

## Offplay: Diplomaten-Konzept

### [1. Grundlagen und Zweck]

Um die Spieltiefe im Rollenspiel zu steigern und größer angelegte Geschichten möglichst detailliert erspielen zu können, kann auf das [diplomatische Korps](#) zurückgegriffen werden. Dieses besteht aus dem **Außenminister** der Vereinten Föderation der Planeten und den Völkern, die von einem **aktiv gespielten Botschafter** vertreten werden. Das diplomatische Korps steht allen Spielern aktiv oder beratend zur Verfügung, die Missionen mit dem jeweiligen Volk planen oder durchführen möchten.

### [2. Zuständigkeiten und Verantwortung von „Außenminister“ und „Botschafter“]

#### a.i. Außenminister – Rolle

Der Außenminister ist das außenpolitische Organ der Regierung der Vereinten Föderation der Planeten. In dieser Funktion koordiniert er mit der (NPC-)Regierung (= RS-Leitung) und dem Oberkommandierenden bzw. bei Abwesenheit dem stv. Oberkommandierenden - sofern im Amt - alle außenpolitischen Belange der Vereinten Föderation der Planeten, wie Reaktionen, politische Zielsetzung, Darstellung des Außenministeriums in Missionen et cetera.

Er berichtet dem HQ – d. h. der Sternenflotte – regelmäßig die außenpolitische Lage und Ereignisse.

#### a.ii. Außenminister – Organisatorisches

- Der Spieler des Außenministers ist für den Betrieb des diplomatischen Corps verantwortlich. Er ist als **„Vorgesetzter“ der Diplomaten** zu verstehen und entsprechend in der Lage, Weisungen an die Spieler der Botschafter auszugeben, sollte dies notwendig sein.
- Er führt das [Völkerbarometer](#) für die Vereinten Föderation der Planeten und sorgt für **regelmäßige Aktualisierungen** durch die Botschafter.
- Der Spieler des Außenministers ist der Rollenspielleitung (= HQ) unterstellt.
- Außerdem hält der Spieler des Außenministers regelmäßig **Treffen der Diplomaten** ab.
- Der Spieler des Außenministers schreibt in Rücksprache mit dem Spieler des OK unbesetzte Botschafterposten und ernennt in Absprache mit dem HQ neue Botschafter. Gleiches gilt bei Abberufungen von Botschaftern. Ist der Posten des Außenministers unbesetzt, übernimmt dies der OK.

#### a.iii. Außenminister – Sanktionsmöglichkeiten

Der Außenminister hat bei Unstimmigkeiten und / oder Unregelmäßigkeiten die Möglichkeit, den betreffenden Botschafter

- **zum Gespräch einzuladen** (entspricht Tadel) – hierbei handelte es sich um die gemäßigte Form der Kritik bei kleinen diplomatischen Unstimmigkeiten.
- **förmlich einzubestellen** (entspricht Verweis) – hierbei handelte es sich um eine mittelschwere Form der Kritik bei diplomatischen Unstimmigkeiten.
- **auszuweisen** (entspricht strengem Verweis - mit Eintrag) – hierbei handelte es sich um eine schwere Form der Kritik bei größeren diplomatischen Unstimmigkeiten.
- **mitzuteilen, dass die diplomatischen Beziehungen abgebrochen werden** (entspricht Suspendierung - mit Eintrag) - hierbei handelte es sich um die stärkste Form der Kritik bei dem es zu einem diplomatischen Zerwürfnis gekommen ist.

### b.i. Botschafter – Rolle

Die (inplay) von einem Botschafter vertretenen Völker werden grundsätzlich von dem Botschafter repräsentiert. Die Darstellung kann neben dem etablierten Botschafter auch **zeitlich begrenzt mit einem NPC** erfolgen, dessen Rang und Status an die gespielte Mission angepasst sein muss, oder durch eine Absprache mit dem Spielleiter der Mission, welcher dann im Sinne des Botschafters seine Mission durchführt. Inplay-Reaktionen auf besagte Mission erfolgen aber **immer mit dem Rollenspielcharakter des gespielten Botschafters** (= Im Schriftverkehr keine NPC, sondern nur der Botschafter-RSC als Absender).

Bricht ein Botschafter die diplomatischen Beziehungen zu der Föderation ab, ist die Botschaft ab diesem Zeitpunkt unbesetzt (= der Botschafter-RSC ist in dem Zeitraum nicht spielbar) und vom Spieler des Botschafters selber aus dem Spiel genommen werden. Dauert der Abbruch der Beziehungen über sechs Monate an, erfolgt die Neuausschreibung des Botschafterpostens.

### b.ii. Botschafter – Spielplan

- Ein Spieler eines Botschafters legt **am Anfang eines jeden Jahres** (bis spätestens 15.01.) die **Ziele und Pläne** seines gespielten Botschafters fest.
- Diese Ziele und Pläne werden zunächst per Mail an den Spieler des Außenministers geschickt.
- Der Spieler des Außenministers bespricht mit dem Spieler des Botschafters Ungereimtheiten oder Entwicklungsvorstellungen, die nicht mit den aus den Serien angedeuteten Entwicklungen oder den Fortsetzungen aus den Romanen hervorgehen.
- Im Anschluss schickt der Spieler des Außenministers die Ausarbeitung der Ziele und Pläne des Spielers des Botschafters an die Spieler des HQs.
- Zusammen mit dem Spieler des Außenministers stecken die Spieler des HQs den **endgültige Rahmen** ab.
- Sich durch andere Spielzüge ergebene **Änderungen sind sofort** dem Spieler des Außenministers und den Spielern des HQs mitzuteilen.
- Bei Nichteinhaltung greifen die Sanktionsmöglichkeiten des Spielers des Außenministers.

