierenden Offiziere tragen Pins für die beim Missionsausfall anwesenden Spieler und dann erneut bei der Ersatzmission ein, vergeben also für theoretisch eine einzige Mission zwei Pins. Andere Kommandierende Offiziere praktizieren dies entgegengesetzt (d.h. tragen für den Missionsausfall keine Pins ein) und vergeben so nur einen Pin.

Ferner wird ohne Begrenzung auch die Beförderung von Spielern begünstigt, deren Schiffe auffallend oft an GSRS teilnehmen beziehungsweise generell sehr häufig Zusatzmissionen spielen. Dies führt zu einer Ungerechtigkeit, die nicht hinzunehmen ist. Man ist sich daher schnell einig, dass die pro Monat erreichbaren Pins begrenzt werden müssen.

Nach einer kurzen Diskussion einigt man sich auf vier maximal erreichbare Pins pro Monat. Diese Entscheidung beruht auf der Annahme, dass es bis zu drei reguläre Spieltermine pro Monat geben kann (z.B. 1., 3. und 5. Montag) und dass ausgefallene Missionen auch mal erst im Folgemonat nachgeholt werden können.

Logbücher im Forum Pflicht? (HQ-Protokoll - ab 14.08.2010)

Es kam die Frage auf, ob die Logbücher auch im Forum eingetragen werden müssen. Dies wurde verneint. Hauptsache ist, dass die Logbücher auf der HP zu finden sind. Wer diese zusätzlich im Forum eintragen will, kann dies nach wie vor tun, muss es aber nicht.

Anfragen an die Unterabteilungen (HQ-Protokoll - ab 14.08.2010)



Anlässlich eines akuten Falls kam die Frage auf, an wen man sich wenden kann und soll, wenn die Dienste einer Unterabteilung der A III in Anspruch genommen werden möchten.

Man wendet sich immer an die A III. Auch die A II wendet sich bei disziplinarischen Ermittlungen an die A III, wenn sie die Unterabteilung Sicherheit für Ermittlungstätigkeiten hinzuziehen will. Darauf einigten sich die Vertreter beider Abteilungen (alle anwesend) an dem Abend einvernehmlich.

Ähnliche Nicknamen im Chat verwenden (HQ-Protokoll - ab 14.08. 2010)

Um Vortäuschungen und Irreführungen vorzubeugen, wird nochmals festgehalten, dass es nicht erlaubt ist (!), mit Nicknamen im Chat zu agieren, die einem Rollenspielcharakter eines anderen Spielers zum Verwechseln ähnlich sind.

Zum Beispiel: Cpt_Mustermann -> Capt_Mustermann.

Dies gilt auch, wenn der eigentliche Spieler des Rollenspielcharakters dies duldet.

Alternativ dazu kann auch ein sich deutlich unterscheidender Nickname verwendet werden, aber eben keiner, der zu Verwechslungen führen kann, besonders wenn der Nick auch außerhalb der Schiffsmissionen und in anderen Räumen außerhalb des Schiffsraums geführt wird.

Hierzu wird auch auf den Abschnitt "Verhalten in den Chaträumen" auf der HP unter "Rollenspiel" -> "Chatserver" verwiesen.

Außerdem dürfen ausschließlich die offiziellen Rangkürzel verwendet werden und nicht zum Beispiel: Capt_Mustermann statt Cpt_Mustermann.

Vereinigte Trill (HQ-Protokoll - ab 01.10. 2010)

Es wird noch mal darauf hingewiesen, dass nur ein Trill einen Symbionten aufnehmen kann und nur ein Trill auf die Erinnerungen des Symbionten zugreifen kann. Trill-Mischlinge (Mensch-Trill, et cetera) können den Symbionten nicht aufnehmen und nicht auf die Erinnerungen des Symbionten zugreifen. Dies wird unter anderem mit dem komplizierten Zusammenspiel der Physis des Symbionten und der Physis des Wirtes begründet (DS9). Darüber hinaus wurde der Vergleich angestellt, dass ein Betazoid-Mischling auch nicht die Fähigkeiten eines reinen Betazoiden hat (Troi). Zudem wurde angeführt, dass es keinen Grund mehr gäbe, einen reinen Trill zu spielen, wenn auch Trill-Mischlinge einen Symbionten aufnehmen könnten und auf dessen Erinnerungen zugreifen könnten.

