



## Regelwerk der Dritten Flotte

---

Spielerbeiträge (Züge)

080411 n.E.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Wie schreibe ich einen Zug?</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Zum Inhalt deines Zuges</b>	<b>3</b>
2.1	Das Spielen von Charakteren . . . . .	3
2.1.1	Dein Hauptcharakter . . . . .	3
2.1.2	Nebencharaktere . . . . .	3
2.1.3	Charaktere von anderen Spielern . . . . .	3
2.2	Sprachliches . . . . .	4
2.2.1	Zeitform . . . . .	4
2.2.2	Erzählperspektive . . . . .	4
2.2.3	Korrektheit . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Zur Form deines Zuges</b>	<b>4</b>
3.1	Zugidentifikation . . . . .	4
3.2	Datenformat . . . . .	5
3.3	Aufbau eines Zuges . . . . .	5
3.3.1	Kopf- und Fußzeile . . . . .	5
3.3.2	Strukturierung innerhalb des Zuges . . . . .	6
3.3.3	Zugzusammenfassung (ZZF) . . . . .	6

## 1 Wie schreibe ich einen Zug?

In diesem Dokument erfährst Du, wie ein sogenannter Zug, der Hauptbestandteil eines E-Mail-Rollenspiels, verfasst wird. Die Dritte Flotte verwendet dazu einen festgeschriebenen Standard, der den Spielfluss durch gewisse Ordnungen aufrechterhalten soll. Auf den nächsten Seiten wird erklärt, wie man einen Text schreibt, dass er in diesen Standard passt. Doch sei schon hier gesagt: Der Standard soll nicht die Kreativität einengen, sondern es den anderen Spielern erleichtern, Deinen Beitrag zu lesen.

## 2 Zum Inhalt deines Zuges

Hier steht, wie Du Deinen und andere Charaktere bewegen kannst und welchen sprachlichen Grundsätzen wir folgen wollen.

### 2.1 Das Spielen von Charakteren

#### 2.1.1 Dein Hauptcharakter

Wenn Du bei der Dritten Flotte mitspielst, begleitest Du einen Charakter durch seine Karriere beim Imperium. Du erlebst hautnah mit, wie er die Akademie durchläuft und später an verschiedenen Einsätzen und Missionen auf Planeten und Raumschiffen teilnimmt. Diesen Charakter bezeichnen wir als *Player Character (PC)*. Meistens geht es also in den Zügen mehr oder weniger direkt um diesen PC.

#### 2.1.2 Nebencharaktere

Allerdings will man sich ja nicht auf diesen Charakter einengen lassen, daher darfst Du sogenannte *Non Player Character (NPC)* einführen und diese genauso spielen wie Deinen eigenen Charakter. Solche NPCs ermöglichen oftmals Handlungsstränge, die mit dem PC nicht möglich sind.

Hierbei gibt es verschiedene Möglichkeiten: vom permanenten NPC, den Du zum Beispiel als Leiter einer Abteilung auf Deinem Schiff spielst, über den dauerhaften NPC zum Spaß haben, bis zum befristeten 'Selbstmord-Kommando'-NPC, den man nur für eine bestimmte Zeit spielt, ist alles möglich. Über die Entwicklung von NPCs weiß Dein Kommandierender Offizier Bescheid.

#### 2.1.3 Charaktere von anderen Spielern

Um zusammen spielen zu können, muss manchmal ein Charakter eines anderen Spielers mitgespielt werden, zum Beispiel um ein Gespräch zu führen oder eine Handlung voranschreiten zu lassen. Das ist kein Problem, doch wenn Du mit anderen Charakteren spielst, achte darauf, im Sinne dieses Charakters zu schreiben und dessen Vorgaben zu beachten. Hilfreich hierbei sind die Vita dieses Spielers und die Informationen, die Du im Verlauf des Spiels über diesen Charakter gewonnen hast. Das Beispiel 1 zeigt eine falsche Darstellung eines anderen Charakters.

