



Allgemeines eXpG Handbuch

Allgemeines eXpG Handbuch



Inhaltsverzeichnis

Seite	Thema
3	Vorwort
4	Voraussetzungen für die Mitgliedschaft und Regelwerk
5 - 6	Richtlinie für illegale Handlungen, Piraterie und Griefing
7 - 8	Spezialränge und ihre Bedeutung
9	Kommunikation / Disclaimer: Streamingplattformen
10	Kommunikation: Discord
11	Kommunikation: Orgapage, Homepage
12	Discord-Badges und ihre Bedeutung
13 - 14	Unsere Abteilungen und ihre Aufgaben
15	Wie schließe ich mich einer Abteilung an? Warum sollte ich mich einer Abteilung anschließen?
16-17	Verhalten und Funkdisziplin
18	Das leidige Thema "Leaks"
19	Der Einstieg als Rekrut und nach der Beförderung zum Vollmitglied
20	Grundlagen des RSI Shop- bzw. Pledge- und Conciergesystems, Einige Gedanken zum Kauf von Items
21	Vorwort: Kommandos
22	Kommandos: Sprungkommandos
23	Kommandos: Kontaktmeldung
24 - 25	Changelog



Vorwort

Herzlich willkommen bei den Explorer-Germany.

Dieser **Leitfaden** soll euch einige grundlegende

Tipps zur Organisation, unseren Kanälen in Discord und Spectrum

sowie Funk-Kommandos näher bringen, so dass wir

Abteilungsübergreifend eine gemeinsame Basis

haben.



Voraussetzungen für die Mitgliedschaft und Regelwerk

Immer dann, wenn viele Menschen zusammenkommen, geht es nicht ohne ein paar Regeln. Dabei haben wir uns auf das Nötigste beschränkt.

Unser Regelwerk findest du - stets aktuell - hier:

Auf unserem [Discord-Server](#)



Richtlinie zu illegalen Handlungen, Piraterie und Griefing bei Explorer-Germany

Zum Thema Piraterie

Diese Organisation wurde auf dem Grundsatz gegründet, dass wir das Miteinander pflegen. Wir wollen die Mitglieder in ihrem Spiel **nicht** einschränken, und möchten hier kein Pflichtprogramm. Diesen Grundsätzen bleiben wir treu, denn auch die Gründungsmitglieder dieser Organisation wollen unter keinen anderen Grundsätzen spielen. Auch wenn die meisten von euch sich grundsätzlich gegen illegale Aktivitäten im Spectrum-Thread ausgesprochen haben, möchten wir euch als erstes mitteilen, **dass alle illegalen Aktivitäten außer der Piraterie erlaubt sind!**

Was verstehen wir unter Piraterie?

- Sich etwas unter Androhung/Erzwingung von anderen Spielern anzueignen..
- Überfälle auf Schiffe oder Outposts anderer Spieler, um sich ihr Hab und Gut anzueignen, sprich Plündern.
- Geiselnahme (Spieler oder Spielerschiffe) um (a)UEC oder Waren zu erpressen.
- Zusammenarbeit mit Piraten (Spielern), z. B. für Geleitschutz anheuern.

-> **Kurz: Alle Handlungen, die dazu dienen, sich via kriminelles PVP Gameplay an anderen, friedlichen Spielern zu bereichern.**

Was möchten wir hier sonst nicht? Wir wollen die Guten sein! Behandelt andere Citizens so, wie ihr auch behandelt werden möchtet.

Nicht unter Piraterie fällt somit:

- Illegales Waffentuning (z. B. mit Hilfe des Supercolliders der Endeavour) - aktuell noch "Zukunftsmusik"
- Drogen- und sonstiger Transport und Handel mit verbotenen Gütern
- Drogenanbau und -verkauf, Schmuggerei, Spionage durch Data Running und was sonst noch alles im Spiel auftauchen wird.

Diese und weitere Aktivitäten, die nicht in unsere Definition von Piraterie fallen, sind somit erlaubt - auch "kriminelle" Missionen aus dem Contract Manager. Es ist also auch okay, Missionen anzunehmen, die euch positiven Ruf bei den kriminellen NPC / PVE Fraktionen in Pyro bringen. Sobald aber eine diese Missionen erfordern würde, wahllos andere Spieler anzugreifen, ist das nicht mit den Grundsätzen der Organisation vereinbar und somit zu unterlassen. Sollte es künftig einmal explizit "kriminelle Kopfgelder" auf Spieler als Mission durch eine Fraktion geben, dürfen diese angenommen werden.

Ein ggf. daraus resultierender Crimestat ist eure Sache.

Da wir nicht wissen, was die Zukunft bringt und wir diese Organisation im Hier und Jetzt aufbauen, behalten wir uns vor, hier gegebenenfalls die Richtlinie anzupassen.



Richtlinie zu illegalen Handlungen, Piraterie und Griefing bei Explorer-Germany

Zum Thema Griefing

Griefen ist keine illegale Aktivität oder Piraterie. Griefen ist ein Schikanieren anderer Spieler ohne Sinn oder wirtschaftliches Interesse. Das wollen wir hier auf keinen Fall und so sind die Explorer-Germany nicht!

Das verstehen wir unter Griefen:

- Zerstören von Spielerschiffen bzw. Töten von Spielern ohne triftigen Grund (Kopfgeldjagd, Selbstverteidigung etc.)
- Grundloses bzw. sinnloses Behindern, Pad-Ramming, das Stehlen der Schiffe anderer Spieler usw.

