

Dramaturgischer Entwicklungsbogen: RP-Events in Star Citizen kreativ planen

Einleitung: Du bist ein erfahrener Star-Citizen-Rollenspieler mit einem ausgearbeiteten Charakter und einem aktiven RP-Netzwerk? Du möchtest ein eigenes Event initiieren, weißt aber nicht genau, wo du anfangen sollst? Dieser narrative Fragebogen – als eine Art dramaturgischer Entwicklungsbogen – führt dich in vier Schritten durch die kreative und strukturierte Event-Planung. Er ist im Fließtext verfasst, wirkt erzählerisch statt formelhaft, und kann sowohl allein als auch im Workshop mit anderen genutzt werden. Los geht's!

1. Perspektive klären (Innenwelt vs. Plot)

Bevor du in die Details gehst, kläre zuerst die Perspektive deines Events. Möchtest du die Idee aus der **Innenperspektive deines Charakters** entwickeln, oder aus einer übergeordneten **Plot-Perspektive**? Beide Blickwinkel sind wertvoll und lassen sich kombinieren. Aus der Sicht deines Charakters fragst du dich:

Was würde dein Charakter im System lostreten?

Welche Handlungen oder Veränderungen würden sich aus seinen persönlichen Zielen und Motiven ergeben?

(Beispiele: Zettelt dein Charakter einen lokalen Konflikt an? Startet er eine riskante Rettungsmission? Bringt er durch seine Taten etwas in Bewegung, das Wellen schlägt?)

Wenn du diese Fragen beantwortest, findest du die intrinsische Motivation für dein Event – das, was dein Charakter innerlich antreibt.

Wechsle nun die Perspektive und betrachte die Idee als Geschichtenerzähler von außen:

Was fehlt dem aktuellen RP-Setting?

Gibt es ein Thema oder eine Art von Plot, die in eurer Community bisher unterrepräsentiert ist? Vielleicht sehnt sich eure laufende Story nach **frischem Konflikt oder neuen Schauplätzen**. Fehlt es an politischer Intrige, gefährlicher Erkundung oder persönlichem Drama?

Beispiele: ein Minenunglück in einer Höhle auf Aberdeen oder eine waghalsige Expedition ins anarchische Pyro-System, das für seine Gesetzlosigkeit und Gefahren berüchtigt ist.

Indem du solche Lücken identifizierst, entdeckst du das **externe Motivationspotenzial** – also was der Story von außen guttun würde.

Idealerweise findest du eine Idee, die **beide Perspektiven** vereint. Vielleicht passt das, was dein Charakter persönlich will, zufällig genau zu dem, was der laufenden Story noch fehlt.

Beispiel: Dein Charakter hat aus der Innenperspektive das Bedürfnis, einen Schwerverbrecher zur Strecke zu bringen, und aus der Plot-Perspektive könnte eure RP-Runde tatsächlich einen Antagonisten und großen Showdown gebrauchen. *Wie könntest du beides verbinden?* Skizziere eine Event-Idee, in der dein Charakter seiner Motivation folgt und dabei genau den Plot liefert, den die Community spannend findet. So entsteht ein doppelter Mehrwert: Du erzählst deine persönliche Geschichte und füllst zugleich eine Lücke im größeren Erzählrahmen.

2. Ursprung der Event-Idee (Gameplay-Loop vs. RP-Erfahrung)

Überlege als Nächstes, wo der Ursprung deiner Event-Idee liegt. Möglicherweise wurde sie durch das Gameplay inspiriert: Hat ein bestimmter Spielinhalt oder Karrierepfad in Star Citizen dich auf die Idee gebracht? Vielleicht möchtest du ein Spiel-Feature in einem Event aufgreifen. Schau auf die vielfältigen Karrierepfade: Kommt der Anstoß von einer Bergbau-Expedition, einem neuen Bounty-Hunting-Auftrag, einer Schmuggelroute oder einem anderen Gameplay-Loop? (Star Citizen bietet viele Rollen – von Mining und Handel über Piraterie bis Forschung und Bergung.) Frage dich: Ist meine Event-Idee an ein bestimmtes Gameplay geknüpft? Wenn ja, baue darauf auf. Ein gameplay-inspiriertes Event kann z.B. daraus entstehen, dass du eine Mining-Operation im Asteroidengürtel planst, die plötzlich in Gefahr gerät, oder dass dein Char als Kopfgeldjäger ein besonders kniffliges Ziel jagt und dafür Mitstreiter benötigt. Nutze die Dynamik des Spiels als Funken für dein RP-Motivation!

