Erweiterter RP-Guide | Clone Wars Roleplay

Ein erweiterter RP-Guide für Leute die bereits die Basics des Rollenspiels drauf haben. Man kann diesen Guide als Orientierungshilfe für eine bessere RP-Performance zur Hilfe nehmen.

Erweiterter RP-Guide

- 1 Vorwort

- 1.1 Wieso dieser Guide und wieso schreibe ausgerechnet ich diesen?
- 1.2 Disclaimer
- 1.3 Inhaltsverzeichnis

Meine Erfahrung was RP angeht geht über EGM hinaus, wenn auch ich damit nicht meine dass ich in anderen Gmod-Communitys spielte, sondern mehr über Chat-Räume und andere Spiel-Engines die sich dazu angebietet haben schriftliches Roleplay mit anderen bespielt habe. In der Schrift ist einiges einfacher, aber auch einiges schwieriger, weswegen ich meine langjähriger Server-Erfahrung und meine externe langjährige RP-Erfahrung gerne hier in diesem Beitrag vereinen würde.

Rollenspiel hat enorm viele Aspekte und ich persönlich habe und hatte immer viel Spaß daran diese zu entdecken. Doch im Vergleich zu so vielen anderen Personen hatte ich bei meinen Erfahrungen das Glück dass ich die Struktur von RP überall schnell und einfach durchschauen konnte und mich von daher ein (warning: Eigenlob incoming) enorm gutes Auge entwickeln konnte, was RP angeht. Im Zusammenspiel mit meiner Beobachtungsgabe habe ich die größten Schwachpunkte in RP-Strukturen ausmachen können bzw. im Verhalten der Rollenspieler und somit auch dem zwischenmenschlichen Bereich. Eigentlich sind es immer die selben Punkte, die RP ruinieren und es langweilig machen. Dabei geht es nicht um Ausrüstung, mehr Regeln, oder irgendwelchen Content. Es ist auch möglich RP ohne irgendwelche Requisiten und Spiele zu machen, wie bereits erwähnt, in Chaträumen oder Foren.

Die Schwer- bzw. Schwachpunkte im eigenen RP-Verhalten und dem anderer Spieler würde ich hier gerne einmal niederschreiben. Ursprünglich wollte ich nur ein paar Themenbeispiele aufschreiben, in denen steht worüber man im RP alles sprechen konnte, dann wurde daraus ein RP-Gesprächs-Guide und inzwischen ist es ein ganzer RP-Guide und nicht zu wenig davon. Wer wirklich Interesse hat sein RP zu verbessern, dem würde ich diesen Beitrag empfehlen. Nicht nur neue Spieler können aus diesem Beitrag neue Erkenntnisse ziehen, auch alt eingesessene Hasen werden hier Gedanken und ggf. auch Anstöße finden können ihr eigenes RP zu verbessern.

Bevor ihr anfangt zu lesen würde ich gerne noch gerne einige Dinge sagen.

Dieser Guide ist nicht das magische Kochbuch zu perfektem RP und er wird es auch niemals sein. Nur weil ich hier sage "dies ist so" und "das muss so sein" heißt dass nicht dass es jene Aussagen endgültig sind. Ich mache schon lange RP und habe selber bemerkt dass es immer Möglichkeiten gibt diese Tipps, Beispiele und Mechaniken für RP, zu variieren und oder zu verbessern.

Zudem schreibe ich größtenteils aus der Ich-Perspektive und mache auch mehrmals klar dass es sich bei einigen Dingen quasi um meine Ansicht handelt, weil alle diese Tipps eben aus jener, meiner Perspektive, entstanden sind. Deshalb habe ich mich der Einfachheit entschieden auch nicht in der Dritten Person zu schreiben, sondern in der Ersten.

Abgesehen davon müsst ihr den Guide nicht von vorne bis hinten durchlesen. Deshalb hat er ja Überschriften und Unterkategorien für jene, damit man sich ggf. Ergänzungen zu seinem eigenen Wissen schnell und einfach heraussuchen kann, wenn man dies benötigt oder will.

Wieso habe ich all das überhaupt im Kopf? Das kann sich doch eig. keiner merken, oder? Nun ja, das stimmt bis zu einem gewissen Punkt. Aber wenn man tagtäglich in verschiedenen Formen Roleplay macht, sei es jetzt hier in Gmod, oder in irgendeinem MMORPG über den Gruppen-Chat, dann pendeln sich gewisse Dinge ein und natürlich entwickelt man dann ein Verständnis für diese und fängt an eben jenes Verständnis zu nutzen um RP-Techniken zu verbessern und zu erhärten. Wenn ein Arzt mit dem Medizinstudium beginnt dann weiß er am Anfang auch überhaupt nichts über den menschlichen Körper, außer vielleicht ein paar Basics und hat das am Ende drauf.

Was ich damit sagen will ist, umso mehr RP man mit dem richtigen Mindset macht, umso mehr der genannten Dinge und Vorgehensweisen in diesem Guide sind leichter umzusetzen bzw. zu merken. Das geschieht nicht in einer Nacht. Man wird nachdem man diesen Guide durchgelesen hat nicht der perfekte RPler sein, er dient lediglich als Orientierungshilfe. Wenn ich mir ein Anatomiebuch durchgelesen habe, oder ein Lehrbuch für Gerichtsmediziner, bin ich danach kein Gerichtsmediziner bzw. habe nicht die Fähigkeiten von diesem, da mir ja die praktische Anwendung fehlt und ich mir das Lehrbuch auch nicht zu 100% merken kann, wenn ich eben jene Inhalte nicht anwende.

Also um das klar zu stellen:

- Das hier ist nicht die RP-Bibel, kein Wort hier ist als Gesetz oder feste Regel anzusehen
- Alle Ansichten, Tipps und Tricks sind primär aus meiner Ansicht und Erfahrung erzählt
- Ihr seid dafür verantwortlich wie ihr das hier genannte letztendlich umsetzt
- Man wird sich hier nur irgendwann alles merken können wenn man Stück für Stück einzelne Inhalte wirklich Ingame umsetzt
- Ich will hier niemandem vorschreiben wie er/sie sein/ihr RP zu machen hat. Tut was auch immer ihr wollt und wenn ihr meinen RP-Guide als Orientierung nutzen wollt, dann steht euch das natürlich frei

1 Vorwort

1.1 Wieso dieser Guide und wieso schreibe ausgerechnet ich diesen?

1.2 Disclaimer

1.3 Inhaltsverzeichnis

2 GdR - Mindset

2.1 Herangehensweise

2.2 Du bist nicht du selbst - du spielst eine Rolle

2.3 Überwindung jemanden anzuspielen

3 GdR- Der eigene Charakter

3.1 Planung des eigenen Charakters

3.2 In der Rolle bleiben

3.3 Lore- und Hintergrundwissen

4 Gdr - Schrift-Emotes und Passiv-RP

4.1 Was ist Passiv-RP?

4.2 Emotes und Schriftliches Roleplay

5 Gdr - Dialog und Voice-Chat

5.1 Voice-Chat - Einen Dialog führen

4.2 Stimmlage und Betonung

6 Gdr - Kreativität

6.1 Lücken füllen

6.2 RP-Terminologie

7 Beispiele und Materialien

7.1 Dialog-Themen: Allgemein Klon-Soldat, Soldat, Jedi-Orden, Krimineller, Politiker

7.2 Dialog-Themen: Klon-Soldat

7.3 Dialog-Themen: Soldat

7.4 Dialog-Themen: Jedi-Orden

7.5 Dialog-Themen: Krimineller

7.6 Dialog-Themen: Politiker

7.7 Charakterbogen Vorlage

7.8 RL-Äquivalente

8 Gdr - Schrift-Emotes und Passiv-RP

8.1 Abschließende Worte

- 2. Grundsatz des Roleplays - Mindset

- 2.1 Gutes RP - Wie könnte man das definieren?
- 2.2 Du bist nicht du selbst - du spielst eine Rolle
- 2.3 Überwindung jemanden anzuspielen

Inzwischen habe ich einige Zeit mit RP verbracht und mich immer gefragt was gutes RP ausmacht. Und wenn ich mit anderen darüber sprach war die Antwort immer recht gleich und wenn ich daran zurückdenke dann geht mir das Herz auf. Der beste Rollenspieler den ich jemals kennenlernte und von dem ich viel gelernt habe sagte mir einst folgende Worte, die andere gute RPler bestätigen würden, wenn man sie danach fragt. Auch ich schließe mich dem an.