Ab sofort bedarf es der Zustimmung der Orgaleitung, wenn im Spiel Gebiete abgeriegelt, zur PvP-Zone erklärt werden. Auch kann kein Mitglied einer anderen Orga im Namen der eXpG den Krieg erklären. Dies ist nur per Mehrheitsbeschluss der Orgaleitung und ausschließlich durch die Orgaleitung möglich!

Um es auf das Wesentliche herunterzubrechen, eXpG'ler denken so:

- Ist es cool, eine wehrlose Prospector auf einem Mond abzuschießen? **NEIN!**
- Ist es cool, eine wehrlose Prospector zu eskortieren und zu beschützen? Definitiv **JA!**

Da wir oft in einer großen Gruppe auftreten, haben wir es nicht nötig, jeden vom Himmel zu schießen, der unseren Weg kreuzt. Dies widerspräche unseren Grundsätzen.

Die meisten Spieler wollen sich ohnehin nicht mit einer übermächtigen Gruppe anlegen. Erstrebenswert ist für uns, dass Citizens - egal wo im Verse - wissen:

"Die eXpG ist hier unterwegs? Wir können in Ruhe unseren Dingen nachgehen - die sorgen hier für Ordnung!" eXpG'ler schützen vor Griefern, statt selber welche zu sein.

Zum Abschluss:

Wie in der Einleitung geschrieben, wollen wir euch nicht im Spiel einschränken. Wir wollen euch nicht vorschreiben, wie ihr euer Spiel gestalten sollt, daher diese simple Richtlinie. Denkt daran, man trifft sich immer zweimal im Verse und irgendwann wird man, seinem eigenen Spielverhalten entsprechend, zum Gejagten.

Alle Mitglieder der Explorer-Germany und besonders die Offiziere mit "eXpG_" im Namen, stehen in der Pflicht, ihre Mitspieler und ihre Organisation vor einem schlechten Ruf zu bewahren!

Unser Ruf ist schnell ruiniert und das zerstört die bisher geleistete und zukünftige Arbeit: den Ruf einer Organisation, auf die jedes ihrer Mitglieder stolz sein kann!

Ein Nachtrag zum Thema Pyro: Auch wenn Pyro als PVP-Zone zu betrachten ist, ist es auch dort NICHT gestattet, andere Spieler grundlos anzugreifen. Das bedeutet, dass auch ein "präventiver Erstschatz" nicht infrage kommt, sofern nicht klar erkenntlich ist, dass ein Spieler einen Angriff auf euch vorbereitet. Werdet ihr aber angegriffen, feuert aus allen Rohren. Eine Ausnahme stellen natürlich die Contested Zones dar, dort muss man sich nicht erst eine Kugel einfangen - feuert nach eigenem Ermessen.

Und jetzt: Habt viel Spaß im Verse!



Spezialränge und ihre Bedeutung

Für diese Ränge wird ein **besonderes Engagement in der Organisation** vorausgesetzt.

- **Der Commander:** Der Commander ist im Regelfall Gründungsmitglied und administriert die Organisation. Die Commander und Chief of Staff bilden gemeinsam die Orgaleitung.

- **Der Chief of Staff:** Der Chief of Staff administriert die Organisation als eine Art Co-Administrator. Die Chief of Staff sind Ansprechpartner für Abteilungen, die vorübergehend keine Abteilungsleiter haben. Zusammen mit den Commandern bilden sie gemeinsam die Orgaleitung. Dieser Rang ist derzeit nicht vergeben.

- **Der Diplomat:** Der Diplomat vertritt und repräsentiert die Organisation nach außen. Er spricht mit anderen Organisationen und führt Verhandlungen (z. B. Partnerschaften & Allianzen). Der Träger des Diplomatentitels ist in Spectrum, Discord, Guilded und Teamspeak anderer Organisationen aktiv und vertritt dort unsere Interessen, genauso wie bei Veranstaltungen im RL (Bar Citizen etc.).

- **Die Trainer:** Der Trainer gestaltet mit Mitgliedern freiwillige Trainingseinheiten. Das Training kann alles umfassen. Angefangen beim Arena Commander bzw. Star Marine bis hin zum PU (Persistent Universe). Neulinge können sich beim Trainer selbstständig melden und ggf. Manöver oder Übung anfragen. Diese Rolle ist derzeit nicht vergeben.

- **Der Chef-Recruiter:** Der Chef-Recruiter übt überwiegend administrative Aufgaben aus. Er leitet das gesamte Recruiter-Team und steht im engen Kontakt mit der Organisationsleitung. Ebenfalls rekrutiert er neue Recruiter. Der Chef Recruiter ist für das Verwalten der Rekruten zuständig und befördert auch diese gegebenenfalls in einen höheren Rang bzw. nimmt diese in die Organisation auf.



Spezialränge und ihre Bedeutung

- **Die Recruiter:** Der Recruiter findet Citizens auf allen Kanälen für unsere Organisation. Er kontaktiert Citizens im Verse, in Foren, Spectrum und in den sozialen Medien. Außerdem betreut er neue Organisationsmitglieder in den ersten Tagen. Der Recruiter erklärt die Strukturen und die Regeln im Rahmen eines Aufnahmegesprächs. Ebenso vermittelt er bei Bedarf auch an den Trainer.
- **Der Spectrum Mod:** Der Spectrum Mod ist für die Moderation im Spectrum verantwortlich und achtet auf die Einhaltung der Netiquette. Diese Rolle ist derzeit nicht vergeben.
- **Der Social Mod:** Der Social Mod ist für alle sozialen Medien verantwortlich. Diese Rolle ist derzeit nicht vergeben.
- **Der Social Medic:** kümmert sich als Bindeglied zwischen den Mitgliedern darum, ggf. bei Streitigkeiten moderierend oder schlichtend einzugreifen. Diese Rolle ist derzeit nicht vergeben.
- **Die Abteilungsleiter:** Die Abteilungsleiter stehen im engen Kontakt mit den jeweiligen Kollegen, Mitgliedern und den Commandern. Durch sie werden die Kommunikationswege kurz gehalten und die Kooperationen der unterschiedlichen Abteilungen innerhalb der eXpG koordiniert. In der Regel hat jede Abteilung jeweils 2 Leiter. Sollte die Position des Abteilungsleiters vorübergehend nicht besetzt sein, so übernehmen die Orgaleiter diese Funktion.