Oder stammt die Idee aus deinen vergangenen RP-Erlebnissen und Geschichten? Viele der besten Events wachsen aus unerledigten Handlungsfäden früherer Handlungsstränge. Welche Szene blieb bislang ungelöst? Gibt es einen Cliffhanger in deiner Story, der nach Auflösung ruft? Vielleicht wurde ein Konflikt nie zu Ende gespielt oder ein Versprechen deines Charakters an jemand anderen hängt noch in der Luft.

Was war das letzte emotionale Hoch oder Tief deines Charakters?

Denke zurück: Gab es einen Triumph, der nachhallt, oder einen Tiefschlag, der ungesühnt ist? Solche Höhe- oder Tiefpunkte sind idealer Nährboden. Beispiel: Dein Char erlebte kürzlich einen herben Verrat innerhalb der Gruppe – das war sein Tiefpunkt. Daraus könnte die Idee entstehen, ein Event um Wiedergutmachung oder Rache aufzubauen. Oder als letztes Hochgefühl hat dein Char vielleicht einen wichtigen Sieg errungen, der nun gefeiert (oder von Feinden sabotiert) werden könnte.

Greife gezielt offene Fragen aus der Vergangenheit auf.

Welche Konflikte oder Beziehungen blieben unbeendet?

Vielleicht hat dein Charakter noch eine Rechnung offen mit einer bestimmten Fraktion oder Person. (Z.B. wurde er von einer Piratenbande übel mitgespielt – sagen wir den berüchtigten XenoThreat-Outlaws – und sinnt nun auf Vergeltung.) Oder eine frühere Mission endete mit einem Mysterium: Ein verschwundener NPC, ein nie gelüftetes Geheimnis – genau das könntest du jetzt ins Zentrum deines Events rücken. Indem du an persönliche Erlebnisse deines Charakters anknüpfst, stellst du sicher, dass dein Emotionskern stimmt: Deine Figur hat einen Grund, sich voll ins Event zu stürzen, und die Mitspieler spüren sofort, dass echte Story-Herzblut darin steckt.

3. Struktur & Bausteine des Events (Ziele, Ort, Rollen, Konflikte, Twists)

Nun geht es an den **Aufbau** deines Events. Eine gute Geschichte braucht ein Gerüst.

Überlege dir zunächst das Ziel:

Was soll in diesem Event idealerweise erreicht oder erlebt werden? Formuliere ein greifbares In-Character-Ziel – z.B. *“Wir wollen den entführten Wissenschaftler befreien”* oder *“Die Crew soll den versteckten Schmugglertresor knacken”*.

Ebenso wichtig: Was ist dein **Out-of-Character-Ziel** als Organisator?

Möchtest du actionreiches Combat-RP ermöglichen, diplomatische Verhandlungen üben, Horroratmosphäre schaffen? Mach dir diese Absicht klar, damit du später Entscheidungen daran ausrichten kannst. Ist dein Event-Ziel **offen oder geschlossen**? Geschlossene Ziele (etwa: ein bestimmtes Artefakt stehlen) geben klare Richtung, während offene Ziele (z.B. ein Treffen, bei dem alles passieren kann) mehr Freiheit lassen. Beides ist okay – Hauptsache, du weißt, was du willst.

Nächster Baustein: der Ort.

Wo soll dein Event spielen?

Wähle ein Setting, das zur Stimmung passt. Star Citizen bietet eine riesige Auswahl an Schauplätzen, jeder mit eigenem Flair. Frage dich:

Welche Location unterstreicht meinen Plot und wodurch?

