

# DRUCKWELLE

## Fleet Commander Guide

### Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
2. Grundsätze.....	2
2.1. Information.....	2
2.2. Disziplin.....	3
2.3. Kurze Entscheidungsfindung.....	3
3. Vorbereitung.....	3
3.1. Allgemeine Vorbereitungen.....	3
3.2. Vorbereitung Gatecamp.....	5
3.3. Vorbereitung Roaming (Patrouillenflug).....	6
3.4. Vorbereitung Fleet-, bzw. POS Krieg.....	7
4. Durchführung.....	7
4.1. Begrüssung.....	7
4.2. Kommunikation.....	7
4.3. Beendigung einer Operation.....	7
5. Nacharbeiten.....	8
5.1. Lootverteilung.....	8
5.2. Nachbesprechung.....	8

Autor: Swiss TEX  
Co-Autor: Bokuden

Version 1.0  
© 2008 DRUCKWELLE

## 1. Einleitung



*"Es ist besser, unvollkommene Entscheidungen durchzuführen, als ständig nach vollkommenen Entscheidungen zu suchen, die es niemals geben wird."*

Charles de Gaulle (1890-1970), frz. General u. Politiker

Dieser Guide dient dazu, den Einstieg in die Rolle als Fleet Commander (FC) leichter zu machen. Vorbereitungsarbeiten, wie auch die Durchführung sollen in ausgewählten Szenarien dargestellt werden. Zudem soll der Guide zum Nachschlagen von Informationen und zum Überprüfen der Vorbereitungen dienen.

Eines ist unmissverständlich klar: Der Fleet Commander trägt in jedem Fall die Verantwortung. Will heißen, dass er einer permanenten Entscheidungs- und Stresssituation ausgesetzt ist. Durch eine gute Organisation, Vorbereitung, wie auch durch Erfahrung, kann der Stress massgeblich gesenkt werden.

## 2. Grundsätze



*"Euer Ja sei ein Ja, euer Nein ein Nein."*

Neues Testament

Die Erfolgskriterien für eine Flottenaktion sind immer die gleichen, egal welches Ziel angestrebt wird: **Information, Disziplin, kurze Entscheidungsfindung.**

Je besser die Piloten im Player versus Player (PvP) sind und je kleiner die Gruppe, desto weniger muss der FC Einfluss nehmen. Von der Minute der Übernahme einer Flotte, darf kein Zweifel mehr an der Entscheidung eines FCs aufkommen. Je-ka-mi und Disziplinlosigkeit können tragische Folgen haben.

Fragen welche Entscheidungen vom FC betreffen sollten erst nach der Operation gestellt und diskutiert werden. Aufkeimende Diskussionen sind mit einem Hinweis auf die Nachbearbeitung, bzw. Nachbesprechung sofort zu beenden.

### 2.1. Information

Informationen sind das wichtigste für einen FC. Sogenannter Intel muss aus unterschiedlichen Kanälen verarbeitet werden. Dies bedingt auch, dass sich der FC Freiraum schaffen muss um den Intel verarbeiten zu können.

1. Scouts positionieren, benennen und die Namen aufschreiben
2. Wo nötig separate Intel Channels öffnen (für Scouts, Caps, andere FCs, etc.)
3. Intel Channels der betroffenen Gebiete (und angrenzend) im Blickfeld haben
4. Die Verwaltung der Fleet abgeben (Boss)
5. Private Chats (Convos) blocken
6. Bei grösseren Fleets eignen sich Untergruppen und die Absprache via Channel Command im Teamspeak

## 2.2. Disziplin

Manch eine Taktik oder eine Fleet wurde durch die Disziplinlosigkeit von Piloten bereits aufgerieben. Wer durch ein Gate vorspringt kann seine Gang verraten, einen gegnerischen Hunter vertreiben oder alleine in einem feindlichen Gatecamp sterben.

Wer ständig redet stört die Konzentration der ganzen Gruppe. Es ist Sache des FCs dies im Griff zu haben.

## 2.3. Kurze Entscheidungsfindung

Es ist nie einfach zu entscheiden, ob man angreift oder flieht. Ob man Caps einsetzt oder nicht und ob man diesen oder jenen Weg geht. Verluste sind normal, die Ratio und das Kosten-/Nutzenverhältnis sind ausschlaggebend. Ein FC steht also immer unter Entscheidungsdruck. Da dies beim gegnerischen FC ebenfalls so ist, liegt es an der Zeit welche man für eine Entscheidungsfindung braucht, ob man die Initiative hat oder nicht. Es ist selbstredend, dass derjenige mit der Initiative im Vorteil ist, da er den Ablauf eines Kampfes bestimmt oder zumindest einleitet.