Eigenständige Schiffsmodifikationen (HQ-Protokoll - ab 01.10. 2010)

Es wird noch mal an die Forschungsordnung erinnert. Keiner kann ein Schiff umrüsten, ohne Einhaltung der Forschungsordnung. Bei Wiederholungsfällen -> Diszi. Für Ausführenden und Auftraggeber gleichermaßen.

Ansprechpartner ist hierfür die UA I, die gravierende Schiffsmodifikationen mit dem Hauptquartier bespricht.

NPC (HQ-Protokoll - ab 01.10. 2010)

Einführen von NPC, die Offizier der Flotte des SMC oder GHD sind, die im Forum, im Chat als auch bei den Missionen gespielt werden können, ist nicht möglich und ein eigener Account im Forum wird dafür nicht freigeschaltet. Der Grund liegt darin, dass wenn jemand einen NPC nicht nur für eine Mission spielen will, sondern zusätzlich auch ständig in der Bar und im Forum kann man auch einen regulären neuen Rollenspielcharakter anlegen. Bis zu vier Rollenspielcharaktere sind möglich.

In der Bar und woanders gespielte Zivilisten sind bei der A II anzumelden. *Sie auch: NP-Charaktere* (HQ-Protokoll - 15.03.2003)

Fremde Rollenspielcharaktere (HQ-Protokoll - ab 01.10. 2010)

Es sei noch mal daran erinnert, dass es nicht möglich ist, fremde Rollenspielcharaktere für tot zu erklären. Selbst dann nicht, wenn sie



nicht mehr im Rollenspiel aktiv sind, denn es besteht nach wie vor die Möglichkeit, dass der Spieler den Rollenspielcharakter später noch reaktivieren möchte. Möchte man sich zum Beispiel von einem RS-Ehepartner trennen, weil der Spieler des RS-Ehepartners nicht mehr aktiv ist, besteht die Möglichkeit der Scheidung, erklärt aber nicht fremde Rollenspielcharaktere für tot. So etwas wäre nur im Einverständnis mit dem Spieler des Rollenspielcharakters möglich, dessen Char nicht länger unter den Lebenden weilen soll.

Einträge von Seminaren (HQ-Protokoll - 09.12. 2010)

Seminare werden durch die A III eingetragen, sodass das Datum für die Seminare immer gleich ist und vor allem mit dem Termin übereinstimmt, an dem das Seminar auch tatsächlich stattgefunden hat, und auch der Titel nicht bei jedem anders aussieht. Ein Eintrag bei "Sonstiges" in den Personalakten wäre doppelt und ist daher unnötig, zumal ein Seminareintrag bei "Sonstiges" nicht angezeigt werden würde, wenn man über die Schiffe einen Rollenspielcharakter auswählt.

Disziplinarmaßnahmen (HQ-Protokoll - 09.12. 2010)

Disziplinarmaßnahmen werden von der A II in der Personalakte eingetragen. Eine Diszi gehört nicht in den Bereich "Sonstiges" eingetragen. Die A II muss daher entsprechend informiert werden, wenn eine Disziplinarmaßnahme durch einen Kommandierenden Offizier ausgesprochen wird, zumal die A II die Beschwerdestelle für denjenigen, gegenüber dem die Disziplinarmaßnahme ausgesprochen wurde, ist.

Zitat aus der DisziO: "Gegen diese Disziplinarmaßnahme kann durch Sie (nicht durch Dritte) innerhalb von 7 Tagen, jedoch frühestens nach Ablauf einer Nacht, Beschwerde bei der A II eingelegt werden. [...]"

Eintrag von Missionsausfällen (HQ-Protokoll - 09.12. 2010)

Missionsausfälle bitte über den Pineintrag eintragen und dort "Missionsausfall" auswählen (Login -> Pin-Tabelle -> Mission anlegen -> Missionsstatus -> Missionsausfall). Nicht für jeden einzeln einen Eintrag im Bereich "Sonstiges" machen.