Diese Ränge sagen nichts über die Kommandostruktur auf einem Schiff aus und sollen nicht dazu dienen, eine Hierarchie einzuführen!
Bei Fragen könnt ihr euch gerne an einen Recruiter oder Orgaleiter wenden.



Kommunikation

Unsere Organisation lebt vom Miteinander und daher auch von der Kommunikation untereinander. Dafür bedienen wir uns dieser Plattformen:

1. [Discord](#)
2. [Spectrum](#)
3. [Unsere Orgapage bei RSI](#)
4. [Unsere Internetseite](#)

Zum Öffnen bitte die Links klicken

Auf den folgenden Seiten wird näher darauf eingegangen.

Disclaimer zum Thema Streamingplattformen:

Das Streamen auf Plattformen wie Twitch etc. ist in den regulären Voice Channels nicht gestattet! Bitte nutzt die dafür kenntlich gemachten Voice Channels "Twitch-Live"! (Discord-interne Streams sind davon ausgenommen)
Selbiges gilt auch für Aufzeichnungen, die öffentlich zugänglich gemacht werden, z. B. für YouTube etc.

Dies dient dem Schutz der Privatsphäre unserer Member. Wer einen regulären Voice Channel betritt, rechnet nicht damit, in einem Livestream zu landen, und dass dort ggf. ohne seine Einwilligung seine Stimme übertragen wird.

Wer einen der Livestream Channels betritt, nimmt das hingegen bewusst in Kauf.



Discord

- Auf unserem Discord-Server gibt es öffentliche und interne Kanäle, diese sind je nach Rang in der Organisation sichtbar.
- User, die unserem Discord-Server neu beitreten, haben vorerst keine Rolle und sehen fast keine Kanäle. Rollen (Gast, Rekrut etc.) werden nach einem ersten Gespräch via Voice vergeben. Dazu sind neben der Orgaleitung nur noch die Recruiter berechtigt / fähig.
- Gäste sehen nur die öffentlichen Kanäle.
- Als Rekrut erhält man bereits Zugriff auf einige der internen Kanäle, dieser Zugriff wird für Vollmitglieder nochmals erweitert.
- Einige unserer Channels sind nur für Posts, aber nicht für Chat vorgesehen, beispielsweise der #screens_n_walls Kanal. Für Chat zu Posts in diesen Channels nutzt bitte die Thread-Funktion. Chatbeiträge direkt im Channel werden von den Moderatoren gelöscht. Dies dient der Übersichtlichkeit in diesen Kanälen
- Bitte überlegt genau, was ihr in den news-Channels postet. Nicht alle Videos von YouTubern sind echte News...
- Wir haben einen internen Marktplatz, welcher jedem ab dem Status als Vollmitglied zur Verfügung steht. Dort kann man Gesuche und Angebote posten. Reaktionen darauf sollten ausschließlich via PN erfolgen. Wichtiger Grundsatz: der Handel von Schiffen, CCUs usw. darf nur zum Selbstkostenpreis erfolgen, wir bereichern uns nicht an unseren Mates! Sobald ein eigener Beitrag als erledigt gilt (verkauft, gekauft, zurückgenommen etc.) hat der Ersteller seinen Post zu löschen
- Sollen bestimmte Mitglieder oder Rollen im Chat angeschrieben werden, ist ein Ping mit @ zu verwenden. Sollte beispielsweise ein Supporter benötigt werden, so kann diese Rolle mit @Supporter + Text angepingt werden.
- Einige Discord-Badges kann man sich als Vollmitglied im internen Channel #self-assign-role selbst holen, seht dort doch einmal rein.



Spectrum

- Im RSI-eigenen Forum ist auch unser internes Forum untergebracht
- Auf den eXpG-internen Spectrumbereich hat man ab dem Rang Rekrut Zugriff. Einige Bereiche sind nur für Spezialränge einsehbar.
- In Spectrum findet man einen Vorstellungsthread, in dem sich neue Mitglieder vorstellen können. Wer das tun möchte, kann sich dort einer Vorlage bedienen.

Orgapage bei RSI

- Unsere Orgapage bei RSI dient als Visitenkarte für andere Citizens. Hier können sich Interessenten für unsere Organisation bewerben. Dort findet man auch unsere Mitgliederliste. Als Member gibt es dort keine weiteren Möglichkeiten zur Interaktion.

Homepage

- Unsere Homepage dient als Visitenkarte außerhalb der RSI-Server. Dort können sich Interessierte ein Bild von uns machen und finden den Link zu unserem Discord-Server.