Je länger man selber für eine Entscheidung braucht, desto länger hat auch der Gegner Zeit und kann sich besser vorbereiten.

## 3. Vorbereitung



*"Ein Held ist einer, der tut, was er kann. Die anderen tun das nicht."*

Romain Rolland (1866-1944), frz. Schriftsteller,

Jeder FC braucht einen Moment der Vorbereitung. Egal, welche Aktion angestrebt wird (Fleet, Roam, Camp, POS, etc.), die Lage muss beurteilt und notwendige Vorbereitungen zum Schutz der Flotte getroffen werden (u.a. Scouts, Bubbles, etc.). Je grösser die Flotte oder je komplexer die Situation (z.B. bei Joint Operations), desto aufwendiger sind die Vorbereitungsarbeiten. Diese Zeit rettet Schiffe und Leben.

### 3.1. Allgemeine Vorbereitungen

#### Situationsbeurteilung

Am Anfang einer jeden Unternehmung steht die Situationsbeurteilung. Diese muss ständig aktualisiert werden, sagt aber auch schon zu Beginn aus, wo die gefährlichen Punkte, Systeme und Gegner sind.

#### Loot Management

Der FC muss gleich zu Beginn einer Operation festlegen, ob allfälliger Loot zentral oder von jedem Piloten einzeln transportiert wird. Es muss festgelegt werden, ob der Loot am Ende beim FC abgegeben werden muss oder nicht. Die Verteilung kann im Nachhinein organisiert werden.

#### Targetcaller (Ziele Ansager)

Im Kampf ist es enorm wichtig, dass das Feuer aller Schiffe konzentriert wird. Daher werden die Ziele angesagt. Hier ist es wichtig allen im voraus mitzuteilen, wer dies macht.

Da dieser Targetcaller auch selber unter Beschuss geraten kann, muss ein Zweiter und/oder dritter benannt und kommuniziert werden.

Die Overview der kleinen Schiffe (Support) sollte ebenfalls nur Support anzeigen. Die Overview der Battleships sollte keine kleinen Schiffe enthalten haben. Grundsätzlich müssen alle Piloten die Overview nach Name sortieren, damit angesagte Ziele schneller gefunden werden.

- Bei der Frage, was denn zuerst angesagt werden soll (primary targets) scheiden sich die Meinungen. Es haben sich ein paar Dinge überaus bewährt:
  1. Schnell ein oder zwei Targets callen, erst dann die feindliche Flotte analysieren. Die ersten die erscheinen oder die zwei obersten im Overview.
  2. Immer Primary und Secondary, also erstes und zweites Ziel ansagen
  3. Die Reihenfolge der Ziele: Interdictoren > Jammer > Battleships/Sniper > Battlecruiser > HACs > Rest

Die Ziele immer wieder wiederholen. Andauernd.

- Scouts

Als FC muss ich die Systeme vor mir und wenn möglich hinter mir kennen. Um nicht in einen Hinterhalt zu geraten sind unbedingt Scouts nötig. Natürlich eignen sich hier Covert Ops am besten, gefolgt von sonstigen Cloakern oder Interceptoren. → Auswählen, namentlich kommunizieren, Aufgabe zuweisen, los schicken

- Reisemodus

Jeder FC hat so seine eigenen Modalitäten. Sehr grosse Unterschiede gibt es u. a. beim Reisen. Hier ist einfach wichtig, dass von Beginn weg klar ist, ob gemeinsam gewarpt wird, oder zu sogenannten Zielsystemen frei geflogen wird. Gängige Kommandos hierzu sind: "Align, warp fleet" / "flight to" or "burn to System xyz" oder "burn to 1 to go", was soviel heisst wie "vorfliegen bis ein System vor dem Zielsystem".

- Disziplin

Ist die Gruppe nicht eingespielt, dann lohnt es sich auf die Disziplin im voraus hinzuweisen. Wer wann sprechen kann oder darf oder wer wann das Wort erhält um zu sprechen. In grossen Fleets mit vielen Untergruppen lohnt es sich sogar, dass wer sprechen will sich anmelden muss und eine Sprachfreigabe vom FC erhält.

Das kann in etwa wie folgt aussehen. Scout: "Check Bokudan"; FC: "Bokudan"; Scout macht Meldung. Squadleader Battleships: "CC Reiner", FC: "CC Reiner"; Reiner macht seine Meldung. CC steht hier für Channel Command.

Scouts sollten bei Feindmeldungen immer ein "Check check" vor die Meldung stellen, damit etwaige Redner ihre Kommunikation unterbrechen können. Jeder weiss somit gleich, dass eine wichtige Feindmeldung kommt.