Gutes Rollenspiel kann man fühlen. Es ist nichts was man an einem vorbeirieseln kann, wenn man einmal darin ist. Trauer, Freude, Mitleid, Zufriedenheit - wenn man das verspürt und nicht auf negative Weise wenn man seine Rolle mit anderen ausspielt hat man etwas richtig gemacht. Denn Rollenspiel ist wie ein gutes Buch, es ist so als würde man mit dem Protagonist von jenem Buch mit fiebern. Natürlich wird man nicht anfangen mit diesem zu fühlen wenn dieser auf dem Weg zum Klo ist oder vor seinem Kamin sitzt und

grenzdebil ins Feuer starrt, man kann nicht immer seine Emotionen in diesen hineinversetzen. Doch wenn man weiß wieso er mit solch einem glasigen Blick ins Feuer starrt und man weiß dass ihm gerade etwas unvorstellbar schlimmes passiert ist und dieses 'ins Feuer starren' seine Methode ist den gerade erlittenen Schock zu verarbeiten dann kann einen auch alleine jene nichtig wirkende Aktion eine Flut der Emotionen bescheren.

Wenn ich also in einem Wort sagen müsste was gutes RP wäre dann wäre dieses Wort schlicht und einfach - Empathie...

Zu RP gehört viel Empathie. Hat man diese nicht bzw. kann diese nicht aufbringen heißt das nicht dass man nicht gut im RP sein wird, aber das RP wird keinen Selbstzweck haben. Es hat nicht mehr den Zweck im positiven Sinne Emotionen in einem auszulösen, sondern Zwecke sein eigenes Ego, sein Selbstbild, über andere zu erheben. Auf dem Server gibt es eine Catchphrase für dieses Verhalten 'mein Spielspaß wird geraubt.' Auch wenn diese momentan nur noch zur Selbstironie in den OOC-Chat geschrieben wird steckt hinter dieser einiges. In einem anderen RP-Terminus wird jenes 'Spielspaß rauben' als Verhalten von sogenannten 'RP-Consumern' (zu Deutsch: RP-Konsumenten) bezeichnet.

Diese Art von Spielern gibt alles um das RP "nicht zu verlieren." Man kann diesen Typ von Rollenspieler ganz leicht daran erkennen dass sobald IC etwas unausweichlich wird er auf eine OOC-Konversation umspringt, um den Sachverhalt im Roleplay zu seinen Gunsten zu verändern. Besonders hitzig wird es wenn zwei RP-Consumer aufeinandertreffen und dann mehr OOC stattfindet als IC.

Dabei wird oft der wichtigste Punkt im RP vergessen. Du bist nicht deine Rolle, du bist nicht dein Charakter. RP unterscheidet sich fundamental von RPG's, MMO's oder so ziemlich jeder anderen Spielart. Du besitzt keinen Avatar, dein Charakter vertritt dich im RP nicht grafisch. Du vertritts "lediglich" seine Denkprozesse und eben jene muss man um einen Charakter so gut es geht darzustellen auch nachahmen. Natürlich kann einem der eigene Charakter sehr ähnlich sein und man kann sagen man stimmt mit ihm in vielem, wenn nicht sogar allem überein. Doch als Rollenspieler, zum Wohle aller seiner Mitspieler, muss man IC und OOC, seinen eigenen Charakter und sich selbst, sein Ego/Ich von der RP-Welt trennen. Tut man dies nicht wird es einem nicht gelingen, RP-Szenen/-Situationen, mit einem guten Gefühl im Magen abzuschließen, das trifft auf besonders hitzige und geladene Szenen zu.

Denn das Gegenteil eines RP-Consumers, ist quasi jemand der das RP nicht nur konsumiert, sondern auch produziert. Man muss wenn man RP machen will gewillt und bereit sein auch mal zu verlieren und das Ziel der IC-Rolle nicht zu erreichen. So komisch das klingt, aber das verlieren im RP, dass der Charakter von 3 Fremden zusammengeschlagen, angeschossen, gefangen genommen wird oder einen guten Freund oder ein Schiff verliert kann einem so unfassbar viel geben. Der Charakter arbeitet natürlich immer auf den Erfolg hin, doch OOC darf man niemals versuchen den Erfolg um jeden Preis zu erreichen, auch wenn man dafür aus dem RP schreiten muss und OOC 30 Minuten diskutiert damit die Situation zu eigenen Gunsten gewendet wird.

Es gibt auch immer die Möglichkeit sich herauszuspielen, auf die ich im späteren Verlauf noch näher eingehen will.

Aber bitte, tut euch selbst und allen anderen RPlern den Gefallen und lasst spannende RP-Situationen nicht aus, nur weil die Gefahr besteht dass eure Rolle in einen Konflikt geraten könnte, den sie nicht gewinnt. Es könnte ja sein dass sie aus Versehen in einen 2 Meter großen, blutverschmierten Trandoshaner läuft, weil eure Rolle, ob Klon, Jedi oder Zivi, diesen nicht gesehen hat. Dann bereitet man halt das Emote (/Me) vor und läuft gegen dessen Hitbox und weicht diesem nicht aus, auch wenn man ihn schon von weitem gesehen hat. Genau diese winzigen, kleinen und nichtig wirkenden Momente sind es die dem RP ihren Zauber geben. Und wenn man sich OOC darauf einlässt in diesen Trando zu knallen kann es auch gut sein dass dieser einen am Kopf packt und einmal wegschleudert, wenn ihm danach ist. Aber fangt nicht an 20 ST anzufunken, oder was auch immer. Dann ruft man dem halt ein spezistisches Kommentar hinterher und der würde sich dann auch nicht umdrehen und einen instant killen oder so, sondern es vielleicht auch einfach ignorieren,

weil Trandoshaner es trotz ihrem Temperament gewohnt sind beleidigt zu werden, weil sie Trandos sind.

So simpel und einfach es sich anhört umso wichtiger ist es und selbst bei enorm erfahrenen Spielern sehe ich diesen Fehler immer wieder. Es wird falsch an die Sache herangegangen. Eine Interaktion im RP oder überhaupt jemanden im Voice-RP anzusprechen erfordert besonders am Anfang viel Überwindung. Doch auch später muss man sich immer wieder ein kleines wenig überwinden, auch wenn man sich bereits mehrere tausende Stunden die Kehle an den CT's wundgebrüllt hat.

Das Mindset im RP ist essenziell. Sprecht Leute nicht nur an wenn ihr etwas bestimmtes von ihnen wollt, besonders nicht die Klone oder die Jedi. Diese leben miteinander, tagtäglich und reden auch mal miteinander wenn sie keinen Sachverhalt voranbringen wollen, wie z.B. das holen von Munition. Es bieten sich dutzende Möglichkeiten jemanden einfach nur so anzusprechen und wenn euch wirklich kein Thema einfallen sollte, dann habe ich auch noch im folgenden ein paar Themen-Beispiele parat, die free-for-all sind.

Versucht es mal. Sprecht jemanden einfach an, obwohl ihr nichts von ihm wollt und versucht eine Konversation mit dieser Person einzugehen, oder viel besser mit der Rolle dieser Person.

Wenn ihr jemanden ansprecht kann euch nichts schlimmes passieren. Das schlimmste was euch passieren kann ist IC auf Ablehnung zu stoßen, denn "mehr" ist das auch nicht, Rollenspiel. Selbst wenn ihr auf Ablehnung stoßt könnt ihr daraus auch noch grandioses Rollenspiel schaffen, besonders im Punkt IC-Konflikt kann man einiges aus dem RP rausholen. Darauf gehe ich im nächsten Abschnitt auch noch ein.

- 3 Grundsatz des Roleplays - Der eigene Charakter

- 3.1 Planung des eigenen Charakters
- 3.2 In der Rolle bleiben
- 3.3 Lore- und Hintergrundwissen

Du bist wenn du das hier liest vermutlich schon seit einer Weile auf dem Server. Zumindest lang genug um im Forum auf die "Wiki-Kategorie" gestoßen zu sein. Du wirst bemerkt haben dass im RP der Charakter das Fundament einer jeden Handlung die In Charakter (IC) geschieht. Doch die wenigsten machen sich bei uns die Mühe eine fundierte Hintergrundgeschichte zu erfinden und das Verhalten der jeweiligen Rolle auch dementsprechend umzusetzen.