Eine zwielichtige Weltraumbar auf GrimHEX wäre z.B. ideal für kriminelle Deals im Verborgenen, während die eleganten Restaurants in Orison einen tollen Hintergrund für politische Ränkespiele abgeben. Vielleicht zieht es dich an die Grenze des zivilisierten Raums, in einen verlassenen Außenposten im Pyro-System (bald auch Nyx) – ein **gefährliches Umfeld**, das schon an sich Spannung erzeugt. Schreib ruhig in Klammern mögliche Orte auf (z.B. “Schauplatz: verfallene Raumstation in Pyro” oder “Setting: Gala-Empfang in Orison”). So behältst du den Kontext im Auge. Der Ort beeinflusst auch, welche **Ressourcen** nötig sind (in der Wildnis von Pyro braucht man vielleicht extra Ausrüstung gegen Strahlung, in der zivilisierten Crusader-Umgebung eher diplomatisches Fingerspitzengefühl).

Denke als Nächstes über die **Besetzung und Rollen** nach.

Welche Charaktere oder Fraktionen werden gebraucht?

Überlege, wen du für deine Geschichte benötigst – und wen du aus deinem Netzwerk einbinden kannst. Braucht dein Event bestimmte **Professionen**? (Z.B. ein **Medic** für verwundete Teilnehmer, einen **Tech-Spezialisten** zum Hacken eines Sicherheitssystems, Kampfpiloten für eine Raumeskorte, etc.)

Skizziere, welche Rollen essenziell sind und welche optional.

Essenziell

Optional

Ebenso: **Fraktionen** und Gruppierungen.

Soll eine bekannte Organisation aus dem 'Verse involviert sein?

Vielleicht die UEE Navy Reserve (UEENR), ein lokaler Hurston-Sicherheitsdienst, die Unterwelt-Organisation Ninetails? Wenn solche Fraktionen vorkommen, brauchen sie entweder Spieler, die sie darstellen, oder du bereitest sie als **Hintergrund-Elemente** vor (z.B. als Info aus den Nachrichten oder als Off-Screen-Mächte). Auch innerhalb der teilnehmenden Spielerschaft: Wer übernimmt die **Schlüsselrollen**? Gibt es einen "Missionsleiter" Charakter, einen Antagonisten, einen Verräter in den eigenen Reihen? Liste mögliche **Rollenverteilungen** auf, ohne schon alles fix zuzuteilen – oft ergeben sich diese beim Planen gemeinsam mit den Mitspielern.

Kein Event ohne **Konflikt** – also frag dich früh:

Wo könnte Reibung entstehen?

Konflikte treiben die Handlung voran, also plane bewusst Stellen ein, an denen Interessen oder Ideologien aneinander geraten. Das können **externe Konflikte** sein (z.B. zwei konkurrierende Fraktionen prallen aufeinander – vielleicht stößt ein Geheimagent der Advocacy auf einen kriminellen Syndikatsboss, oder die gesetzestreuen Milizspieler geraten mit opportunistischen Schmugglern aneinander). Oder **interne Konflikte** innerhalb der Gruppe (z.B. Differenzen in der Vorgehensweise: Der idealistische Arzt will verhandeln, während der pragmatische Söldner zur Waffe greift).

Frage dich:

Welche Werte oder Ziele könnten kollidieren?

Schreib mögliche Konfliktszenarien auf. Hier kannst du auch schon überlegen, wie du den **Spannungsbogen** steigerst: vielleicht beginnt alles harmonisch, aber Spannungen bauen sich auf und entladen sich im dramatischen Höhepunkt. Wichtig ist, dass genügend **Reibungspunkte** vorhanden sind, damit das Event nicht flach bleibt. Du kennst deine Mitspieler – gib ihren Charakteren Gelegenheiten, sich zu behaupten oder aneinander zu geraten.