Discord-Badges und ihre Bedeutung

Die auf unserem Discord erhältlichen Badges dienen der Kenntlichmachung von Rang (Commander, Chief of Staff, Recruiter, Abteilungsleiter, Officer, Sub-Officer etc.) oder Funktion (Supporter, Trainer, Discord-Moderator) und mehr:

- Gastspieler (Spielen NICHT Star Citizen, aber andere Spiele, gehören nicht der Orga an. Haben eingeschränkten Zugriff)
- Guest Flightman (Spielen Star Citizen, gehören aber nicht der Orga an. Haben eingeschränkten Zugriff auf unseren Discord)
- Abteilungszugehörigkeit (Siehe Abteilungen)
- Discord-Moderator: Member mit entsprechenden Rechten, die der Orgaleitung bei der Moderation helfen.
- V.I.P. or other Org Leader (Selbsterklärend: Leiter befreundeter Organisationen und andere V.I.P.)
- One Touch (Mitglieder, die uns neue Mitglieder gebracht haben - ob persönlich bekannt oder im Verse aufgegabelt)
- Golden Ticket (Besitzer des "Golden Ticket". Backer, die sich bei RSI registriert haben, BEVOR Star Citizen angekündigt wurde)
- Graphic Artist (Member, die gute Kenntnisse in Bildbearbeitung und / oder Logoerstellung haben)
- eXpG-Ehrenmitglied (Member, die lange Zeit aktive Mitglieder der Orga sind, oder der Orga große Dienste erwiesen haben. Kann auch posthum verliehen werden)
- Nitro Booster (Vorübergehender Badge, unterstützt uns aktuell aktiv durch einen Nitro Boost bei Discord)
- Unterstützer (Hat uns schon mindestens einmal aktiv durch einen Nitro Boost unterstützt)



Unsere Abteilungen und ihre Aufgaben

Ab einer bestimmten Organisationsgröße macht es Sinn, die Organisation in sich zu unterteilen, um Aufträge und Informationen gezielt zu erhalten und zu verarbeiten.

Du kannst dich jederzeit in jeder beliebigen Abteilung einschreiben, ohne dass du gebunden bist. Ziel ist es als Organisation zu sehen, wer etwas gerne macht, und wer nicht. So können Aufträge und Missionen gezielt an Mitglieder verteilt werden, die auch angesprochen werden möchten, ohne dass die ganze Organisation von Tätigkeiten unterrichtet wird, die sie vielleicht nicht interessieren. Die einzelnen Abteilungen werden von den Abteilungsleitern geleitet, und stehen im engen Kontakt zur Orgaleitung. Die Abteilungen sind im stetigen Wandel parallel zum Spiel und sollen nicht nur von den Abteilungsleitern weiterentwickelt werden, sondern auch von deren Mitgliedern. Unser aller Einsatz ist gefragt! Hast du Ideen oder Vorschläge? Wende dich an den jeweiligen Abteilungsleiter. Sollte es Fragen zu den jeweiligen Abteilungen geben, kannst du dich jederzeit an einen Abteilungsleiter wenden.

Die Abteilungsleiter werden von der Organisationsleitung bestimmt. Sollte eine Abteilung vorübergehend keinen Leiter haben, übernehmen die Orgaleiter diese Funktion, bis ein Abteilungsleiter eingesetzt wird.



Die **Pathfinder** beschäftigen sich mit allen Teilbereichen der Exploration und Kartografierung. Bei Bedarf übernehmen sie auch Scouting-Aufträge. Das geplante Science-Gameplay fällt ebenso in ihr Ressort.



Die **Steel Talons** sind eine Security-Staffel aus Piloten, die Kämpfe lieben. Das Bounty-Hunting zählt zu ihren leichtesten Aufgaben. Sowohl Dogfighter als auch Besatzungen von Großkampfschiffen und alles dazwischen sind hier vertreten.



Die **Hard Rocks** beschäftigen sich mit der Gewinnung, dem Raffinieren und der Bereitstellung natürlicher Ressourcen via Mining. In ihr Ressort fällt ebenso das Salvage-Gameplay.





Die **Cargo Interstellar** sind erfahrene Händler und beschäftigen sich mit Transporten aller Art, sei es Handel oder die Beförderung von Frachten aller Art und Größenordnung.



Die **S.A.R. (Support And Rescue)** ist für alle unterstützenden Aufgaben wie Betankung, Wartung, Reparatur, Bergung und die medizinische Versorgung verantwortlich.



Die **S.A.F.E. Special Advanced Forces of Explorers** sind die "Bodentruppen" der eXpG. Sie erledigen Aufträge zur Sicherung von Objekten, Personen oder Gruppen und Operationszielen. Auch gezielte Landungen mit einem Dropship gehören zu ihrem Spezialgebiet. Als Bodentruppe nutzt die S.A.F.E. ebenso Bodenfahrzeuge zum Kampf und Truppentransport.

Wie bereits angekündigt gibt es Pläne für eine weitere Abteilung (Basebuilding, Crafting etc.). Sobald das Konzept dafür steht, erfahrt ihr mehr. Das wird aber noch etwas dauern...

Was sind inaktive Abteilungen bzw. wieso sind diese inaktiv?

Das Entwicklungskonzept von Star Citizen bringt mit sich, dass nicht jeder Patch für jede Abteilung gleichermaßen motivierend bzw. fordernd ist. Auch ist das Leiten einer Abteilung durchaus mit Arbeit verbunden (Wichtig: Für Special Ranks entfällt "Keine Verpflichtungen"). Daher kann es vorkommen, dass Abteilungen wegen geringer Aktivität vorübergehend in den Status "inaktiv" versetzt werden, was den Verwaltungsaufwand reduziert.

Wie und von wem können diese Abteilungen reaktiviert werden?

Jedes Vollmitglied, welches Interesse und vor allem dauerhafte Motivation hat, eine Abteilung als Leiter wieder mit Leben zu füllen, ist eingeladen dies zu tun. Ihr bekommt alle dazu erforderlichen Ressourcen durch die Orgaleitung.

Habt ihr Lust, eine Abteilung zu leiten? Dann wendet euch dafür an [eXpG_Denox](#) oder in Vertretung an [eXpG_Cohen82](#)



Wie schließe ich mich einer Abteilung an?