Ein Charakter, ich würde sogar behaupten ein Mensch, ist die Summe seiner Erfahrungen. Addiert man all die Erlebnisse eures Charakters zu einem Verstand, einer Psyche zusammen, so wird dieser quasi daraus geboren. Wenn man jedoch eben jene Erfahrungen seinem Charakter vorenthält und dieser quasi keine wirkliche Hintergrundgeschichte hat bzw. gewisse Erlebnisse machte die seine Persönlichkeit und sein Verhalten beeinflussen, wenn nicht sogar bestimmen, dann wird dieser zwangsläufig zu einem Avatar zu eurer selbst und nicht zu einer Rolle die man ausspielen kann. Denn dann spielt man nicht mehr, sondern man ist, wie auch im echten, Leben einfach nur man selbst. Es bleibt gar keine andere Wahl als seine eigene Persönlichkeit auf den Charakter zu projizieren, was das Roleplay effektiv sinnlos macht und die Rolle die man eigentlich bespielen will, um sich in eine andere Welt zu katapultieren, ist nur ein Gefäß für das eigene Ego.

Von daher empfehle ich jedem Rollenspieler bzw. jedem der Rollenspiel machen will und auch das Bedürfnis hat danach etwas davon zu haben, einen fundierten Charakter-Bogen zu erstellen. Wie genau ihr diesen schreibt, wo ihr in speichert und wem ihr diesen zeigt ist ganz und gar euch überlassen.

Falls ihr diesen Punkt umsetzen wollt habe ich ggf. am Ende dieses Guides, in der Beispiel- und Material-Sektion eine Vorlage für einen solchen gespeichert, die sich daran orientiert wie ich meine Charakterbögen oft verfasse.

Ein weiterer guter Tipp ist es für euren Charakter einen guten Namen zu finden, der sich möglichst wenig an echten Namen orientiert. Denn sonst fällt es schwer diesen nicht mit z.B. der jeweiligen Film-Rolle in Verbindung zu bringen, was euer RP unterbewusst beeinflussen wird. Scherznamen können durchaus sehr lustig sein und man kann seinen Charakter auch an anderen Film- und Fernseh-Charakteren orientieren, doch der falsche Name kann tatsächlich ablenken.

Eine Serverregel und total offensichtlich. Doch aus der Rolle zu fallen kann auch im Rahmen der Serverregeln stattfinden und niemandem, euch selbst eingeschlossen, auffallen. Ein Beispiel. Bevor ich mit meinem Charakter bestimmte Aktionen durchführe, besonders wenn andere daran beteiligt sind, denke ich mir immer 'Macht das folgende auch wirklich Sinn? Wenn sich jetzt mein Jedi-Meister in eine Bar setzt und einen Huttenfluch trinkt, passt das wirklich zu diesem?'

Dieses einfache Mantra - 'Ist das Sinnvoll? Passt das?' - kann oft einen gigantischen Unterschied zwischen einem guten und einem schlechten Rollenspieler machen.

Wenn ihr den Punkt mit der Charakter-Planung erledigt habt, dann wird es euch nach einer Weile viel leichter fallen wirklich wie euer Charakter zu handeln. Denn dann habt ihr immer Hintergrunddaten, auf die ihr zurückgreifen könnt. Wie z.B. euer Charakter hat etwas mit einem Abgeordneten des Senats zu tun. Er kommt aus den Kolonien, einer Region in der Galaxis von Star Wars und in seinem Sternen-Systemen/Dorf, waren die Stammesführer immer enorm nett und ihm wurde erklärt dass Politiker wie die Stammesführer der Republik seien. OOC wisst ihr natürlich das Politiker meist unehrlich und intrigant sind, aber eurer Charakter hat davon keine Ahnung und will aufdringlich mit einem netten Politiker sprechen und bemerkt durch seine naive Art überhaupt nicht dass die Sachen auf Coruscant bzw. in den Kernwelten anders laufen und er von diesem wohl keinen Rat in Liebesangelegenheiten bekommt, wie von dem Medizin-Mann in seinem Heimatdorf.

Mit dem besagten Mantra ist jedoch nicht nur gemeint dass ihr Dinge tun sollt die passen und euch gerade OOC genehm sind. Wenn ihr z.B. als Jedi seht wie ein Gefangener im Kampf gefoltert oder hingerichtet werden soll, könntet ihr euch wirklich überlegen ob ihr euch dazwischen stellt, auch wenn der Geheimdienst oder die Offiziere einen aus dem Raum schreien. Wenn es sein muss, ist man vielleicht sogar dazu gezwungen mit dem Lichtschwert für den Schutz des Gefangen zu sorgen. Das ist auch eine Form des "In der Rolle bleiben." Wenn euer Jedi jetzt z.B. keine Skrupel hat jemanden ein paar Finger zu brechen oder jemanden umzubringen um Frieden zu erreichen, dann wiederum wäre es sogar sinnhaft bei der radikalen Befragung zu helfen.

Besonders am Anfang ist es beinahe unmöglich sich in allen Bereichen des Universums von Star Wars auszukennen. Doch umso mehr Lore-Wissen ihr besitzt und seie es nur Trivia über den Vibro-Wischmopp bereichert euer RP und euren Charakter enorm. Es kann nicht nur eure Umgebung sondern auch eure Rolle beleben. Das kann von einem Gespräch darüber aus welcher Region in der Galaxis kommt, bis hin zu dem Wissen eines Jedi's über den kalten Krieg mit dem Sith-Imperium reichen, in denen er Parallelen zu seiner momentanigen Lage sieht, weil er z.B. zwischen zwei primitiven Stämmen schlichten muss, die sich ausspionieren und ein Gleichgewicht des Schreckens herrschen lassen. Dann kommt diesem Jedi vielleicht die Idee einen Friedensvertrag auszuhandeln, wie den Vertrag von Corusant (I know, der war Auslöser des Kalten Sith Kriegs). Es kann natürlich auch sein dass ihr euch wirklich nur darüber unterhaltet dass ihr Leute aus dem Outer Rim nicht mögt, und deswegen lieber in den Kernwelten bleibt.

Die Welt von Star Wars und das RP ist nicht so wie unsere Welt. Es gibt dutzende Informationslücken, doch umso weniger im RP entstehen, durch das Wissen der beteiligten, umso atmosphärischer wird das Universum und das RP.

Da man am Anfang aber nicht annähernd das gesamte Lore-Wissen in sich reinprügeln kann, gibt es meiner Meinung nach eine sehr gute Methode dennoch den besagten, belebenden und Atmosphäre schaffenden Effekt zu erreichen. Eignet euch einfach so viel Wissen wie möglich über das an was euer Charakter im RP

tut. Ein Kopfgeldjäger z.B. wird definitiv etwas von kriminellen Aktivitäten verstehen, Sklavenhandel oder wissen wo man die besten Attentäter, Diebe auffinden kann, wie man sich in einer Bar unterhält und vor Allem wo die besten Bars in der Galaxis sind. Aber neben diesem Wissen weiß ein Kopfgeldjäger z.B. auch viel über Gesetze, Waffen, wie man Credits umrechnet, Zoll-Regelungen usw.

Auch das geht nicht auf einmal rein, aber so kann man sich orientieren, weiß wo man anfangen muss und dieses Lore-Wissen bleibt dann und man kann es auch für andere Charaktere verwenden. Ein Jedi wird natürlich wissen wie man Credits umrechnet und wenn er z.B. ein Jedi-Investigator ist, dann wird er mindestens genauso viel Wissen über das Zwielicht und die kriminelle Szene haben.

Das kann man noch ewig so fortführen. In der Beispielsektion werde ich genau dies tun.

- 4 Grundsatz des Roleplays - Schrift-Emotes und Passiv-RP

- 4.1 Was ist Passiv-RP?
- 4.2 Emotes[1] und Schriftliches Roleplay

Also ich muss ganz ehrlich zugeben dass ich bis Heute nicht genau weiß was Passiv-RP überhaupt sein soll. Dieser Begriff existiert meines Wissens nur in Gmod-RP und ich habe ihn noch nie irgendwo außer hier auf CW:RP bzw. den anderen RP-Servern von EGM zur Anwendung gebracht. Wenn man mich fragt was Passiv-RP ist dann würde ich wie folgt antworten:

'Passiv-RP ist alles was nicht mit dem Roleplay der Großen Armee der Republik zutun hat, schriftlich oder verbal. Zudem bezeichnet Passiv-RP alles was über Emotes, also /Me's wiedergegeben wird, wie Handlungen für die es keine Animation seitens des Spiels gibt. z.B. wie jemand einen Apfel aufhebt, seine Rüstung poliert oder seine Sitzposition nach 5 Minuten verändert, damit es nicht ungemütlich wird.'