Zuletzt: **Plane das Unerwartete ein.**

Frage dich: *Welche Twists sind denkbar, aber nicht planbar?*

Das klingt paradox, bedeutet aber: Überlege dir ein paar mögliche **Überraschungen oder Wendungen**, die auftreten *könnten*, doch leg dich nicht fest, ob und wann sie eintreten. So bleibt dein Event flexibel und aufregend. Zum Beispiel könntest du einkalkulieren, dass *vielleicht* ein dritter Akteur auftaucht (eine rivalisierende Gruppe, ein Verräter in den eigenen Reihen, ein plötzlich auftauchender Feind) – aber nur, **wenn** es sich organisch ergibt. Oder denke an **Umwelt- und Technikfaktoren**: Im Universum kann immer etwas schiefgehen. Was, wenn mitten in eurer Aktion ein unerwarteter Notruf reinplatzt? Was, wenn ein Schiff plötzlich ausfällt? Im Pyro-System etwa könnte ein heftiger Sonnensturm oder Strahlungsschub unverhofft alles durcheinanderwirbeln. Solche Eventualitäten kannst du im Hinterkopf behalten. Wichtig ist: Bleib offen für **Improvisation**. Lege nicht jede Wendung im Voraus fest, sondern lass Raum für die Ideen deiner Mitspieler. Ein guter Event-Plan ist **kein starres Drehbuch**, sondern ein flexibles Gerüst. Wenn die Gruppe spontan entscheidet, anders abzubiegen, sollte dein Konzept das aushalten – im Idealfall nimmst du die Spielerimpulse auf und baust sie ein. So fühlt sich jeder als Teil der Geschichte und das Event wird lebendig und unberechenbar (im positiven Sinne).

4. Meta-Ebene bedenken (Motivation, Nachhaltigkeit, Anschlussfähigkeit)

Zum Schluss erhebe dich über die konkrete Story und betrachte die **Meta-Ebene** deines geplanten Events. Hier geht es um dich als Spieler/Organisator und um die Wirkung **nach** dem Event.

Frage dich zunächst: *Warum willst du diese Geschichte erzählen?*

Was ist deine persönliche **spielerische Motivation** dahinter? Vielleicht reizt dich ein bestimmtes **Thema** – z.B. möchtest du schon lange eine Story über Verrat und Vertrauen spielen, oder du liebst militärische Einsätze und willst diesen Nervenkitzel teilen. Möglicherweise geht es dir auch darum, deiner Community etwas zurückzugeben, sie zusammenzubringen oder deinem Charakter einen Meilenstein zu bescheren.

Sei ehrlich: Was will **ich** spielerisch erleben? Welche Art von Geschichte interessiert **mich** am meisten?

Indem du dir darüber klar wirst, stellst du sicher, dass du mit Herzblut dabei bist. Deine Motivation wird sich in der Durchführung spiegeln. Und vergiss nicht, die *Mitspieler* mit einzubeziehen: Was könnten sie aus dem Event ziehen? Ideal ist ein Konzept, das **alle Beteiligten** anspricht – etwa weil es Abwechslung bringt, neue Facetten des Universums beleuchtet oder eine Gemeinschaftsleistung erfordert, auf die man stolz sein kann.

Denke dann über die **Nachhaltigkeit** und **Anschlussfähigkeit** deines Events nach. Ein einmaliges Event kann toll sein, aber oft entfaltet sich der Reiz erst, wenn die Geschichte *weiterlebt*.

Frage dich: *Wie könnte dein Event die Zukunft des RP beeinflussen?*

Welche **Konsequenzen** oder neuen Handlungsstränge könnten daraus erwachsen? Vielleicht verändert sich durch das Event etwas in der Welt: Dein Charakter erlangt einen Ruf (gut oder schlecht) bei einer großen Fraktion, was in späteren Runden aufgegriffen werden kann. Oder eine Fraktion wird geschwächt/gestärkt – z.B. wenn eure Gruppe einen Coup gegen eine MegaCorp wie Hurston Dynamics landet, könnten deren Machenschaften danach zum Gesprächsthema im gesamten Netzwerk werden. Überlege, ob dein Event Follow-Up-Potenzial hat: Könnten aus dem Ausgang neue Konflikte entstehen? (Neue Feindschaften, Allianzen, politische Umwälzungen?)