Jedes **Vollmitglied**, also jeder ab dem Rang (Sub-)Officer, kann sich unseren Abteilungen anschließen. Dazu geht man wie folgt vor:

- Du kannst dir den Abteilungs-Badge im Channel #self-assign-role in Discord selbst verleihen. In Discord dienen die Badges lediglich der Kenntlichmachung der Abteilungszugehörigkeit und ermöglichen es, die Abteilungsmitglieder anzupingen. Die Abteilungsarbeit findet im Spectrum-Forum der Orga statt.
- Bei aktiven Abteilungen: Im Anschluss informiere bitte den zuständigen Abteilungsleiter via Discord-PN darüber, dass du der Abteilung beitreten willst. Ob er noch eine Vorstellung im abteilungsinternen Forum wünscht, wird er dir dann mitteilen. Bei inaktiven Abteilungen muss niemand informiert werden.
- Du musst dich nicht auf eine Abteilung festlegen, sondern kannst dich momentan beliebig vielen anschließen

Pro-Tipp: Auch Rekruten können sich im oben genannten Channel bereits Abteilungsbadges holen, um so keine Events, Trainings, Infos etc. zu verpassen. Als offiziell der Abteilung angehörend gilt man allerdings erst, wenn man Vollmitglied ist.

Warum sollte ich mich einer Abteilung anschließen?

- In den Abteilungen organisieren sich Mitglieder, die Interesse an bestimmten Gameplay-Mechaniken haben.
- Gelegentlich finden abteilungsspezifische Events und Trainings statt, auch gibt es Abteilungstreffen
- In den Abteilungen findet ein Austausch über das gemeinsame Gameplay statt, es werden Tipps ausgetauscht etc.
- Ziel ist es, später, wenn Star Citizen in der Entwicklung weit genug fortgeschritten ist, Aufträge abteilungsübergreifend innerhalb der Orga aufzusplitten. (z. B. Pathfinder suchen neue Mining-Locations, die Hard Rocks-Miner werden von Steel Talons während des Minings geschützt, später dann erfolgt ein eskortierter Abtransport der abgebauten Materialien durch Cargo Interstellar, währenddessen stellt die S.A.R. Begleitung für den Fall von medizinischen Notfällen etc. bereit...) Um das künftig erreichen zu können organisieren wir uns bereits jetzt und trainieren im Rahmen des Möglichen.
- Trägt man den Abteilungs-Badge wird man für relevante Infos und Events etc. automatisch angepingt.



Funkdisziplin und Verhalten im Verse

Zuerst: Die Explorer-Germany möchten ihren Mitgliedern möglichst wenige Auflagen / Vorgaben machen, um sie nicht in Sachen Gameplay etc. einzuschränken - schließlich sind wir in erster Linie hier, um Spaß an einem Game zu haben!

Dennoch sollten einige grundlegende Verhaltensweisen zu jeder Zeit befolgt werden. Pfllegt in den Voice Channels bitte eine geordnete Kommunikation, redet nicht alle auf einmal und lasst einander aussprechen. Ein grundlegend respektvoller Umgangston wird vorausgesetzt.

Funkdisziplin

Mit zunehmender Anzahl an Teilnehmern im Voice Channel ist auch die Kommunikation an die Zahl der Anwesenden anzupassen. Hierzu einige Gedanken:

- Bei uns herrscht eine lockere und entspannte Atmosphäre, in den Voice Channels kann meist relativ ungezwungen kommuniziert werden.
- Finden innerhalb eines Channels mehrere Partys zusammen bzw. werden verschiedene Unternehmungen gestartet (ein Teil geht minern, der andere stürmt Contested Zones etc.), ist es sinnvoll, diese Gruppen jeweils in separaten Channels unterzubringen. Aus diesem Grund existieren mehrere "Quantum Radio" Channels, bitte nutzt diese entsprechend. Sind alle Channels belegt, könnt ihr über den Kanal "Sprachkanal erstellen" einen eigenen Channel erstellen. Das alles kann im laufenden Betrieb stattfinden und sollte von jedem eigenverantwortlich bei Bedarf vorgeschlagen werden.
- Auch wenn wir im Channel häufig "über Gott und die Welt plaudern", so ist das in den "Quantum Radio" Channels auf ein für alle erträgliches Maß zu beschränken. Um einfach nur Smalltalk zu halten, haben wir den Channel "Bar Citizen". Nehmt entsprechendes Feedback an, falls ihr darauf angesprochen werdet, dass es zu viel ist.
- Auch nach Berücksichtigung der oben genannten Punkte kann die Teilnehmerzahl innerhalb eines Channels einen kritischen Wert erreichen, der die Kommunikation deutlich erschwert. Diese Schwelle ist nicht in konkreten Zahlen definierbar, sondern ist von verschiedenen Faktoren abhängig: *Was wird gemacht?* (PVP Einsätze - gerade in Contested Zones - werden schneller hektisch als gemütliches Minern) *Wer ist im Channel?* (Die Art und Weise zu kommunizieren ist eine individuelle Sache, manche sind kurz angebunden, andere erzählen gefühlt Romane...) *Passieren unvorhergesehene Dinge, die plötzliche Konzentration erfordern?* (Angriffe durch andere Spieler, Bugs etc.)
- Hat man den Eindruck, dass diese kritische Schwelle erreicht ist, dann sollte man das im Channel kommunizieren und explizit zu strengerer Funkdisziplin auffordern. Diese wird erreicht durch:
 1. erst denken, dann sprechen: Ist das, was ich sagen will, wirklich relevant oder hilfreich? Nicht irgendwelche Ereignisse kommentieren etc.
 2. Verzicht auch Füllwörter, Floskeln und Smalltalk, die Ansagen kurz, knapp und präzise halten
 3. deutliches Sprechen in einer angemessenen Lautstärke
- Bitte nehmt die Aufforderung dazu ernst, niemand äußert so etwas leichtfertig.