An sich halte ich den Begriff Passiv-RP für irreführend und sehe ihn als unnötige Differenzierung an. Jegliches Roleplay ist von "Passiv-RP" gesprenkelt und besteht auch manchmal nur aus diesem. In rein schriftlichem RP, wie es z.B. in manchen Foren stattfindet, kann es gut sein dass über Wochen hinweg Schriftverkehr gepflegt wird, in dem eine Waffe mit dem Arsch nicht angeguckt wird, weil die Charaktere sich nur unterhalten. Natürlich gab es wirklich unfassbare epische Szenen, bei denen mir schon fast die Tränen kommen, wenn ich daran zurückdenke. Aber zahlreiche dieser Szenen würden auch unter die Definition 'Passiv-RP' fallen.

Mein Tipp ist also wie folgt. Wenn ihr Passiv-RP und Aktiv-RP voneinander unterscheidet bzw. Passiv-RP dem Aktiv-RP vorzieht und diese nicht auf die selbe Ebene setzt, dann wird das zwangsläufig ein Nachteil sein. Denn die besten RP-Situationen geschehen meist nicht im aktiven RP, sondern im Definitionsbereich des Antagonisten Passiv-RP's.

Durch den Voice-Chat wird uns eine große Last abgenommen, wie auch viele Probleme doch eben so viel wird uns durch diesen auferlegt. Das größte Defizit dass ich bisher beobachten konnte war dass das Schrift-RP, das Emoten, das Passiv-RP, also die /Me's im Chat oft sehr unkreativ als Einzeiler verfasst werden, um sich schnell wieder umdrehen zu können und weiterhin sprechen zu können.

Mein Tipp in diesem Guide ist ganz klar. Wenn ihr Emotes, also /Me's verfasst, dann nehmt euch Zeit. Verfasst diese schön leserlich, mit guter Rechtschreibung und auch etwas ausgeschmückt. Besonders dann wenn ihr nicht gerade in der sprachlichen Interaktion mit jemandem seid. Man kann Emotes wie folgt auf verschiedene Weisen verfassen:

Hier mal ein Beispiel wie es oft gemacht wird:

[/Me] *Yaura öffnet die Waffenkiste.*

[/Me]*Yaura schaut in der Kiste nach seinem Blaster.*

[/Me]*Yaura nimmt sich seinen Blaster aus der Waffenkiste und schließt diese wieder.*

Wie man es auch machen könnte:

[/Me] *Yaura öffnet mit einem Ruck die Waffenkiste. Der Inhalt der Kiste ist mit feinsäuberlich geordneten, beschrifteten, schwarzen Blasterwaffen gefüllt. Der Klon greift mit ruhiger Hand zwischen die dutzenden Tötungs-Werkzeuge. Während ein Zivilist, wenn nicht sogar manche Nicht-Klon-Soldaten, vor solch einem Anblick kurz zusammenzucken würden macht es den Klonen nichts aus. Er greift seinen Blaster am Lauf, magnetisiert ihn, mit einem nach Protokoll verlaufenden Bewegungsmuster, an seiner Rüstung und schließt die Kiste mit beiden Händen wieder. Diese Ruhe im Umgang mit Waffen und dem Tod scheint einen Klon von einem Nicht-Klon zu unterscheiden.*

All das kann man z.B. auch in /It's übetragen und Situationen aus anderen Perspektiven, als der des eigenen Charakters ausdrücken:

[/It] *Ein kleiner Bedienungsdroide, in der Luft gehalten durch leicht summende Repulsorlift-Antriebe kommt an den Tisch geflogen. Er schaut die beiden Soldaten an, seine Sensoren verarbeiten sichtlich kurz dass die beiden Helme tragen, jedoch scheint es seine Aktionen nicht zu behindern. Die zwei Gerichte die er aus der Küche hierhergeflogen hat stellt er mit seinen dünnen metallernen Ärmchen vor die beiden Gäste und schwirrt kommentarlos wieder zurück in die Küche, um weitere Gäste im Raum zu bedienen.*

Natürlich kann man einige Kommentare und Ausschmückungen auslassen. Doch auch ein detailreiches Emote kann das eigene RP, wie das anderer Leute unglaublich bereichern. Es spricht nichts gegen versimpelte Emtotes (/Me's), doch glaubt mir, wenn man sich daran gewöhnt hat sie nicht einfach zu halten, sondern seine Kreativität bei den simpelsten Dingen sprudeln zu lassen, wie z.B. der einfachen Entnahme einer Waffe aus einer Waffenkiste, dann macht das ganze viel mehr Spaß.

Ein Tipp zur Schaffung solcher Emotes von meiner Seite aus wäre es sich vorzustellen man schreibe einen winzigen Abschnitt eines Buches. Man stellt sich also vor der Charakter wäre in einem Buch und man will dem Leser, der keine Ahnung hat was der Charakter eigentlich vor sich hat, genau beschreiben was da ist und wie der Charakter im Buch mit diesen Gegenständen interagiert.

Denn letztendlich geht es nicht nur darum so schnell wie möglich eine Interaktion hinter sich zu bringen, sondern mit RP kann bzw. soll man (zumindest meiner Ansicht nach) eine Geschichte erzählen und wenn die Situation es zu lässt, was diese meist tut, dann kann man einen großen Teil dieser Geschichte auch schreiben. In unserem Fall über Emotes im /Me und /It

Technische Tipps:

- Oft können durchgängige Emotes bei gewissen Aktionen sogar einfacher geschrieben werden. Es ist anstrengender /Me nach /Me für eine Aktion zu schreiben, statt einfach ein einziges /Me zu verfassen, dass dann abgeschickt wird und die ganze Interaktion/Aktion schön und durchgängig beschreibt. Man sollte natürlich mindestens 1-2 Sekunden warten, je nach Länge des Emotes, damit die Leute in der Umgebung jenes lesen können.
- Schreibt man längere /Me's, die vielleicht sogar das Buchstaben-Limit des Chats überschreiten kann es helfen die letzten 3 verfügbaren Buchstaben zu nutzen um ein " >>" einzufügen, als Signal für andere Spieler dass euer Emote aus zwei Nachrichten besteht und eine zweite nachkommt. Genauso könnt ihr quasi am zweiten Emote das selbe tun, und "<< " an den Anfang hängen, um auszudrücken dass dieses der zweite oder Dritte Teil eines größeren Emotes ist.

[1]*Emote bezeichnet im RP meist alle schriftlichen Handlungen, die keine wörtliche Rede beinhalten, oder diese wörtliche Rede nur in Zusammenhang mit einer schriftlichen Handlung. Der Begriff fässt also nicht nur /Me's zusammen, sondern auch /It's (unbestimmte*

Aktionen) und /Adverts (Funks), weswegen ich ihn hier so oft verwende.

- 5 Grundsatz des Roleplays - Dialog und Voice-Chat

- 5.1 Voice-Chat - Einen Dialog führen
- 5.2 Voice-Chat - Stimmlage und Betonung

Die Richtige Betonung und Stimmlage anzubringen ist gut und effizient, jedoch bringt einem das nichts wenn man das Gespräch, die verbale Interaktion nur 2-10 Sekunden verläuft. Von daher würde ich hier gerne einmal, kurz und knapp, den Konflikt-Tipp für RP-Gespräche ausführen.

Ein Gespräch wird länger und interessanter wenn man Konflikt in dieses mit einfließen lässt. Hier mal ein paar Kurze Beispiele.

Konfliktloses Gespräch:

[A] *Wir sollten uns dort rüber stellen, sonst werden wir nass.*

[B] *Du hast recht, tun wir das.*

Wenn man einen Konflikt mit einbringt:

[A] *Wir sollten uns dort rüber stellen, sonst werden wir nass.*

[B] *Bei den Sternen, wieso stellst du dich so an? Das ist doch nur Wasser...*

[A] *Ja, das stimmt auch wieder.*

Das kann man dann weiter fortführen:

[A] *Wir sollten uns dort rüber stellen, sonst werden wir nass.*

[B] *Bei den Sternen, wieso stellst du dich so an? Das ist doch nur Wasser...*

[A] *Nur Wasser?! Weißt du wo das vorher war?*

[B] *Nein, woher sollte ich das auch wissen?*

[A] *Du solltest...*

Hier sieht man den deutlichen Unterschied zwischen einem Dialog zwischen zwei Spielern und einem der einen Konflikt enthält. Ein Konflikt an sich muss ja nicht darin enden dass der eine anfängt den anderen zu erschießen oder irgendwie dran zu kriegen, was manchmal lustig sein kann, es aber eher seltener auch wirklich ist. Mit Konflikt ist in diesem Kontext gemeint nicht der exakt selben Meinung zu sein, besonders bei Dingen die eher trivial sind. Wenn ein Charakter glaubt man solle Sklaven-Politik unterstützen und der andere glaubt dies nicht dann ist das ein ganz anderes Konflikt-Kaliber, als wenn der eine Charakter meint Wasser schmeckt besser ohne wenn man einen sullustanischen Kristall hinein fallen lässt, bevor man es trinkt.