Wie anschlussfähig ist die Story für andere und wodurch ist das erkennbar?

Ein gut geplantes Event hinterlässt „loses Ende“ – nicht im Sinne von unaufgelöst, sondern als Aufhänger für künftige Abenteuer. Zum Beispiel: Wenn ihr einen Schmugglerboss zur Strecke bringt, füllt vielleicht jemand das Machtvakuum – Stoff für das nächste Event. Oder die gerettete Wissenschaftlerin schuldet den Helden etwas und taucht später wieder auf mit einer Bitte. Denke ruhig groß: Das Star-Citizen-Universum ist im ständigen Fluss, Regierungen fallen, Kriege werden geführt und Legenden geboren. Dein Event kann ein kleiner Beitrag zu dieser lebendigen Geschichte sein.

Nicht zuletzt: Berücksichtige die speziellen Lore-Mechaniken der Star-Citizen-Welt, um deinem Event Tiefe zu geben – auch auf Meta-Ebene. Ein Beispiel ist das Thema Leben und Tod. Überlege, wie du mit möglichen Charakterverlusten umgehst. In Star Citizen bedeutet der Tod nicht unbedingt das Ende, dank

fortschrittlicher medizinischer Technik. Die Regeneration mittels eines gespeicherten Imprints erlaubt es, einen gefallen Charakter praktisch wiederauferstehen zu lassen. Dein Charakter (oder der eines Mitspielers) kann nach einem tödlichen Zwischenfall im Krankenhaus wieder aufwachen – mit all seinen Erinnerungen, aber vielleicht gezeichnet von dem Erlebnis. Die Lore besagt nämlich, dass gravierende Tode Spuren im neuen Körper hinterlassen können (Stichwort *Echo*: wer z.B. mit zerquetschten Beinen stirbt, könnte trotz Regeneration mit Beinprothesen oder Narben zurückkommen). Dieses Imprint/Regeneration-Konzept kannst du kreativ einbinden: Es nimmt zwar die Endgültigkeit, aber nicht die Dramatik. Vielleicht behandelt dein Event genau so einen Fall – etwa muss ein Teammitglied, das im Kampf gefallen ist, nach seiner Wiederbelebung mit den psychologischen Nachwirkungen klarkommen. Oder umgekehrt, eure Charaktere stehen vor der moralischen Frage, ob sie einen Feind endgültig aus dem Verkehr ziehen – in der Lore spricht man vom *“Wipen”*, wenn man jemanden derart tötet, dass keine Regeneration mehr möglich ist. Solche Überlegungen auf der Meta-Ebene (Was passiert *nach* einem Tod? Wie verändert es die Erzählung langfristig?) geben deinem Event eine zusätzliche Dimension von Tiefe und Bedeutung. Natürlich musst du solche schweren Themen nicht zwingend einbauen, aber als erfahrener RPler kannst du sie in Erwägung ziehen, um das Event unvergesslich zu machen.

Abschließend: Mach dir bewusst, dass dein Event deine Geschichte ist, aber in einem geteilten Universum stattfindet. Halte dir die obigen Fragen und Antworten vor Augen, wenn du deinen Plan ausarbeitest. So stellst du sicher, dass du alle Ebenen – von der inneren Motivation bis zur galaktischen Auswirkung – bedacht hast. Am Ende dieses Fragebogens solltest du ein klares Bild vor dir haben: von der ersten Idee bis zum finalen Showdown, flexibel genug, um lebendiges Rollenspiel zu ermöglichen.

Jetzt heißt es nur noch: Trau dich, deine Vision umzusetzen! Lade deine Mitstreiter ein, stürze dich ins Abenteuer und erzähle die Geschichte, die du im Star-Citizen-Universum schon immer erzählen wolltest.

Das Lore-Maker-Team wünscht Dir viel Erfolg und vor allem viel Freude beim Planen und Durchführen deines RP-Events!

Alles Gute!
Euer Loremaker-Team