Funkdisziplin und Verhalten im Verse

Verhalten

Bei gemeinsamen Unternehmungen im Verse wird kooperatives und rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Trotz der Tatsache, dass man in dieser genialen Sandbox jede Menge Unfug anstellen kann, sollte dies (besonders) innerhalb der Orga nur nach Rücksprache stattfinden.

Wer zum Beispiel "Autoscooter" mit den Schiffen spielen möchte, sollte vorher das mit seinem Gegenüber besprechen...

Für den Fall, dass sich einmal Member bei uns in die Wolle bekommen und es für nötig befinden, einander in Discord / Spectrum zu blocken: Wir können das nicht verhindern, raten aber dringend davon ab. Das kann spätestens dann unerwünschte Nebeneffekte haben, wenn ihr mal per Zufall im selben Voice Channel seid, und man einander nicht hören kann. Dann entsteht bei anderen Teilnehmern im Kanal schnell ein falscher Eindruck, da sie unmöglich wissen können, dass man einander blockiert hat. Sobald aber im Channel Kooperation erforderlich ist, wird es richtig ungut. Spätestens beim Thema Events behalten wir uns vor, Members, die einander blockieren, von Events auszuschließen. Schließlich muss dabei einwandfreie Kommunikation mit ALLEN möglich sein.

Sobald man an einem Event teilnimmt, sind etwas "strengere" Regeln unumgänglich, sonst läuft das Event Gefahr aus dem Ruder zu laufen:

1. Seid pünktlich und stored euch bereits vor dem Event im dafür vorgegebenen Spaceport / Rest-Stop / etc.! Die Organisation eines Events ist aufwändig und es ist schlicht ärgerlich, die erste Stunde mit Warten zu verbringen, bis alle gestored und vor Ort sind. Dies zollt auch den Organisatoren die nötige Anerkennung.
2. Das strikte Einhalten der Funkdisziplin ist unerlässlich! Sprecht dann, wenn ihr einen konstruktiven Beitrag zum Event leisten möchtet und auch nur dann, wenn ihr niemanden damit unterbricht. Smalltalk kann ausreichend außerhalb von Events gehalten werden.
3. Mit dem Wegfall von Guilded sind wir in Sachen strukturierter / hierarchischer Voice Kommunikation zu einer Übergangslösung gekommen, bis entsprechende Kommunikation auch in game ermöglicht wird: Wir verwenden neben Discord noch einen TS Server, in dem die Squadleader simultan zu Discord versammelt sind. Bei Events, bei denen auf diese Lösung zurückgegriffen wird, werden die Teilnehmer zum korrekten Vorgehen gebrieft und NUR BEI BEDARF auf den TS-Server geholt.
4. Ggf. steht es dem Event-Organisator bzw. seinen Helfern frei, jemanden zu muten, der die Funkdisziplin trotz Ermahnung nicht einhält.
5. Während unserer Events können immer wieder Situationen auftreten, während der einzelne Teilnehmer warten müssen - sei es auf die Ankunft anderer Teilnehmer oder auch darauf, dass sie "an die Reihe kommen", abgeholt werden etc. Trotz allen potentiellen Leerlaufs gilt: Gefährdet das Event nicht, auch nicht aus Langeweile. Verzichtet z. B. bitte auf "Hardflying" über Event- bzw. Einsatzgebiete oder um Schiffe, eröffnet nicht das Feuer auf Eventteilnehmer, lockt keine potentiellen Störer / Griefer / Piraten an (z. B. NICHT im Public Chat schreiben "Kommt zu unserer Ship Show auf Microtech, Location xy")

Kurz: übt euch in Geduld.

Unter Umständen kann eine einzige unvernünftige Aktion eines einzelnen Teilnehmers bereits dazu führen, dass vielen anderen der Spaß verdorben und man vom Event ausgeschlossen wird.



Das leidige Thema “Leaks”

Die Kurzfassung: Leaks jeder Art sind in unseren Channels nicht gestattet und verstoßen gegen unser Regelwerk!

Die ausführliche Version inklusive Begründung für unsere Haltung:

Wir SC-Backer sind eingedenk des Alpha-Status und des einzigartigen Entwicklungskonzepts von Star Citizen natürlich stets an neuen, brandheißen Informationen über zukünftige Features und Inhalte für dieses Game interessiert.

Selbstverständlich ist unsere Organisation eine ideale Plattform, um sich über diese Informationen auszutauschen. In den News-Channels auf unserem Discord werden wir mit relevanten Informationen versorgt und können auch selbst News posten, die wir mit den anderen Members teilen wollen.

Das endet jedoch, sobald es um das Thema “Leaks” geht... Aber warum ist das so?

Die Begründung dafür ist recht einfach: Einige unserer Mitglieder sind Evocati. Diese Leute leisten durch ihre Tests mit teils absolut unspielbaren Patches sehr wichtige Arbeit für die Entwicklung von Star Citizen. Da sie aber bereits deutlich vor der breiten Masse an Backern schon neue Features etc. zu sehen bekommen, mussten sie dafür eine NDA (non-disclosure agreement), also eine Geheimhaltungserklärung, unterzeichnen.

Um also einerseits diese Evocati nicht in Bedrängnis zu bringen und aber auch andererseits kein schlechtes Licht auf die Orga zu werfen, indem Leaks geduldet würden, untersagen wir das Teilen und Verbreiten von Leaks in unseren Channels.

