



<http://www.sw-battlefields.de>

3. Regelwerk: Spielerbeiträge (Züge)

Stand: ZI 260410 nE

Inhalt:

§1 Wie schreibe ich einen Zug?

§2 Zum Inhalt deines Zuges

§2.1 Das Spielen von Charakteren

§2.1.1 Dein Hauptcharakter

§2.1.2 Nebencharaktere

§2.1.3 Charaktere von anderen Spielern

§2.2 Sprachliches

§2.2.1 Zeitform

§2.3 Erzählperspektive

§2.4 Korrektheit

§3 Zur Form deines Zuges

§3.1 Die Zugidentifikation

§3.2 Datenformat

§3.3 Aufbau des Zuges

§3.3.1 Kopf- und Fußzeile

§3.3.2 Strukturierung innerhalb des Zuges

§1 Wie schreibe ich einen Zug?

In diesem Dokument erfährst Du, wie ein sogenannter Zug, der Hauptbestandteil eines E-Mail-Rollenspiels, verfasst wird. Du verwendest 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

Du begleitest deinen Hauptcharakter durch seine Karriere in den alliierten Streitkräften. 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

Die blonde [in Wirklichkeit aber dunkelhaarige] Svelka Vorana Badhar konnte es kaum erwarten, endlich wieder in ihren X-Wing zu steigen [in Wirklichkeit fliegt sie nicht sonderlich gerne]. Vor den Imperialen hatte sie keine Angst [doch, hat sie!].

§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

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

Beispiel 2

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

§2.3 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.

§2.4 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 Die 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 Allianz sind dies:

CAL - NBF Calaydia

HOM - MC85 Home One

QoH - MC80a Queen of Honor

Zum Charakterkürzel: Jeder Spieler 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. Juli 2004 von Badhar, die auf der Queen of Honor stationiert ist, wäre also:

Beispiel 3

SN QoH Z BA 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 Badhar einen zweiten Zug ein, stellt aber kurz darauf fest, dass viele Schreibfehler im Zug sind und beschließt, den Zug erneut einzureichen:

Beispiel 4

SN QoH Z BA 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]-
```

```
>> Com Tresh Symon <<
```

```
|| Status: Mission 1 ||
```

```
|| Mission: Neuanfang ||
```

```
|| Teilmission 1: Pioneers ||
```

```
|| Geheimhaltungsstufe: rot, streng geheim ||
```

(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 MC80a Queen of Honor, im Hyperraum unterwegs nach Red Kalidor
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“.