

Leitfaden zur Durchführung einer Ausbildung

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einleitung & Begrüßung der Kadetten](#)
- [2 Ausbildung](#)
 - [2.1 Grundlagen des RP](#)
 - [2.2 Regelwerk](#)
 - [2.3 Chatbefehle](#)
 - [2.4 PassivRP](#)
 - [2.5 Hotkeys & Binds](#)
 - [2.5.1 Nutzung des Comlink](#)
 - [2.5.2 Nutzung der Waffe](#)
 - [2.6 Rangsystem](#)
 - [2.7 Sicherheitslevel:](#)
 - [2.8 Formationen](#)
 - [2.9 FAQ](#)
- [3 Endabfrage](#)

In diesem Wiki-Beitrag sind die Grundlagen, nach welchen die Ausbildung auf dem Server durch geführt werden, festgehalten

1 Einleitung & Begrüßung der Kadetten

- Überprüfung den Namen. Nicht gewünschte Namen sind:
 - Bekannte Lore-Namen (Rex)
 - Namen, welche nicht ins SW-Universum passen (Hans)
 - Doppelnamen / Vor- und Nachname (Jake Jaxen)
 - Zahlen oder Sonderzeichen im Namen (S1mple)
- Um den Namen zu ändern, gehe ins Spielermenü (F4) unter "Clone Trooper" und suche seinen Namen. Klicke auf seinen Charakter. Im Fenster rechts kann der Name geändert werden.
- Informiere dich, ob dein Kadett bisher (CW:)RP-Erfahrung hat und passe deine weitere Ausbildung an seinen Kenntnisstand an.

2 Ausbildung

2.1 Grundlagen des RP

Grundlegende Aufklärung des Kadetten über CW:RP:

- Spielt einen Klon.
- Man kann verschiedenen Einheiten beitreten und im Rang aufsteigen.
- Alternativ ist es auch möglich, ein Mitglied einer zivilen Fraktion zu spielen.

2.2 Regelwerk

Erläutere die wichtigsten Regeln. (Die Regeln sollen sinngemäß verstanden werden müssen jedoch nicht Wort für Wort wiedergegeben werden können)

RDM	Kein grundloses Töten oder Angreifen anderer Spieler.
FailRP	Verhalten muss dem eines Klons entsprechen. (kein B-Hopping)

OOO im IC	Man sollte stets in der entsprechenden Rolle bleiben. (Kein Aussagen mit direktem Bezug in RL)
Metagaming	Man darf keine Informationen aus dem TS, etc. IC nutzen.
Powergaming	Den Charakter nicht mächtiger machen, als er sein kann.
FearRP	In lebensbedrohlichen RP Situationen muss Angst gezeigt werden. Der Tod ist zu vermeiden
NLR / New Life Rule	Wenn Man stirbst, vergisst Man die vorherige geschehene Situation.

2.3 Chatbefehle

Erläutern der verschiedenen Kommunikationswege im und außerhalb der RPs

Funken	Der Kadett sollte das Konzept des /funk (IC Direktnachricht an Personen / Personengruppen) verstehen und das Schema (/funk an Empfänger* Nachricht) anwenden können. Übungen im lokalen Funk können hierbei helfen.
OOO und LOOC Chat	Der Kadett sollte kurz in die Nutzung der beiden Chats eingewiesen werden (/ooo = // & /looc = ./). Hierbei kann darauf hingewiesen werden, dass /ooo und /looc keine RP-liche Relevanz besitzen. (siehe Metagaming)
Persönliche Nachrichte	Möglichkeiten des /PM erklären. [Private Nachricht] Hierbei kann darauf hingewiesen werden, dass /pm keine RP-liche Relevanz besitzt. (siehe Metagaming)
/me und /it	Der Kadett sollte kurz über die Möglichkeit aufgeklärt werden, PassivRP mit /me und objektive Zustandsbeschreibungen mit /it durchzuführen. Dies kann dem Kadetten an Beispielen demonstriert werden (/me holt einen Lappen aus dem Rucksack und fängt an seinen Helm zu polieren /it Die Heizung im Raum ist defekt)
Sonstige Textbefehle	Kläre den Kadetten kurz über folgende Textbefehle auf: /id - Vorzeigen der spielereigenen Identifikationsnummer /support - Eröffnen eines Supports bei Problemen oder Regelbrüchen

2.4 PassivRP

Dem Kadetten sollten die Möglichkeiten des PassivRP erklärt werden:

- Solo-Aktionen, die keine weiteren Personen involvieren (Achtung: Kein FailRP wie z.B. /me hat ein IQ von -50)
- Interaktionen mit anderen Spielern in Kombination von /me und /roll (Achtung: Kein Powergaming wie z.B. /me schlägt seinen Gegenüber K.O.)