Man sieht ein Konflikt kann auch eher etwas gemäßigter ablaufen und muss nicht unbedingt das Ziel bzw. Resultat haben dass man diesen überhaupt "gewinnt" bzw. als relativer Sieger hervorgeht. Man kann diesen ja auch in RP-Beziehungen mit einwerfen und dann einfach bestehen lassen, bis man ihn wieder benötigt, was eben diese RP-Beziehungen deutlich belebt. Mit Beziehung ist natürlich jede Art von Beziehung gemeint, auch die platonische.

Um Konflikte zu bestärken kann man auch darauf achten Zustimmungen so gut es geht zu vermeiden. Wie z.B. "Ja, da hast du Recht." usw. Widersprechen nur weil man widersprechen will ist natürlich auch nicht wirklich eine Glanzleistung, aber man kann auch widersprechen um das RP weiter anzutreiben. Vergesst aber nicht auch zu sagen warum ihr widersprecht, sonst hat der gesamte Konflikt ja keinen wirklichen Sinn!

Eure Beiträge zum Gespräch sollten ebenfalls keine Einzeiler sein. Kurz und knapp ist IC an sich meist eher der RP-Atmossphären-Killer. Wenn ihr etwas sagen wollt, dann sagt es und wenn ihr einer Sache zustimmt dann stimmt ihr nicht nur mit einem "Ja," "Mhm," oder "Aha" zu, sondern teilt auch mit wieso ihr eben jenem Punkt zustimmt. Das müsst ihr natürlich nicht immer tun, aber wenn jemand gerade lang und breit über etwas bestimmtes spricht und ihr nur geistlos mit "Ja, stimmt schon irgendwie." antwortet dann kann das für euer Gegenüber sehr frustrierend sein und im Nachhinein fällt euch vielleicht auf dass es das für euch auch war. Weswegen, wenn ihr die Möglichkeit habt, ihr in ganzen Sätzen antworten und auch auf das was euer Gegenüber sagt eingehen solltet. Genauso ist es auch bei Dingen denen ihr nicht zustimmt, oder wenn ihr keine genaue Meinung zu einem Thema habt, könnt ihr ja dennoch genauer darauf eingehen und euch eine zu dieser bilden. Und mit "euch" meine ich eure Charaktere.

Versucht in einem Dialog auch euren Mitspieler bzw. dessen Charakter mit einzubeziehen. Referiert oder sprecht nicht nur über euch und eure Hintergrundgeschichte, oder die momentanige Lage, sondern lasst auch den Partner etwas sagen. Genauso solltet ihr darauf achten ob der Gesprächspartner euch vielleicht eine Möglichkeit gibt etwas von euch zu erzählen. So entsteht eine hervorragende Gesprächsdynamik, in der man sich gut zurechtfinden kann.

Der letzte Tipp in diesem Abschnitt ist das Wechseln der Gesprächs-Lokalität. Wenn man eine ganze Weile am selben Ort verbleibt und sich unterhält dann kann das ganz spannend werden. Doch wenn man seit 20 Minuten in der Bar sitzt und nichts anderes tut, dann kann man ja IC auch mal vorschlagen aufzustehen und vor die Bar zu gehen, weil man etwas frische Luft braucht, oder eine Zigarette rauchen will. Es gibt Tonnen an Möglichkeiten.

Ganz wichtig fände ich es aber auch noch zu sagen, dass man sich während einem Gespräch natürlich auch bewegen kann. Wenn man z.B. durch die Straßen von Coruscant läuft und dabei ein Gespräch darüber abhält wie nervig der Boss oder der vorgesetzte Offizier doch ist und nebenbei immer neue Eindrücke aufgreift die man ansprechen kann. Wie wenn man z.B. über ein Grafitti der Schwarzen Sonne stolpert und dann kommentiert wie verkommen diese Gegend doch ist usw. Ein technischer Rat dabei ist, versucht nebeneinander her zu laufen, also Schulter an Schulter, denn habt ihr schon einmal gesehen wie sich zwei Leute unterhalten während sie mit 1-2 Metern Abstand voreinander herlaufen und sich regelmäßig überholen, jedoch den Abstand immer bestehen lassen?

Der Voice-Chat ist unglaublich praktisch. Erst dieser ermöglicht es Rollenspielern auf einer außergewöhnlich großen Skala und in Echt-Zeit miteinander ihr RP voranzubringen. Es gibt keine Nachrichten die im Chat untergehen, sondern höchstens Sätze und Aussagen die im Sprachgetummel von mehreren Spielern untergehen.

Umso wichtiger ist es dass man auch im Voice-Chat seine Worte weise wählt und noch pedantischer die Betonung mit denen man sie ausdrückt. Schriftlich kann man immer die Emotionen hinter die wörtliche Rede seines Charakters schreiben ("Das schmeckt mir nicht..." *meint er grummelig und schiebt den Teller von sich weg, in Richtung Tischmitte.*). Im Voice-RP jedoch ist es von daher sehr wichtig dass wenn man etwas ausdrücken will es nicht nur in Worten vermittelt, sondern auch mit seiner Stimmlage, dem Ort im Raum bzw. im Freien wo der eigene Charakter steht, wie er da steht, was er vielleicht gerade mit Emotes (/Me's) darstellt. Wenn ihr, als euer Charakter im Voice-Chat z.B. sagt "Mir geht es gerade absolut schlecht, ich hab starke Magenschmerzen." und dabei nicht die geringsten Anstalten macht eure Stimme auch dementsprechend zu verstellen dass man hören kann dass ihr Schmerzen habt wird euer Zustand bei euch und den anderen keine Emotion oder Empathie auslösen, da es für das Unterbewusstsein viel zu offensichtlich ist dass eure Aussage gespielt ist.

Was das gute Ausspielen von Voice-RP angeht ist der erste Tipp, was die Betonung angeht, versucht eure Stimme immer so zu verstellen und eure Sätze an die Situation eures Charakters anzupassen. Sicher denken sich jetzt viele, dass sie das bereits machen bzw. das ja leichter getan als gesagt ist. Nun, nein, eher nicht - sogar ganz im Gegenteil. Das ist eigentlich sogar ziemlich schwer, erfordert Übung und ggf. ist es sogar nötig seine Stimme für bestimmtes RP aufzuwärmen.

In erster Linie, wenn ihr eure Stimme z.B. so verstellen wollt dass ihr eine bestimmten Umweltstatus des Körpers eures Charakters ausdrücken wollt stellt euch vor ihr selbst würdet diesem Umwelteinfluss ausgesetzt sein. Wenn ihr z.B. eine Blasterschusswunde in eurem Bein habt, dann reicht es nicht eure Stimme mit dem Gedanken "Schmerz" zu variieren. Vielmehr ist es deutlich effizienter und authentischer wenn ihr euch vorstellt ihr habt eine (Blaster-)Schusswunde in eurem Bein und redet mit der Vorstellung, dass ihr Schmerzen in eurem Bein habt, ausgelöst durch eine Blasterschusswunde. Es hilft z.B. auch wenn ihr das Bein anspannt, so als würdet ihr tatsächlich versuchen dem imaginären Schmerz beizukommen der euch so plagt. Auch Schmerzensgestöhne usw. trägt zu eurer RP-Performance bei.

