

Definition von Funks

In diesem Beitrag steht eine Definition/ ein Leitfaden, wie man das RP im Funk ausweiten kann. Für eine festgelegte Formatierung für Funks.

1.0 Definition von Funks

Hallo liebe CW:RP Spieler.

Da es noch keine bestehenden Regeln über die Besonderheiten in Funks gab und alles bisher von Einem zum Anderen unterschiedlich benutzt wurde, habe ich hier nun einige feste Definitionen für den Server festgehalten und einen Leitfaden erstellt. Sollte hier etwas vergessen werden, kann das gerne ergänzt werden.

2.0 Allgemeines

2.1 Unklarheiten bei Langstreckenfunks

- Da es des Öfteren Fragen zu Langstreckenfunks (/rfunk) kam, möchte ich hier nochmal auf den Punkt §7.5 im Regelwerk hinweisen.
 - Sollten die Einsatzorte, beider Server, nicht im selben Sternensystem liegen, so ist Kommunikation nur über Langstreckenfunks, welche auf eine der beiden Brücken abgesetzt werden können, möglich. (<https://www.einfach-gaming.de/...bc52e2a65473039fce352b336>)
 - Liegen beide Einsatzorte im selben Sternensystem, so ist ein normaler Funk möglich.
 - Klon Kommandanten+, General+, Sondereinheiten, Navy LT+ und jeder Einheitshöchst, wenn die vorher genannten nicht da sind können auch ohne Konsole einen Langstreckenfunk abgeben.

2.2 Mithören von Funks

- Steht man in nächster Nähe zu jemanden, der gerade einen Funk absetzt, hört man diesen mit, sofern er im RP gesprochen wird.
- Eingehende, gesprochene Funks sind nicht aus der Nähe abhörbar, da diese im Helm abgespielt werden.

2.3 Funken an Personengruppen

- Wird an Personengruppen/Einheiten gefunkt, kann diesen Funk jeder in der Einheit wahrnehmen/hören.
Beispiel: /funk *ID an 7th/187th/RMC* Hallo Alle!
- Funks, die **an Truppen** gehen, können von allen Truppen der GAR wahrgenommen/gehört werden.
Beispiel: /funk *ID an Truppen* Öffentliches Training im Trainingsraum!
- Wird an den Höchsten gefunkt, geht der Funk an den derzeit Ranghöchsten der GAR. Sollten mehrere Ranghöchste anwesend sein, bekommen alle Ranghöchsten den

Funk.

Beispiel: /funk *ID an Höchst* Erbitte den TR für ein ÖT!

3.0 Verschiedene /funk Varianten

3.1 Eine Aktion funken

- ***Text*** gleicht einem **/it (einer Aktion)** im Funk

Beispiel 1: /funk *Eine Nu-Class verlässt den Hyperraum*

Beispiel 2: /funk *ID an Empfänger* Wo bin ich? *Es sind laute Hintergrundgeräusche hören*

3.2 Eine Emotion funken

- **(Text)** gleicht einem **/me (einer Emotion)** im Funk

Beispiel: /funk *ID an Empfänger* Wo bist du? **(empört)**

3.3 Eine Aktion funken

- **[Text]** wird als blinkendes Licht am Pad am Arm dargestellt. Es wird nichts gesprochen, sondern am Armpad auf einen Knopf gedrückt.

Der Empfänger, sowie sein nahes Umfeld kann das blinkende Licht sehen und als akustisches Geräusch hören.

Beispiel: /funk *ID an Einheit* **[Status 1]**

Alles andere was mit /funk geschrieben wird, gilt im RP als gesagt!

4.0 Das Nutzen von anderen Comlinks

4.1 Ohne eigenen Comlink

- Geht der Comlink im RP kaputt oder wird abgenommen, können keine /funks abgesetzt oder bekommen werden, auch der Comlink zum Sprechen muss abgestellt bzw. darf nicht benutzt werden.

4.2 Funksprüche mit einem anderen Comlink bekommen

- Nutzt man den Comlink eines Anderen, während der eigene Comlink zerstört/entfernt wurde, ist man nur über die ID oder den Namen des Anderen im /funk ansprechbar.

4.3 Funksprüche mit einem anderen Comlink senden

- Wenn ich mit anderen Comlinks funke, kann nicht direkt zurückverfolgt werden, dass es nicht diese Person ist, außer es sind Verhaltensweise, Ausdrucksweise o. Ä. auffällig.

Fallbeispiel: Ich entwende einem CT den Comlink und funke als dieser. **CT-8551:** /funk ***CT-0815** an **CT-0816*** Hallo, ich bins!

4.4 Comlinks umstellen (lassen)

- Wenn der Comlink eines Anderen im eigenen Besitz ist, bleibt dieser so lange auf ihn gestellt, bis dieser entweder von einem TEB Mitglied auf sich umgestellt wurde oder man einen neuen Comlink bekommen habe. Das kann mit /me oder auch im /funk angekündigt werden.

Der Beitrag wurde durch das CW:RP Regelkomitee am 05.05.2020 abgesegnet.