### Zusammenstellung der Flotte

Normalerweise kann man eine Flotte in der Zusammenstellung nur beeinflussen, wenn bereits im voraus aufgeplant und angekündigt wurde, was gebraucht wird. Scouts und ein Interdictor findet sich meist, sollte es aber eine Battleship Flotte werden, so lohnt sich eine Vorankündigung (z.B. im Allianz Forum, Allianz Mail, etc.).

Es ist selbstredend, dass für einen Roam schnelle und wendige Schiffe und für ein Fleet- oder POS Kampf eher Battleships gebraucht werden.

- Gang zusammen stellen lassen  
Um für das Zusammentragen von Informationen, die Positionierung von Scouts und die Beantwortung hunderter anderer Fragen Zeit zu haben, lohnt es sich die Bildung und Bearbeitung der Flotte jemand anderem zu überlassen (Boss abgeben).
- Spezialteams  
Bei grossen Fleets und Unternehmungen lohnt es sich Spezialteams zu bilden. Dies können Squads oder Wings mit speziellen Schiffen sein, wie zum Beispiel Electronic War, Tackler mit Fighter Drones, Capital Ships, etc.). Diese Teams operieren zum Teil unabhängig oder können sich (wie z.B. Jammer) ohne Einfluss auf die Zielangaben absprechen und somit ihre Wirkung massiv erhöhen. Die Kommunikation zu den Gruppenleitern sollte via Channel Command im Teamspeak sicher gestellt werden.

### 3.2. Vorbereitung Gatecamp

Bei einem Gatecamp kommen zu den allgemeinen Vorbereitungen noch ein paar wichtige Punkte dazu, die man beachten sollte.

- Bubbles  
Man kann mehrere Arten von Bubbles stellen. Temporäre (Interdictor, Heavy Interdictor) oder stationäre, verankerte (small-, medium, large mobile warp disruptor). Bei letzteren ist für ein effektives Gatecamp eine large Bubble notwendig. Diese braucht 8 Minuten, bis sie aufgestellt ist.

Was auch sehr beliebt und günstig ist, sind "Saug-Bubbles". Hierzu verankert man in kurzer Zeit eine small Bubble und zwar genau in der Linie eines entfernten Gates zum becampen Gate. Die Bubble sollte ca. 10-20 Kilometer auf dieser Linie hinter das Gate gestellt werden.

- Snipers / Long Range Battleships  
Hat man Battleships, bzw. Snipers am Gate, so müssen diese auf einen Sniperspot auf ihre optimale Entfernung gestellt werden. Dies sollte mindestens 160 Kilometer vom Gate betragen.

Da normalerweise vor einem Angriff Spione berichten was wo am Gate herumsteht, lohnt es sich immer mindestens drei Sniperspots zu erstellen. Springt ein Gegner ins System wechselt man vom ersten auf den zweiten Spot um allfälligen Warp in vom Gegner auf die Sniper zuvor zu kommen.

□ Electronic War, bzw. Jammer

Diese Schiffe haben meist auch eine grosse Reichweite. Diese sollte maximal ausgenutzt werden um möglichst wenigen Gegnern zu ermöglichen auf die Jammer zu schießen. Die Platzierung der Jammer bei den Snipern sollte vermieden werden, da die Snipergruppe immer Ziel von massiven Angriffen sein wird.

Eine optimale Position von Jammern gibt es nicht, da diese vom gegnerischen FC immer als grosse Gefahr gesehen werden. Am effektivsten stellt man die Jammer so hin, dass sie auf Optimal am Gate und auf Optimal gegenüber den Snipern stehen. So können die Jammer bei Attacken von Interceptoren auf die Battleships mit Jammern helfen und gleichzeitig Ziele am Gate bekämpfen.

Hat man mehr als zwei Jammer und übernimmt nicht automatisch einer der Piloten das Subkommando für die Gruppe, so muss man als FC die Jammer kurz im voraus einweisen. Bewährt hat sich die Aufteilung der gegnerischen Schiffe nach "von unten nach oben"; "von oben nach unten"; "ab Buchstabe K"; "ab Buchstabe R".

3.3. Vorbereitung Roaming (Patrouillenflug)

Die allgemeinen Vorbereitungen gelten auch bei einem Roaming (Englisch für Rundflug, bzw. Patrouillenflug). Jedoch gibt es einiges zu beachten, da im Gegensatz zu einem Camp, wo man nicht weg will, man beim Roamen die schnellen Schuhe an hat. Der grösste Vorteil eines Roams ist die nicht vorhandene Reaktionszeit eines Gegners. Die Charakteristika eines Patrouillenfluges könnte man in etwa so formulieren: Aufklären (orten), festhalten, zerstören, verschwinden.