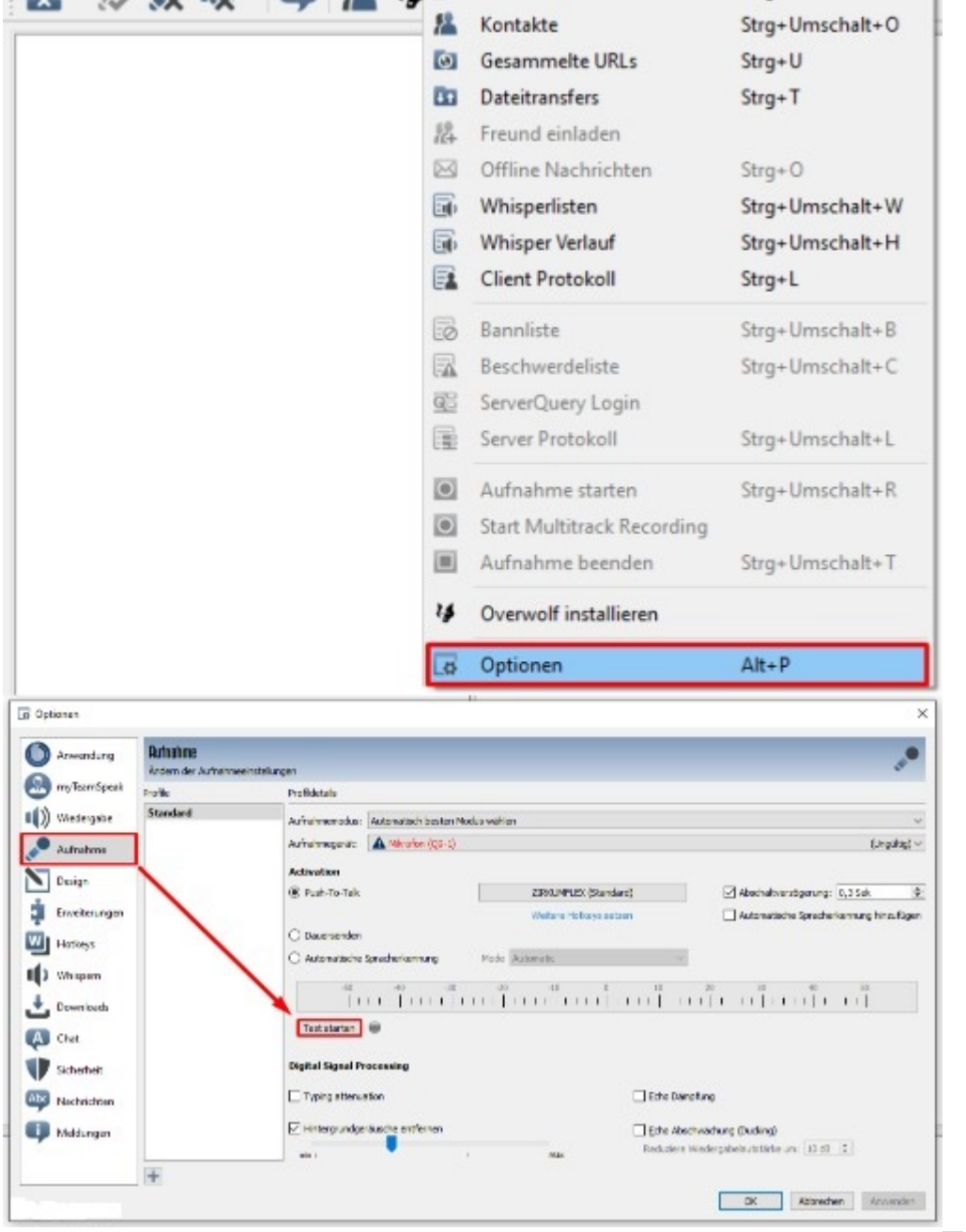
Das selbe kann man mit so ziemlich allem anderen auch machen, wie z.B. Angst. Stellt euch eine Situation vor die in euch, im RL das gleiche Angstgefühl hervorrufen würde. Wenn ihr von 3 Klonen mit Waffen bedroht werden würdet, könnt ihr euch als Gefühls-Referenz vorstellen was passieren würde wenn euch 3 Fremde Soldaten aus einem anderen Land mit Waffen bedrohen würden und ihr diesen Hilflos ausgeliefert wärt. Diese Emotionen und dieses Verhalten könnt ihr dann sehr gut auf eure Stimme übertragen.

Ein weiteres Hindernis in der Stimmlage und Betonung im Voice-Chat ist die eigene Stimme. Ich persönlich habe es schon oft an mir selber erlebt und habe mich unwohl dabei gefühlt meinen Charakter zu sprechen, in dem Wissen dass ich nicht die Stimme habe die er eigentlich haben müsste. Zudem konnte ich meine Stimme nur schwer einschätzen und wusste nicht wie sie auf andere wirkt, wie diese sie also wahrnehmen und wenn ich dann eine Sache auf eine bestimmte Weise betone könnte es ja auch sein dass sie bei anderen komplett anders ankommt. Einen guten Tipp den ich hier also geben will ist dass man sich an seine eigene Stimme gewöhnen sollte bzw. sich mit ihr vertraut macht. Sprecht viel, macht Wortakrobatik, sprecht das phonetische Alphabet nach. Versucht einfach nur eure Stimme regelmäßig oder 5-10 Minuten vor Beginn von längerem RP so zu verwenden dass sie quasi nicht eurem alltäglichem Gerede entspricht. Lest laut eine Geschichte oder Ausschnitte eines Buches und versucht die wörtliche Rede der Charaktere mit passenden Emotionalen Stimmregungen wiederzugeben.
Besonders Hilfreich ist es auch sich vielleicht mehrmals aufzunehmen, um seine Stimme aus einer anderen Perspektive zu hören und sich mal anzuhören was denn bei anderen ankommt wenn man spricht. Auf Teamspeak z.B. kann man bei den Mikrofon-Einstellungen einen Stimmtest machen und so seine eigene Stimme hören. Besonders wenn ihr eure eigene Stimme hört solltet ihr versuchen diese auf verschiedene Weisen zu verstellen, um zu verstehen was bei anderen ankommt.

Und einer der wichtigsten Punkte ist dass ihr die in eurer Vorstellung vorhandene Stimme eures Charakters anpeilen solltet. In eurer Vorstellung hat der Charakter eine andere Stimme als ihr selber, aber versucht dieser so gut es geht zu entsprechen. Wenn euer Charakter z.B. sehr alt ist dann versucht auch so zu sprechen, auch wenn es sich im ersten Moment für euch lächerlich anhören mag, kommt das bei anderen Spielern manchmal sogar durchaus seriös rüber. Hört sich zwar unglaubwürdig an, ist jedoch so.

Ein gutes Mantra ist insgesamt also: Versuche deine Stimmlage und Betonung so zu wählen und darzustellen, dass diese eigene Aussagen für sich sind.

Die eigene Stimme über TS³ anhören



- 6 Grundsatz des Roleplays - Kreativität

- 6.1 Lücken füllen
- 6.2 RP-Terminologie

Es gibt etwas dass sich "hard world building" und "soft world building" nennt. Das bedeutet so viel wie das kreieren einer imaginären Welt bzw. deren Parameter. Ein Film von Studio Ghibli z.B. Chihiros Reise ins Zauberland wurde mit dem Mindset des soft world buildings kreiert. Es heißt also dass nicht von Anfang an feststand dass es in dieser Welt Drachen und Geister gibt und wie genau sich diese verhalten, oder woher z.B. Yobaba ihre Zauberkräfte hat, oder wie auch immer sie dieses Kind bekam. Man kann es quasi so beschreiben, dass Dinge erst in die Lore aufgenommen werden sobald sie gezeichnet und animiert werden.

Star Wars hingegen bedient sich dem hard world building. Dies ist beinahe schon eine Voraussetzung um Roleplay in der Welt zu machen. Es gibt "harte" Fakten in der Star Wars Lore, was das Universum von Star Wars so detailreich und umfassend macht.

Jedoch ist das SW-Universum natürlich keine echte Welt, weswegen es nötig ist im RP selbst einige Lücken zu füllen. Man wird im Internet keine Lore-Konforme Antwort darauf finden wie die Straßen von Coruscant genau gereinigt werden und wenn doch dann wird man auch keine Informationen dazu finden wie genau der Chef, einer Reinigungsfirma heißt, die sich um die Reinigung auf Coruscant kümmert. Wenn so etwas geschieht ist das kreative und "realistische" füllen von Lücken angesagt.

Nehmen wir hier mal die besagte Beispiel-Situation.

Ihr spielt Kriminal-Beamte auf Coruscant und müsst für einen Fall einen Droiden einer Reinigungsfirma in einem bestimmten Bezirk finden. Der Eventleiter bzw. ihr müsst dann quasi die Lücken mit ausgedachten Informationen füllen. Ihr bzw. die zuständige Instanz denkt sich einen Namen für die Firma aus, einen Standort (richtet vielleicht sogar ein Gebäude ein), listet jemanden und ihr könnt dann da rein und redet mir dem Betriebsleiter, dessen Name sich auch ausgedacht wurde.