### b.iii. Botschafter - Organisatorisches

- Die Botschafter sind dem Spieler des Außenminister unterstellt.
- Die Botschafter sollen **regelmäßig eine Einschätzung der aktuellen Lage** und ihrer aktuellen politischen Ziele abgeben.
- Außerdem halten die Botschafter das Völkerbarometer für ihr Volk aktuell.
- Die Botschafter unterliegen allen einschlägigen (offplay) anzuwendenden Vorschriften und entsprechenden Konsequenzen.

## [3. Kommunikationswege]

Inplay können die Rollenspielcharaktere Kontakt mit den Botschaftern oder dem Außenminister über den bekannten Dienstweg aufnehmen:

**KO → FK → OK → AM → Botschafter.**

Möchte ein Botschafter inplay Kontakt mit einem Schiff oder einer Station aufnehmen, ist folgender Weg zu gehen:

**AM → OK → FK → KO.**

Jeder Spieler kann sich jederzeit mit Fragen, Spielideen und Anregungen direkt an jeden Botschafter und den Außenminister wenden. Wenn man direkt mit dem Botschafter kommuniziert, ist das Chatlog bzw. eine CC-Beteiligung des HQs bei Mailverkehr zu

berücksichtigen, sodass ein diplomatischer Zwischenfall nicht erst bekannt wird, wenn die Reaktionen bereits voll anschlagen.

Das Spiel der Diplomaten wird als Eingriff in den Gesamtkanon des Rollenspiels betrachtet, weswegen jeder Spielansatz, der politische Folgen / Reaktionen nach sich ziehen könnte, mit dem AM und dem HQ abgestimmt werden muss.

#### [4. Verträge und Krieg]

##### a. Neue Verträge der Vereinten Föderation der Planeten (mit) andere(n) Völker(n)

- Verträge zwischen der Vereinten Föderation der Planeten und den von Botschaftern vertretenen Völkern werden vom **Außenminister mit dem betroffenen Botschafter ausgehandelt**.
- Es erfolgt eine Abstimmung - gegebenenfalls mit Alternativen - im Föderationsrat. Verträge unter den vertretenen Völkern handeln die Botschafter untereinander aus.
- Als offplay-„Kontrollorgan“ genehmigen HQ und der Außenminister diese Verträge. Es werden allerdings nur bedeutende Verträge auf der Website des Rollenspiels veröffentlicht (siehe Punkt e.).

##### b. Neue Verträge - andere Völker untereinander

- Verträge unter den vertretenen Völkern handeln die Spieler der **Botschafter untereinander** aus.
- Als offplay-„Kontrollorgan“ genehmigen HQ und der Außenminister diese Verträge. Es werden allerdings nur bedeutende Verträge auf der Website des Rollenspiels veröffentlicht (siehe Punkt e.).

##### c. Umgang mit bestehenden Verträgen

Das Brechen, Beugen, Umgehen, Ignorieren von bestehenden (Friedens-)Verträgen ist in jedem Fall mit dem Außenminister und dem HQ **abzustimmen**.

##### d. Kriegsfall

- Krieg bedarf der **Einwilligung aller Parteien (offplay)** sowie der Genehmigung durch den Spieler des Außenministers und das HQ.
- Nach Beendigung des Krieges ist der status quo wiederherzustellen, es sei denn alle Parteien sind (offplay) mit einer andauernden Veränderung einverstanden.
- Eine derartige Änderung wird nicht in der Sternkarte eingetragen, sondern kann (in Wort und Bild) über Bekanntgabe im Forum („Kampagnenthread“) bzw. eine Rundmail erfolgen.

##### e. Veröffentlichung von Verträgen

- Alle Verträge werden nach Abschluss im Bereich / Diplomatie / Verträge auf der Website des Rollenspiel veröffentlicht, solange sie Gültigkeit besitzen.
- Kriegserklärungen sind auf der Website des Rollenspiels veröffentlicht und die Sternenflotte ist (inplay) zu informieren.
- Es werden allerdings nur bedeutende Verträge auf der Website des Rollenspiels veröffentlicht. Ein „bedeutender“ Vertrag ist ein dauerhafter Vertrag zwischen zwei Völkern bzw. Vertragspartnern, der langfristige Auswirkungen hat oder haben wird oder spielentscheidend für den weiteren Verlauf des Rollenspiels (auch in Zukunft) ist.
- Zeitlich begrenzte Verträge oder Abkommen zwischen diversen Völkern bzw. Vertragspartnern können entsprechend im Forum (s. „Kampagnenthread“) oder via Rundmail bekannt gemacht werden.
- Über die "Bedeutsamkeit" eines Vertrages entscheidet der Spieler des Außenministers zusammen mit dem HQ (offplay) in gemeinsamer Absprache.

## [5. Sonstiges]

### a. Botschaften

Derzeit werden folgende Völker durch Botschaftsspieler repräsentiert: [Botschaften](#).

### b. Verantwortlichkeit

- Der Posten eines Botschafters entspricht vom spielerischen Umfang her etwa dem Posten eines KO, weswegen dieselben Rechte und Pflichten gelten (z. B. Antwortzeit von drei Tagen). Bei Verstößen gegen diese Pflichten gelten die entsprechenden Vorschriften (Verwarnung, Entlassung).
- Nach jeder Mission mit einem Botschaftscharakter hat der Botschaftsspieler ein **Logbuch in Form eines Artikels in der freien Presse** zu schreiben.