

Imperialer Flottennachrichtendienst (IFN)

„Nachrichtengewinnung und Aufklärung sind das Kernelement einer erfolgreichen Kriegsführung. Die Einschätzung der militärischen Lage, ob bei Freund oder Feind, entscheidet schlussendlich über Sieg oder Niederlage. Denn selbst der brillianteste General ist dem Untergang geweiht, wenn er blind in die Schlacht rennt.“

- Vice Admiral Tessia Corvae

Kreativität, Innovation und Motivation

Der IFN dient als neue Abteilung der Ausgestaltung, Fortschreibung und Unterfütterung des Rollenspiels und folgt dabei einer neuen Personalpolitik. Ohne festen Posten steht es hier jedem Mitspieler frei seine Kreativität jederzeit bei der Ausgestaltung unserer Spielwelt einzubringen. Als Rollenspiel von Spielern für Spieler sind alle Mitglieder von SW-Empire dazu eingeladen an der Schaffung unserer Spielwelt teilzunehmen.

Den Möglichkeiten sind dabei in gewohnter Rollenspielmanier fast keine Grenzen gesetzt. Egal ob durch Holopedia-Artikel, Sonderrollenspielen, News, Zeitschriften, Radiosendungen oder ganz neuen Ideen für IC-Content kann jeder Mitspieler insbesondere in seinem Interessensbereich dem Rollenspiel mehr Farbe verleihen. Dreh- und Angelpunkt ist hier das IFN als neues Kreativzentrum an der Spitze des Rollenspiels, anstelle des bisherigen OkdSt.

Das IFN umfasst neben einem „**Kreativ-Koordinator**“ keine festen Mitarbeiter und betreibt nach grober Maßgabe der Rollenspielleitung ein umfassendes Worldbuilding. Interessierte kreative Köpfe melden sich mit ihren Projekten beim IFN und erfahren auf diesem Weg, ob es zu ihrer Idee eventuell bereits einen anderen Freischaffenden gibt oder sie sich noch frei austoben können. Das IFN soll in diesem Sinne auch unterschiedlich Mitspieler zusammenführen, welche gerade eine gemeinsame Idee im SW-Universum umsetzen möchten.

Durch diese „Personalpolitik der offenen Tür“ können sich jederzeit Spieler an der politischen, militärischen und wirtschaftlichen Ausgestaltung des Rollenspiels beteiligen. Sollte die eigene Motivation irgendwann wieder erlahmen oder das Privatleben bzw. der Beruf mal mehr Zeit beanspruchen, muss man sich nicht sorgen einen Posten und damit eine Beteiligungsmöglichkeit zu verlieren. Eine **Mitgliedschaft** in einer anderen Abteilung oder der **Posten des KO** schließen eine Mitarbeit im IFN nicht aus.

Das IFN bietet dabei nicht nur Unterstützung mit Hintergrundinformationen und einen direkten Draht zur Rollenspielleitung, sondern verspricht auch Belohnungen in Form von Punkten, Auszeichnungen, Verkörperung von Fraktions-NPC und besonderen Verdiensten.

Darüber hinaus soll eine Ideenliste helfen jedem Mitspieler einen Anstoß zu geben, wo eventuell Baustellen oder interessante Themenfelder für den Hintergrund des Rollenspiels zu finden sind.

Engagement kann dabei viele Formen annehmen, so zum Beispiel:

- Holopedia-Artikel zu Schiffen, Waffen, Welten, Rassen, Organisationen, Fraktionen, Kulturen, Personen, etc.
- News und Newsreihen, Kolumnen, Reden, Zeitschriften, Frontberichten, wissenschaftlichen Arbeiten und vielem mehr
- Anreize für Spielerinteraktion, wie Aktionen zur Wiederbelebung des IC-Pubs
- Radiosendungen, Audioaufnahmen und Hörbücher
- InGame Events und Sonderrollenspiele zu unterschiedlichen Themen

Dabei sollen die Spieler vom IFN unterstützt werden und in ihre Kreativität befeuert werden. Gerade große Projekte sind häufig zeitaufwendig und erfordern viel Energie und Durchhaltewillen vom einzelnen Verfasser oder Autor. Jeder, welcher sich dieser Herausforderung stellen möchte, wird mit offenen Armen, ob langfristig oder nur für ein Projekt beim IFN willkommen geheißen.

Denn der Kern und größte Spaß eines jeden Rollenspiels ist es zu sehen, wie die eigene Idee und der eigene Beitrag auf fruchtbaren Boden fällt und hoffentlich von vielen weitergetragen und weitergedacht wird.