□ Schiffe

Da beim Roam der grösste Vorteil auf der Geschwindigkeit der Bewegung der Flotte liegt, sollten auch die Schiffe demnach zusammengestellt und gefittet sein. Normalerweise haben Battleships und langsame Battlecruiser in einem Roam nichts zu suchen. Ein Microwarpdrive (MWD) auf jedem Schiff ist Pflicht.

□ Route

Die Route für einen Roam sollte wenn möglich bereits im voraus ausgesucht werden. So können neuralgische Punkte und Konfrontationen mental vorbereitet werden. Ein Roaming sollte immer in einem Kreis stattfinden. Systeme zwei oder mehrfach zu durchfliegen widerspricht dem Aspekt, dass dem Gegner keine Zeit für eine Reaktion, bzw. ein Camp bleibt. Mehrfache Durchflüge und eine lange Verweildauer in einem System führen zu erheblichen Risiken.

□ Pausensysteme

Auf jedem mehrstündigen Roaming müssen Pausen gemacht werden. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie für die Route. Ungeeignet um Pause zu machen sind Systeme in welchem feindliche Piloten im System sind, gegnerische oder neutrale Stationssysteme oder deren angrenzende Systeme. Wird eine längere Pause (ab 5 Minuten) ausgemacht, so empfiehlt es sich, die Spieler ausloggen zu lassen, damit sie weder auf der Karte (F10) noch im Local sichtbar sind.

### 3.4. Vorbereitung Fleet-, bzw. POS Krieg

Bei grossen Flotten-, bzw. POS Kämpfen gilt es vor allem folgende Punkte zu beachten:

- Genügend Munition mitnehmen oder allenfalls Nachschub zu organisieren
  
- Die Infrastruktur, bzw. die Logistik für Capital Ships (Dreadnaughts, Carrier, Rorqual, etc.) an einen Gruppenleiter der Capitals abzugeben und das im Vorfeld der Operation.
  
- Die Operation an mehrere (Sub-)FCs aufzuteilen. Hierbei könnte man die Battleships, den Support und die Capital Ships jeweils trennen. Ein FC koordiniert die Operation als Ganzes und verarbeitet die Intelinformationen.

## 4. Durchführung



*"Ein Held ist nicht mutiger als ein gewöhnlicher Sterblicher - aber er ist es fünf Minuten länger."*

Ralph Waldo Emerson (1803-82), amerik. Philosoph u. Dichter

### 4.1. Begrüssung

Der FC sollte seine Mannschaft begrüessen um klar zu kommunizieren wer die Operation leitet und wer allenfalls weitere Aufgaben ausführt. Die Ziele der Operation, sowie die geschätzte Dauer sollten bekannt gegeben werden.

### 4.2. Kommunikation

Die Art und "Freizügigkeit" der Kommunikation muss bei der Begrüssung, wohl aber auch öfters während der Operation bekannt gegeben werden. Es muss immer klar sein, wer wann reden kann (siehe auch unter Disziplin bei Allgemeine Vorbereitungen).

### 4.3. Beendigung einer Operation

Eine Operation sollte klar beendet werden. Der FC sollte sich namentlich bei besonders hervorragenden Piloten, mindestens aber bei den Scouts und etwaigen Logistikern bedanken. Eine kurze Rekapitulation was erreicht wurde oder was in Zukunft weiter analysiert und verbessert werden muss kann auch nicht schaden.



## 5. Nacharbeiten



*"In der Welt ist es sehr selten mit dem Entweder-Oder getan."*

Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), dt. Dichter

### 5.1. Lootverteilung

Wurde zu Beginn der Befehl erteilt, dass die Piloten den eingesammelten Loot abzugeben haben, so wird normalerweise wie folgt mit den Items und den Salvageteilen verfahren:

1. Verteilen an Leute die Verluste hatten
2. Verteilen an Leute oder Corporations, die spezielle Auslagen hatten
3. Der Allianz oder Corporation zentral zur Verwertung zukommen lassen

### 5.2. Nachbesprechung

Es lohnt sich immer, eine Nachbesprechung durchzuführen. Ziel sollte immer sein, mit konstruktiver Kritik die Handlungen und Entscheidungen von einzelnen zu bewerten und Vorschläge zur Verbesserung zu diskutieren. Oder auch unterschiedliche Gesichtspunkte darzulegen um den Horizont zu erweitern.

Geschieht dies gleich im Anschluss an eine Operation im Teamspeak, so besteht der Vorteil, dass viele Details noch präsent sind. Der Nachteil ist, dass bei vielen noch ein grosses Mass an Emotionen vorhanden sein können. Letzteres würde eine objektive Betrachtung erschweren.

Eine weitere aber aufwendige Möglichkeit wäre eine Diskussion im Allianzforum.