Das machen wir auf dem Server sehr umfangreich und nur so ist es möglich dass wir überhaupt dazu in der Lage sind RP zu führen. Natürlich und ich glaube das ist ein Trugschluss den viele Leute pflegen, müsst ihr nicht auf einen Eventleiter warten, wenn ihr etwas bestimmtes füllen müsst, oder ein Teammitglied usw. Z.B. ist das ganze kein Event, sondern "nur" eine RP-Situation.

Ihr entscheidet euch dafür (OOC) dass die Reinigungsfirma also eine Sackgasse ist, geht zu eurem Partner und erzählt diesem was dort geschehen ist. Der Chef Ml'buru-Efkahrahan konnte ein Alibi seiner Reinigungsdroiden nachweisen, sie waren dort und dort nicht, weswegen ihr diese Spur aufgebt.

In diesem Fall habt ihr euch ausgedacht wie die Straßen von Coruscant, zumindest in dem Ermittlungsbezirk, gereinigt werden, wie die Firma und der Chef der Firma heißt. Das ist Kreativ und absolut im Rahmen des akzeptablen. Lasst euch jedoch nicht dazu verführen wirklich abgedrehte Scheiße einzufügen. Wie z.B. dass ihr irgendwie einen Planeten explodieren lasst, oder dass ganz normales Plastoid im Vakuum Blasterschüsse reflektiert, oder es einen mandalorianischen Clan gibt der statt mit Blastern mit Bananen (abgesehen davon gibt es keine Bananen in Star Wars) kämpft. Natürlich, wenn euer Charakter sich das ausdenkt und verrückte Ideen und Geschichten spinnt kann das eine sehr lustige RP-Situation werden. Jedoch wenn ihr dann z.B. in einen Nachrichtensender Emotet (/it), in dem gesagt wird dass 3 Planeten explodiert sind, dann ist das ganze eher wieder ernüchternd.

Hier fasse ich einige Begriffe zusammen, die unter die Spate Terminologie fallen, die wir auf dem Server noch nicht haben. Keine dieser Begriffe habe ich mir irgendwie selbst ausgedacht. Ich habe sie größtenteils bei Foren-RP aufgeschnappt. Ich will damit also ein paar Wörter aufschreiben, die Dinge beschreiben die wir auf dem Server haben, jedoch nicht direkt benennen können, da sie hier noch niemand mit anderen als den hier stehenden Namen bezeichnet hat.

Begriff	Bedeutung

(Schrift-)Emote's	*Emotes sind alle schriftlichen Interaktionen im RP, die über den Chat direkt in das RP-Geschehen eingreifen. Darunter fallen /It's, /Me's, /Adverts oder /Funk's und auch die Global-Versionen davon. Selbst eine PM kann ein Emote sein, wenn man z.B. jemanden über Funk einen Datensatz schickt und diesen per PM dann quasi ausspielt, da ja nur diese Person diesen Datensatz oder die jeweiligen Daten bekommt.* [*Beispiel: /Pm Rollenspieler *Die Datenübertragung enthält Bilder von Twi'lek Sklaven, darunter sind Preisschilder und eine Holo-Com Frequenz zu sehen.**]*
Off-RP	*Off-RP ist all das RP was nicht aktiv von Spielern durchgeführt wird. Also wenn man z.B. als Klon nach Kamino geflogen wird, um dort von den Kaminoanern behandelt zu werden, findet die Behandlung Off-RP statt und wird nicht wirklich ausgespielt. Da man ja z.B. nicht die Möglichkeit hat für einen einzigen Spieler die Map zu wechseln.*
RP-NPC's	*RP-NPC's, also Rollenspiel-Nicht-Spieler-Charaktere sind Charaktere die allein durch Emotes dargestellt werden. Wenn z.B. ein kleiner Bedienungsdroide durch die Bar huscht und einem das Essen serviert, wie auch die Bestellungen entgegen nimmt wäre dieser ein RP-NPC. Auch Event-Charaktere sind Charaktere die nicht da sind um dauerhaft gespielt zu werden und nicht wirklich von Spielern besetzt werden, da sie meist schnell wieder verschwinden oder seltener herausgekramt werden.*
Plot	*Ein Plot ist die Handlung eines Events. Jedoch nicht nur die eines Events sondern auch die von "normalen" RP-Situationen, die außerhalb eines Event stattfinden. Ein Plot kann z.B. die Suche nach einem Dieb im Lager der Speisekammer sein, oder ein Überfall und alles was im Zusammenhang mit dem Überfall nach diesem geschieht, bzw. somit durch diesen ausgelöst wird.*

- 7 Beispiele und Material

- 7.1 Dialog-Themen: Allgemein
- 7.2 Dialog-Themen: Klon-Soldat
- 7.3 Dialog-Themen: Soldat
- 7.4 Dialog-Themen: Jedi-Orden
- 7.5 Dialog-Themen: Krimineller
- 7.6 Dialog-Themen: Politiker
- 7.7 Charakterbogen Vorlage
- 7.8 RL-Äquivalente

Die Dialog-Themen dienen als Orientierungshilfe für den Punkt "Dialog und Voice-Chat." Hier sind einige Themen aufgeführt und ein wenig beschrieben über die man sich im RP unterhalten könnte, wenn man will. Die größten und einschlägigsten Professionen auf dem Server führe ich hier auf und für jede dieser zähle ich ca. 5 Themen auf. Natürlich kann sich jeder, egal ob er der jeweiligen Profession angehört oder nicht die Punkte hier herausnehmen, um gutes Gesprächsmaterial zu haben, wenn einem nichts einfallen sollte. Ein Zivilist kann natürlich auch von Lichtschwertern reden, wenn es IC sinn macht und diesen Orientierungspunkt nutzen.

Der allgemeine Tab hier ist für die Zivilisten und allgemein alle Professionen vorgesehen, die ich hier aufgeführt und nicht aufgeführt habe.

Worüber Zivilisten sprechen ist klar. Ich würde mal behaupten jeder der diesen Guide liest hat schon einmal ein ziviles Leben geführt, sofern er nicht eine geheime Waffe von irgendeinem Militär ist, die von Geburt an dazu trainiert wurde super schwierige Aufträge zu erledigen. Dennoch gebe ich hier einige Beispiele und versuche sie so gut wie möglich auf Star Wars zu beziehen, denn ich selbst befinde mich öfter in der

Situation, auch wenn ich einiges weiß dass mir einiges nicht in den Minuten einfällt in denen ich es bräuchte. Von daher präsentiere ich die Themen über die man als Zivilist mit so ziemlich jeden sprechen könnte der einem begegnet.