2.5 Hotkeys & Binds

Dem Kadett sollten grundlegende Binds wie

T	Wechsel zwischen Third-Person und First-Person
Alt+W	Langsames Laufen bzw. Marschieren
Y	Nutzung des Chats
U	Nutzung des Team- / Einheitschats

erklärt werden. Besonders wichtig sind jedoch nachfolgende Unterpunkte:

2.5.1 Nutzung des Comlink

H Aktivierung des Comlinks
SHIFT + H Wahl der Funkeinheit und Möglichkeit dieser Aktiv oder Passiv beizutreten
ALT + H Wechsel der Funkeinheiten von Aktiv auf Passiv und umgekehrt

2.5.2 Nutzung der Waffe

SHIFT +
E Sichern un Entsichern der Waffe
E +R Ändern des Feuermodus von halb- zu vollautomatisch und umgekehrt
C Öffnen des C-Menüs - Aktivierung der Betäubungsmunition über die Schaltfläche rechts oben

2.6 Rangsystem

Hier sollte das grobe Konzept der Rangordnung auf CW:RP und den derzeitigen Stand des Kadetten in dieser erklärt werden. Kadetten sollten die Rangordnung nicht auswendig können.

Jedi Generäle
Commander
Major
Captain
First Lieutenant
Lieutenant
Sergeant Major
Staff Sergeant
Sergeant
Corporal
Lance Corporal
Private First Class
Private

2.7 Sicherheitslevel:

Sicherheitslevel 1 Militärisches Gelände Zugang für sämtliche republikanische Truppen
Sicherheitslevel 2 Technische Bereiche Zugang für Techniker (TEB) und Navy
Sicherheitslevel 3 Verwaltungsbereiche Zugang für Navy und Offiziere

Hierbei soll dem Kadetten primär vermittelt werden, dass er als fertig ausgebildeter Private ausschließlich SL1 betreten darf.

2.8 Formationen

An dieser Stelle sollten den Kadetten die verschiedenen Formationen erklärt und in der Praxis demonstriert werden. Hierzu kann auch das Education Datapad oder bereits im Ausbildungsraum vorhandene Decals zur Hilfe genommen werden. Wichtige Formationen sind:

Einfache Linie Einfache Marschformation. Ranggeordnet von vorne nach hinten. Die Waffenauswahl an den Vordermann anpassen

Doppelte Linie	Marschformation in Zweierreihe. Ranggeordnet von links vorne nach rechts hinten. Die Waffenauswahl an den Vordermann anpassen. Bei einer ungeraden Anzahl an Formationsteilnehmern, positioniert sich der rangniedrigste Soldat in der Mitte.
Erweiterte doppelte Linie	Paradeformation zum Empfang republikanischer Würdenträger, Ranggeordnet von links vorne nach rechts hinten, Blickrichtung zum gegenüberstehenden Kameraden.

2.9 FAQ

Dem Kadetten sollte an dieser Stelle noch einmal die Möglichkeiten, welche bestehen um Einheiten beizutreten, erklärt werden

Beitritt über das Praktikantensystem	Sich bei einem SGT+ der Wunscheinheit melden, einige Tage die Einheit als Praktikant begleiten, in die Einheit nach dem Absolvieren eines Theorietests aufgenommen werden.
Beitritt über eine Rekrutierung	Rekrutierungen werden im Funk angekündigt, Rekrutierungen sind zusammengesetzt aus je einem Theorie- und Praxistest. Nach dem Bestehen beider Teile folgt die Aufnahme in die entsprechende Einheit.

3 Endabfrage

Sollten alle Fragen des Kadetten geklärt und alle Ausbildungsschritte erfolgt sein, so kann mit der Endabfrage begonnen werden. In dieser sollten vor allem folgende Themengebiete abgefragt werden:

- Regelwerk
- Funken
- Nutzung der Waffe
- PassivRP
- Sicherheitslevel

Nach Abschluss der mündlichen Abfrage und Klärung im Rahmen dieser aufgetretenen Fragen kann die Ausbildung, über die Tab-Liste, als abgeschlossen markiert und der frisch ausgebildete Private ins RP entlassen werden. Gerne können Mitglieder der CT Einheit über das Eintreffen des frisch ausgebildeten Rekruten informiert werden.