#### Beispiel 1

Der sportliche [in Wirklichkeit aber untersetzte] Lt Stokes trank seelenruhig seinen Tee [Lt Stokes trinkt aber nur Kaf], während Lt Ziruk die Exekution vollstreckte [niemals hätte er so seelenruhig daneben gestanden].

## 2.2 Sprachliches

Die Kreativität des Schreibers soll so wenig wie möglich eingeschränkt werden. Trotzdem gilt es, ein paar Richtlinien zu beachten.

### 2.2.1 Zeitform

Bei der Dritten Flotte verwenden wir für alle Züge die Zeitform der Vergangenheit (*Präteritum*). Für weiter zurückliegende Ereignisse kann auch die vollendete Vergangenheit (*Plusquamperfekt*) verwendet werden.

#### Beispiel 2

Lt Stokes ordnete die Vernichtung des Gegners an. Er hatte lange darüber nachgedacht, doch eine andere Möglichkeit gab es nicht.

### 2.2.2 Erzählperspektive

Wir schreiben unsere Züge grundsätzlich in der dritten Person (üblicher Romanstil). Andere Perspektiven als künstlerisches Mittel sollten nur während der Soap-Time eingesetzt werden.

### 2.2.3 Korrektheit

Viele Leute wollen Spaß an Deinem Zug haben, deshalb bitten wir Dich, auf Rechtschreibung und Grammatik Wert zu legen. Fehler sind natürlich erlaubt, aber übermäßig viele Fehler stören das Lesevergnügen.

## 3 Zur Form deines Zuges

Wie schon gesagt, wir wollen einen gewissen Standard in unseren Zügen erhalten. Wie das genau gehen soll, kannst Du hier nachlesen.

### 3.1 Zugidentifikation

Mit Zugidentifikation ist der Betreff der E-Mail gemeint, die Du als Zug einreichen möchtest. Damit in der Flut der E-Mails Dein Zug auch sofort ins Auge springt, bauen wir die Betreffszeile wie folgt auf:

SN SSS Z CC TTMMJJ

Das bedeutet im Einzelnen:

SN	Subraum-Nachricht
SSS	Schiffskürzel - spezifisch für Dein Schiff
Z	Zug
CC	Charakterkürzel - für jeden Spieler ein anderes Kürzel
TTMMJJ	das Datum des Zuges nach unserer Zeitrechnung

Zum Schiffskürzel: Dein Schiff hat eine eindeutige Kennung. Für die aktiven Schiffe der Dritten Flotte sind dies:

DUR ISD II Durga  
CER VSD II Cerberus  
PRO ISD I Prodigium  
AGS STC Aegis

Zum Charakterkürzel: Jeder Spieler in der Dritten Flotte bekommt während seiner Ausbildung oder spätestens bei seiner Kommandierung ein Charakterkürzel zugewiesen. Damit ist auch der Autor des Zuges zweifelsfrei identifiziert. Das Charakterkürzel besteht normalerweise aus den ersten beiden Buchstaben des Nachnamens Deines Charakters. Manchmal ist diese Buchstabenfolge allerdings schon besetzt und Du erhältst eine andere Kombination zugewiesen.

Zum Datum: Unsere Zeitrechnung erfolgt in Jahren nach der Schlacht von Endor. Tag und Monat sind wie im realen Leben, das Jahr wird entsprechend modifiziert: Das Jahr 2004 ist nach unserer Zeitrechnung das Jahr 09 nach Endor. Eine mögliche Betreffzeile für einen Zug am 1. Juni 2004 von Stokes, der auf der Durga stationiert ist, wäre also:

### Beispiel 3

SN DUR Z ST 010709

Ergänzungen: Hinter dem Standardbetreff sind, falls zutreffend, folgende Zusätze anzufügen:

**Korrektur** - Wenn ein Zug aus irgendeinem Grund erneut eingereicht wird, muss dieser Zusatz angefügt werden.

**2** - Wenn Du mehrere Züge an einem Tag schreibst, können diese mit der normalen Betreffzeile nicht mehr auseinander gehalten werden. Deshalb ergänzen wir in diesem Fall den Betreff mit einer fortlaufenden Nummer der Züge an einem Tag. Also **2** für den zweiten, **3** für den dritten usw.

