

Roleplay Lore und Immersion bewahren: Wie man mit Sprungpunkten & Wipes umgeht.

In diesem Lexikon-Eintrag geben wir Tipps zur Einbindung von Sprungpunkten und dem Umgang mit Wipes im Rollenspiel. Sprungpunkte sind in der Lore durchgehend nutzbar, auch wenn sie im Spiel noch nicht verfügbar sind. Spieler sollten Details über nicht bespielbare Systeme vage halten oder IC auf Reisen dorthin verzichten, um Lore-Konflikte zu vermeiden. Wipes lassen sich kreativ ins RP einbinden, z. B. als Überfall, wirtschaftlicher Fehlschlag oder bewusster Neuanfang. Alternativ kann der Verlust einfach ignoriert werden. Die Vorschläge dienen als Orientierung und lassen Raum für kreative Freiheit. Rückmeldungen und Ideen aus der Community sind willkommen.



Inhaltsverzeichnis

1. [1. Sprungpunkte und ihre Einbindung ins Rollenspiel](#)
2. [2. Umgang mit Wipes](#)

Liebe Rollenspieler,

heute möchten wir ein Thema ansprechen, das uns alle schon länger beschäftigt: die Sprungpunkte und ihre Einbindung ins Rollenspiel sowie der Umgang mit Wipes im Spiel.

1. Sprungpunkte und ihre Einbindung ins Rollenspiel

In der Lore von Star Citizen sind Sprungpunkte durchgängig verfügbar – sie sind also weder geschlossen noch außer Betrieb. Wenn ihr IC (In-Character) in ein System reisen möchten, das im Spiel noch nicht bespielbar ist, könnt ihr dies tun.

Damit das RP glaubwürdig und lore-konsistent bleibt, schlagen wir folgende Richtlinien vor:

- Haltet Details vage: Erzählt keine ausführlichen Geschichten darüber, was euer Charakter in diesem System erlebt hat. Das vermeidet Lore-Konflikte und gibt Raum für eigene Interpretationen.
Beispiel: „Ich bin zurück von einer langen Reise – fragt lieber nicht!“
- Verzicht auf Reisen: Alternativ könnt ihr IC bewusst entscheiden, bestimmte Systeme nicht zu bereisen. Das hält das Rollenspiel immersiv und verhindert Unklarheiten.

Beide Ansätze sind absolut legitim und bieten euch die Möglichkeit, euer RP so zu gestalten, wie es euch am meisten zusagt.

2. Umgang mit Wipes

Wipes im Spiel können frustrierend sein, doch sie lassen sich kreativ ins Rollenspiel einbauen. Hier ein paar Vorschläge, wie ihr die Verluste lore-gerecht einbinden könnt:

- Negativ geprägt:
 - „Piraten haben meine Fracht zerstört.“
 - „Ich wurde Opfer eines Überfalls der Nine Tails und habe alles verloren.“
 - „Ein wirtschaftlicher Fehlschlag zwang mich, meine Besitztümer zu verpfänden.“
- Positiv geprägt:
 - „Ich habe mein altes Leben bewusst hinter mir gelassen, um neu anzufangen.“
 - „Ich habe all meine Schiffe verkauft, um in ein neues Geschäft zu investieren.“
- Neutral gehalten:
 - Ihr könnt den Verlust einfach ignorieren und so tun, als hätte sich nichts verändert. Dies bietet maximale Flexibilität für euer Rollenspiel.

Abschließend möchten wir betonen, dass diese Vorschläge als Leitlinien zu verstehen sind. Sie sollen euch helfen, euer RP konsistent, glaubwürdig und immersiv zu gestalten, ohne die Lore zu verletzen.

Gleichzeitig lassen sie genügend Raum für kreative Freiheit.

Falls ihr Fragen oder eigene Ideen habt, wie wir gemeinsam das Rollenspiel weiterentwickeln können, zögert nicht, euch bei uns zu melden. Wir freuen uns auf eure Rückmeldungen!

Mit freundlichen Grüßen!

Euer RPU-Team