

RP-Charakterguide 06 – Handwerk, Industrie & Produktion: Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel behandelt handwerkliche und industrielle Hintergründe mit Blick auf Spielbarkeit und Plausibilität. Er erklärt, wie du Können und Spezialisierung so darstellst, dass sie beeindruckend wirken, aber trotzdem an Material, Zeit und Kapazitäten gebunden bleiben. Dadurch entstehen glaubwürdige Reibungspunkte wie Engpässe, Qualitätsfragen, Abhängigkeit von Zulieferern oder Kundenwünsche – alles Dinge, die deinem Charakter eine echte Rolle im Gruppen-RP geben.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Handwerk, Industrie & Produktion im Rollenspiel](#)
 1. [Handwerk & Produktion als Realität](#)
 2. [Spezialisierung statt Alleskönnertum](#)
 3. [Abhängigkeiten & Lieferketten](#)
 4. [Verantwortung & Haftung](#)
 5. [Alltag, Routine & Druck](#)
 6. [Crafting & Individualisierung](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
 9. [Zum Abschluss](#)

Ergänzungsleitfaden – Handwerk, Industrie & Produktion im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung.

Er richtet sich an Spieler, deren Charaktere in Handwerk, Wartung, industrieller Fertigung oder Produktion verortet sind – einschließlich zukünftiger Crafting-Systeme. Produktion ist kein Statussymbol. Sie ist Arbeit mit Verantwortung, eingebettet in Abhängigkeiten, Zeitdruck und Fehlerfolgen.

Handwerk & Produktion als Realität

Produktion bedeutet Planung, Wiederholung und Kontrolle. Der Alltag besteht selten aus genialen Einfällen, sondern aus **Abläufen**, **Prüfschritten** und **Entscheidungen unter Zeitdruck**.

Fehler passieren. Perfektion ist selten erreichbar. Gute Arbeit zeigt sich oft darin, **Probleme früh zu erkennen** – nicht darin, sie nie zu haben.

Spezialisierung statt Alleskönnertum

Handwerkliche und industrielle Fähigkeiten sind meist **eng gefasst**. Wissen verteilt sich auf **Teams**, nicht auf Einzelpersonen.

Ein Charakter kann:

- bestimmte Maschinen gut beherrschen,
- spezifische Materialien kennen,
- klare Zuständigkeiten haben,

ohne alles zu können oder zu überblicken. **Grenzen** machen Kompetenz glaubwürdig.

Abhängigkeiten & Lieferketten

Produktion ist abhängig von:

- Rohstoffen und Vorprodukten,
- Energie, Werkzeugen und Wartung,
- Transport, Zeitfenstern und Personal.

Engpässe, Verzögerungen und Ausfälle sind normal. Kontrolle endet oft an **Schnittstellen**, die andere verantworten. Diese Abhängigkeiten erzeugen Konflikte – und Spiel.

Verantwortung & Haftung

Produzierte Dinge haben Folgen. Fehler können teuer, gefährlich oder rufschädigend sein.

Verantwortung endet nicht mit der Fertigstellung:

- Wer haftet bei Ausfällen?
- Wer trägt die Kosten für Nachbesserungen?
- Wer entscheidet, ob ein Produkt ausgeliefert wird?

Produktion bedeutet, **Entscheidungen zu vertreten** – auch dann, wenn sie unpopulär sind.

Alltag, Routine & Druck

Produktionsarbeit ist oft monoton. Schichten, Vorgaben, Fristen und Qualitätsanforderungen prägen den Alltag.

Motivation schwankt, besonders wenn:

- Zeit fehlt,
- Ressourcen knapp sind,
- Erwartungen widersprüchlich werden.

Diese Routine macht Figuren **menschlich und anschlussfähig**.

Crafting & Individualisierung

Maßanfertigung ist aufwändig. Sie kostet Zeit, Material und erhöht das Risiko. Serienproduktion und Einzelstücke folgen **unterschiedlichen Logiken**:

- Effizienz versus Flexibilität
- Planbarkeit versus Kreativität

Individualisierung ist möglich – aber nie selbstverständlich. Sie hat **einen Preis**, der im Spiel spürbar sein sollte.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Produktion verbindet:

- Rohstoffgewinnung
- Handel und Logistik
- Nutzung und Wartung

Konflikte entstehen selten durch Gewalt, sondern durch:

- Qualität
- Termine
- Kosten
- Haftungsfragen

Andere Charaktere müssen die Arbeit nicht bewundern – sie **sind von ihr abhängig**.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Bei Produktions- und Handwerkscharakteren tauchen häufig Annahmen auf wie:

- „Ich habe unbegrenzte Kapazitäten“
- „Meine Produkte sind immer perfekt“
- „Ich kontrolliere den gesamten Prozess“

All das ist nicht nötig, um überzeugend zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Kapazitäten begrenzt sind,
- Fehler auftreten,
- Entscheidungen Konsequenzen haben.

Zum Abschluss

Handwerk und Industrie machen einen Charakter nicht mächtig. Sie machen ihn **verantwortlich, eingebunden und ersetzbar** – und genau das erzeugt Spieltiefe.

Wenn du nach dem Lesen denkst:

„Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum zu produzieren – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der Verantwortung trägt, Fehler macht und Teil komplexer Abläufe ist.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultime Fauchelevent
(Lore-Maker-Team)