Dies betrifft auch Leaks, die offensichtlich von anderen stammen. Wenn also in unseren Channels der Link auf ein YouTube-Video eines Dritten geteilt wird, in dem Leaks enthalten sind, verstößt auch das gegen unsere Regeln!

Neben den Evos wollen wir also auch die Orga davor bewahren, seitens der Entwickler negativ wahrgenommen zu werden. Wir behalten uns daher das Recht vor, ggf. solche Posts kommentarlos zu löschen. Es herrscht dahingehend eine Null-Toleranz-Politik!

Wir können natürlich niemandem vorschreiben, welche Inhalte er in PNs austauscht, das geht uns nichts an. Unsere Channels allerdings unterliegen unseren Regeln...



Der Einstieg als Rekrut und nach der Beförderung zum Vollmitglied

Für neue Rekruten:

Wir sind eine freundliche und kooperative Community, was jedem einen leichten Einstieg ermöglichen sollte. Besonders einfach wird es mit folgenden Tipps:

1. Kommt in unsere Voice Channels, hier findet "die Action" statt. Das heißt, es werden gemeinsame Aktionen im Verse unternommen. Auch wenn man momentan nicht zocken kann oder möchte: Ein gutes Gespräch findet man dennoch. Je häufiger und ausführlicher wir euch im Voice kennenlernen können, desto einfacher ist es für uns, über das Beenden der Probezeit zu entscheiden.
2. Wir haben interne und öffentliche Textchannels. Als Rekrut habt ihr bereits Zugriff auf einen Teil der internen Kanäle. Extra für euch Rekruten wurde der Channel `#intern_recruits` geschaffen. Dieser ist dafür vorgesehen, euch an Interna teilhaben zu lassen. Aber er existiert auch, um euch eine Schnittstelle zur Orga zu geben, ohne die öffentlichen, auch von Gästen einsehbaren, Kanäle zu nutzen. Hier könnt ihr Fragen stellen und sonstige Anliegen vorbringen.
3. Wie ihr im Aufnahmegespräch und auf unserer Orgaseite erfahren habt, gibt es bei uns keine Anwesenheitspflicht. Lasst euch dennoch immer wieder mal blicken, sodass wir einander kennenlernen können, Stichwort Probezeit. Ohne Anwesenheit und damit ein Kennenlernen können wir eure Probezeit nicht als bestanden beenden.

Nach der Beförderung zum Vollmitglied

1. Ihr habt nun Zugriff auf alle unsere internen Kanäle.
2. Ab sofort könnt ihr euch den Abteilungen anschließen. Macht davon Gebrauch, somit entgeht euch kein abteilungsspezifischer Ping. So erreichen euch beispielsweise Ankündigungen für Events oder Trainings für Gameplay und Abteilungen, die euch interessieren. Siehe Seite 13-15
3. Unsere Organisation lebt von ihren Mitgliedern sowie deren Aktivität und Engagement. Seid weiter präsent und bringt euch ein. Wenn ihr Ideen für Events habt: raus mit der Sprache, das bekommen wir organisiert. Solltet ihr Interesse an einem Special Rank haben: Wendet euch an die Orgaleitung, wir freuen uns über jeden, der helfen möchte, die Orga am Laufen zu halten.



Das Pledge- und Conciergesystem in Star Citizen

In unserem [Spectrum Forum \(Einsteiger Hilfe und Guides / Das Pledge- und Conciergesystem erklärt - CCUs, Sparen, Graumarkt & Co., wie funktioniert das eigentlich? Eine Abhandlung in 3 Posts\)](#) findet ihr eine ausführliche Beschreibung, wie das Pledge- und auch das Conciergesytem bei RSI funktionieren. Darin werden Begriffe wie Buyback, CCU, Store Credits, LTI Token erklärt. Wer darüber nachdenkt, sich ein neues Schiff, ein Upgrade oder sonstiges zu kaufen - sei es direkt bei RSI oder aber auch von einem anderen Backer - sollte hier alle nötigen Grundlagen erfahren, um für sich das optimale Vorgehen herauszufinden.

Einige Gedanken zum Kauf von Items

- Es ist sinnvoll, möglichst auf den eigenen Pledgewert hinzuarbeiten (Stichwort: Concierge-Rang) Meist erfordert das einfach ein wenig Geduld. Die meisten Schiffe sind standalone und als CCU im Rahmen der IAE am Jahresende verfügbar. Bei Schiffen, die noch nicht im Game sind, sollte das kein Problem sein. Bei Schiffen, die bereits flight ready sind, sollte man darüber nachdenken, sie vorerst ingame zu kaufen. Möchte man sich diese für die Zukunft mit LTI o. ä. sichern, ist die IAE wieder ein guter Zeitpunkt - auch um LTI Token für CCUs zu bekommen. Bis zum Erwerb kann ein ingame gekauftes Schiff die Zeit überbrücken, da das Versicherungssystem noch nicht integriert ist.
- Ggf. bieten Käufe bei anderen Backern die Möglichkeit, bares Geld zu sparen. Dies muss man gegenüber dem Steigern des eigenen Pledgewertes abwägen. Auch kann man unter Umständen so Items kaufen, die generell nicht mehr sind bzw. nie wieder erhältlich sein werden.
- Angebote für derartige Items finden sich an vielen Orten: eBay, dedizierte SC-Schiffsshops etc... Dort verkauft aber niemand aus reinem Altruismus. Die Anbieter verkaufen dort mit Gewinnabsicht, teils mit irrwitzigen Gewinnspannen. Man sollte also genau überlegen, ob man diesen Leuten freiwillig sein Geld überlassen möchte...