Auch hierzu ein Beispiel: An demselben Tag wie oben reicht Stokes einen zweiten Zug ein, stellt aber kurz darauf fest, dass viele Schreibfehler im Zug sind und beschliesst, den Zug erneut einzureichen:

### Beispiel 4

SN DUR Z ST 010709 - 2 - Korrektur

Die Zusätze werden mit einem - (Bindestrich) an den normalen Betreff gehängt.

## 3.2 Datenformat

Wir schreiben unsere Züge im `txt`-Format. Züge, die im `html`-Format eingereicht werden, können aus Gründen der Größenordnung einer `html`-Mail nicht akzeptiert werden.

## 3.3 Aufbau eines Zuges

### 3.3.1 Kopf- und Fußzeile

Jeder Zug beginnt immer mit einer normierten Kopfzeile, die der Kommandierende Offizier für jede Mission festlegt und endet mit einer vorgegebenen Fußzeile. Alles was zwischen diesen beiden Zeilen steht, hat volle Gültigkeit für den Charakter.

### Beispiel 5

```
-[o]- --- > Start of Transmission < --- -[o]-  
  
>> Lt Frisendo Stokes <<  
  
|| Status: Mission 1 ||  
|| Mission: Unter sieben Monden ||  
|| Teilmission 3: Sternenheimat ||  
|| Geheimhaltungsstufe: Rot ||  
  
eigentlicher Zugtext  
  
-[o]- --- > End of Transmission < --- -[o]-
```

### 3.3.2 Strukturierung innerhalb des Zuges

Um die Struktur Deines Zuges hervorzuheben und vor allem eine zeitliche und örtliche Einordnung der Ereignisse möglich zu machen, benutzen wir innerhalb des Zugtextes ebenfalls standardisierte Markierungen.

### Beispiel 6

Ort: Brücke der ISD II Durga, im Hyperraum unterwegs nach Cautionee  
Zeitindex: 1.1304, kurz nach der Offiziersbesprechung.

Der Zeitindex setzt sich dabei aus dem Missionstag (der Zähler wird bei Beginn jeder Teilmission wieder auf 1 gesetzt) und einer Uhrzeit zusammen. Ebenfalls möglich sind relative Zeitangaben wie ‘5 Minuten später’, oder ‘kurz darauf’.

### 3.3.3 Zugzusammenfassung (ZZF)

Am Ende Deines Zuges, direkt nach der obligatorischen Fußzeile (siehe 3.3.1), wird eine kurze Zusammenfassung des Inhaltes angehängt. Damit soll ein Wiederfinden eines bestimmten Ereignisses erleichtert werden und Du kannst die wichtigen Ereignisse noch einmal betonen. Der Chronist nutzt gleichzeitig diese als Grundlage für das Schiffslogbuch. Die ZZF beginnt und endet mit standardisierten Markierungen.

Die einzelnen Einträge in der ZZF beginnen immer mit einem Zeitindex und umreißen mit kurzen und prägnanten Worten die wichtigsten Ereignisse Deines Zuges. Auch hier ist die *Vergangenheit* als Zeitform zu verwenden.

**Beispiel 7**

->> ZZF <<-

ZI 2.1023: Während der Offiziersbesprechung hatte Lt Stokes erfahren, dass die Hapanischen Truppen auf dem Vormarsch waren.

ZI 2.1334: Die Durga fiel aus dem Hyperraum und wurde sofort in die Gefechte bei Cautionee verwickelt.

<<- ZZF ->>