Die Hintergründe dazu sind im oben genannten Beitrag in Spectrum ausführlicher beschrieben.

Auch innerhalb der eXpG gibt es einen Ort für Angebote und Gesuche, nämlich unseren Marktplatz auf Discord. Dieser ist ab dem Status Vollmitglied verfügbar. Dort gilt: Man verkauft ausschließlich zum Selbstkostenpreis und wir hauen unsere Mates nicht übers Ohr (siehe Orgaregeln). Auch gilt die Regel, dass ausschließlich die Marktplatzfunktion für Angebote und Anfragen genutzt werden darf. Wir sind in erster Linie eine Orga, ein Zusammenschluss von Citizens, und keine Verkaufsplattform.

Daher sind Angebote und Gesuche aus den anderen Textchannels sowie den Voicechannels herauszuhalten!



Vorwort: Kommandos

Ingame sprechen wir alle die gleiche Sprache....

Ziel der Funk-Kommandos ist es, mit möglichst wenigen und einfachen Befehlen eine klare und **kurze** Kommunikation zu ermöglichen. Diese werden von vielen anderen Orgas oder auch in anderen Games, in denen geflogen wird, genutzt.

Im Orga-Alltag ist das Nutzen dieser Kommandos aber nicht verpflichtend.

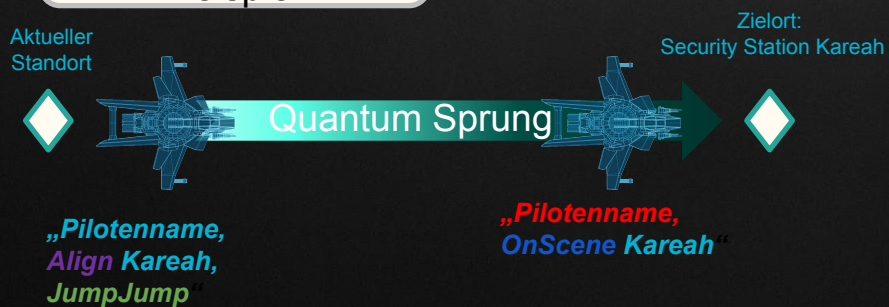


Kommandos

Sprungkommandos

- **Align** Ausrichten auf das Sprungziel des Squad Leaders („*Align Seraphim Station*“)
- **JumpJump** Beginne Sprung (wenn Countdown abgelaufen ist) oder Befehl des Squad Leaders zum Sprung
- **OnScene** Ankunft nach Sprung im Zielgebiet
- **Aborting** Sprung wurde aus irgendeinem Grund abgebrochen (vorsätzlich oder durch Zwischenfall)
- **Off** Gefechtsabbruch aufgrund Ausfälle / Beschädigung:
 - Befehl durch Squad Leader für alle an der Mission beteiligten Piloten: „*Geschwader Off, Zielort*“
 - Information eines einzelnen Piloten, der sich aus dem Gefecht zurückziehen muss: „*Pilotenname, Off*“

Beispiel



Kommandos

Kontaktmeldung

- **Chicks** Eindeutig friedlicher / verbündeter Kontakt
- **Bogey** Unbekannter, nicht identifizierter Kontakt
- **Bandit** Eindeutig bestätigter Feindkontakt
- **Splash** Abschuss des Gegners

Vollständige Meldung:

„Kontakttyp, Pilotenname und/oder Schiffstyp, Entfernung“*

*1 Klick = 1.000 Meter = 1 Kilometer

Beispiel



„Bandit, Bandit, Scythe, 4 Klicks“



Changelog 2/2

Version 13:

- kosmetische Korrekturen, Discord-Rollen / Badges aktualisiert, Erklärung zum Pledge- und Conciergesystem überarbeitet, Seiten 5 und 6, "Richtlinie zu illegalen Handlungen, Piraterie und Griefing bei Explorer-Germany" mit Schwerpunkt Pyro und PVP aktualisiert, Seite 16 "Funkdisziplin und Verhalten im Verse" um eine Seite (17) erweitert, Funkdisziplin näher erläutert, Thema "Blocken"

Version 14:

- Guilded entfernt, nachdem das Projekt vom Entwickler begraben wurde, stattdessen Spetcrum mit aufgenommen. Kosmetische Korrekturen.



Changelog 1/2

Version 12:

- kosmetische Korrekturen, Rolle Discord-Moderator aufgenommen, Status der Abteilungen aktualisiert

Version 11:

- Diverse kosmetische Korrekturen, Fehler ausgebessert. Thema Abteilungen / Abteilungsleiter aktualisiert.

Version 10:

- Kosmetische Veränderungen im Bereich "Kommandos"
- Anpassung der Texte betreffend Abteilungsleitung, Stellvertreter fällt weg
- Aktualisierung des Textes zu besonderen Discord-Kanälen und der Thread-Funktion

Version 09:

- mit dieser Version wurde ein Changelog eingeführt. Darin werden künftig die Änderungen am Handbuch der letzten Zeit aufgeführt
- Der Bereich "Guilded" wurde um eine Erklärung zum Marktplatz ergänzt
- Seite 19 wurde neu erstellt: Link zum Tutorial im Guilded-Forum betreffend Pledge- und Conciergesystem sowie Gedanken zum Kauf von Items

Version 08:

- Seite 18 "Der Einstieg als Rekrut und nach der Beförderung zum Vollmitglied" wurde in das Handbuch aufgenommen. Die darauf folgenden Seiten haben sich dadurch im Vergleich zu den vorangegangenen Versionen um eine Seite nach hinten verschoben
- Derzeit nicht besetzte bzw. benötigte Spezialränge wurden ausgegraut (Seite 8)