Wohn-/Herkunftsort	*Der Wohn- und Herkunftsort eines jeden Charakters, bzw. einer jeden Rolle, macht einen Großen Teil des Charakters aus, wenn nicht sogar so ziemlich alle Teile. Kommt man als lila äugiger Kaminoaner von Kamino dann wird man wohl eher eine beschissene Zeit gehabt haben und dementsprechend formt sich die Persönlichkeit, ob positiv und negativ. Der Herkunfts- und der Wohnort sind Dinge über die man absolut immer sprechen kann, sowohl IC, als auch OOC. Dabei kann man in Star Wars von seinem Dorf sprechen, aber auch in Planetaren Dimensionen, oder über das Heimat-System, wenn nicht sogar die Heimat-Region auf galaktischen Karten.*
Vergangenheit	*Die Vergangenheit eines Charakters hängt eng mit dem Herkunftsort zusammen. Jedoch ist es auch ein eigener Punkt, da man auch ohne gewissen Herkunfts- oder Wohnort eine Vergangenheit recht unabhängig von diesen Faktoren haben kann. Z.B. wenn man ehemaliger Sklave war, gefoltert wurde, ein super Leben hatte und sich niemals Sorgen um Geld machen musste usw. Mit der Vergangenheit des eigenen Charakters, sofern man sich eine überlegt hat, kann man den Dialog unermüdlich anheizen, bis keine Vergangenheit mehr übrig ist. Doch wenn dies der Fall ist haben die anderen sicher auch noch einiges an Vergangenheit übrig.*
Lebenshaltung (Beruf)/Private Finanzen	*Wie hält sich euer Charakter am Leben? Ist er ein Dieb, ein hochangesehener Beamter? Je nachdem was man beruflich im RP macht hat man auch einiges an Gesprächsstoff. Ist man ein Mechaniker wird man wohl viel über Technik reden, besondere Technik und Elektronik als solche erkennen und kann diese ebenfalls als Gesprächsstoff benutzen. Auch in diesem allgemeinen Thema gibt es beinahe keine Boundaries, denen man unterworfen ist. Da es so allgemein ist. Jedoch wenn ihr ein Gespräch über so etwas am Leben erhalten wollt, dann merkt euch dass es nicht reicht zu wissen was der Unterschied zwischen einer Leber und einer Niere ist, wenn ihr z.B. einen Arzt oder sogar nur Medi-Droiden spielen wollt. Man sollte sich zu dem jeweiligen Lore-Wissen des eigenen Berufes ein wenig einlesen, um seinen Charakter lebendig wirken zu lassen.* *So kann man auch über die Finanzen seines Charakters sprechen. Wofür gibt dieser sein meistes Geld aus, wieviel kriegt er bei seinem Beruf heraus. Ist er angestellt oder freiberuflich, wenn nicht sogar kriminell. Kriegt dieser überhaupt Geld? Vielleicht ist der Charakter ja ein Klon und bekommt von daher seine Credits nie direkt.*
Gedanken/Weltanschauung	*Gedanken sind ein wichtiger Teil des Charakters und es ist diesem so ziemlich immer möglich über die eigenen, aber auch die anderer zu sprechen. So ist es auch mit der Weltanschauung. Wobei es hier wohl eher "Galaxisanschauung" besser treffen würde. Sei es jetzt die allgemeine Meinung zum Krieg, die eigene Moral, Ethik usw. Aber auch andere Gedanken, wie z.B. macht sich euer Charakter viele Gedanken um nichtige oder gar verrückt wirkende Themen, wie z.B. dass man Raketenwerfer an Bantha's binden könnte, oder ob man Kraftfelder ablecken kann und wenn ja, ist das gesund? (Btw. nein ist es nicht)* *Aber unter diesen Punkt hier fallen auch so Dinge wie ob euer Charakter Spezistisch ist, das Star Wars Äquivalent zu unserem Rassismus, oder bestimmte Berufe nicht mag bzw. sogar hasst, wie z.B. Polizisten oder Politiker.*

Familie und Freizeit	*Zu guter Letzt in dieser Themen-Kategorie eine der Punkte der das meiste Potenzial für spannende Gespräche bietet, nach dem vorangehenden. Familie ist im Leben eines jeden Menschen (OOC) ein enorm wichtiges Thema, ob man diese nun hat oder nicht. Es ist unumgänglich und das ist in Star Wars nicht wirklich anders. Auch hier kann man über seine Familie sprechen oder, wie bereits erwähnt, über deren Abwesenheit, weil man z.B. eine Waise ist. Hat man Geschwister, einen (Ehe-)Partner, Kinder, Eltern usw. Und wenn man diese hat kann man natürlich über seine Erziehung sprechen, wie diese einen geprägt hat, man kann auf diese Schimpfen oder wehklagende Lieder darüber singen dass man diese nicht verlieren und beschützen will. Auch wenn es niemanden gibt der die Familie ausspielt kann man ja dennoch über diese sprechen. Wenn ich jemanden kennenlerne und dieser von seinen Verwandten spricht weiß ich auch dass es die bestimmt gibt und merke wie diese ihn vielleicht geprägt haben, ohne die auch nur jemals zu sehen.* *Meist hängt die Familie mit der Freizeit zusammen. Besonders wenn euer Charakter z.B. einen Partner oder Kinder hat. Aber abgesehen davon kann man über so ziemlich alles was der Charakter in seiner Freizeit tut sprechen.*

Klon-Soldaten sind gleich, vom anatomischen Aufbau her, bis hin zu den Fingerabdrücken und der Iris. Jedoch in einem Punkt unterscheiden sich die Klon-Krieger trotz allem. Sie sind die Summe ihrer Erlebnisse. Diese fallen meist recht gleich aus und oft haben sie auch die selbe Meinung, jedoch unterscheidet sich diese in genau den Punkten, in denen eine Meinungsverschiedenheit zu Dingen die eher trivial sind möglich ist. Folgende Themen sind von daher Themen über die ein Klonkrieger bzw. die meisten gut bescheid wissen und über die sie diskutieren oder einfach nur referieren könnten, wenn nicht sogar eine Hasstirade auf jene schimpfen.

Ausrüstung	*Die Ausrüstung der Klonkrieger ist bei diesen immer ein großes Thema. Als es noch die Phase I Rüstungen gab haben die Klonkrieger oft gesagt dass jene Rüstungen ihnen eigentlich viel zu ungemütlich sind. In der Phase II war es den Klonkriegern möglich ihre Rüstungen teils sogar selbst zu gestalten, was sie zu dem größten Unterscheidungsmerkmal jener Soldaten macht. Von daher sind Rüstungen, die quasi als das Gesicht der Klone dienen, immer ein wichtiges Gesprächsthema.* *Aber auch andere Ausrüstungsgegenstände dienen als Gesprächsstoff. Alleine über die Versionen und Module des DC-15A Gewehres könnte ein Klon Stunden sprechen, oder wie man eben jene Waffe oder Rüstung reinigt. Oder wie man am besten sein Kletter-Seil aufwickelt, oder die Thermaldetonatoren an seinem Gürtel magnetisiert, damit diese auch fest an diesem haften.*
Posten und Stationierung	*Klone beschweren sich oft darüber wo, wie lange und warum sie bei bestimmten Orten im Krieg positioniert wurden. Sei dies jetzt ein bestimmter Planet, eine Basis die ungünstigen Wettereinflüssen ausgesetzt ist, oder einfach nur eine schlecht gebaute Stube, in die jede Nacht ein wenig Regenwasser hineinfließt, was es unerlässlich macht einen Eimer unter den tropfenden Spalt zu stellen.* *Sinnieren darüber warum man an diesem und jenem Ort nun stationiert ist und ob es nicht besser wäre wenn das ROK sie einem anderen Posten, Planet, Schiff, System zugeteilt hätte. Doch meist folgt dann die Erkenntnis dass man darüber ja eigentlich nicht reden braucht, weil man es nicht wirklich beeinflussen kann, doch aus irgendeinem Grund tut man es doch immer wieder.*

Erlebnisse in Außerdienstlicher Zeit	*Als Klon hat man Freizeit. Denn auch diese brauchen mal eine Pause vom militärischen Alltag, oder zumindest ein paar Stunden in denen sie ausspannen können. Die meisten gehen dann in eine Bar, manche betrinken sich oder begleiten ein schön aussehenden Nicht-Klon nachhause und huschen dann am nächsten Tag oder sogar noch am selben Abend wieder in die Kaserne, da sie ja da Dienstbeginn haben. Auch wenn man mal nicht in einer Stadt stationiert ist bzw. in der Nähe einer solchen haben Klone Freizeit, die sie meist zusammen bei Geplauder verbringen, in einer Cantina, News und oder Musik im Holonetz lauschen oder sich in den militärischen Datenbanken, die einem jeden Klon zur Verfügung stehen (wie Wikipedia im RL) einlesen. Klone sind selbstverständlich nicht davor gefeilt betrunken zu werden, oder Schlägereien in Bars zu beginnen.*
Material und *Versorgungsgüter*	*Ähnlich wie bei der Ausrüstung, die der Klon am Mann trägt ist es auch bei dem Material, bei dem der Übergang zu Ausrüstung verschwimmt. Klone bzw. die Basen bekommen in der Lore bestimmte Versorgungsgüter und Material zum arbeiten bzw. zum erreichen der militärischen Ziele. Von Rationen, bis zu Munition, Raketen (Geschossen), Baumaterial für die Basis, Ersatzteilen und sogar Droiden. Besonders Droiden und medizinische Güter waren in der Zeit der Klonkriege ein heikles Thema. Dies ging soweit dass die Republik ein Programm ins Leben rief, dass alle Droiden die man auf welche Weise auch immer erbeutete (z.B. nach einer Schlacht) zu einer Sammelstelle brachte und diese dort umprogrammierte, um sie anschließend je nach Programmierung und Umrüstung verschieden anzuwenden. Protokolldroiden bzw. humanoide Droiden mit Fingern wurden meist mit medizinischen Protokollen ausgestattet und Astromechs zu Wartungs- und Navigationseinheiten. Die Lage bei den Droiden war schlecht und die der Ersatzteile natürlich noch schlechter. Manchmal wurde eine Schlacht aufgrund dieses Mangels sogar verloren, da Monate lang, abgesehen von Nahrungsmitteln, keine Lieferung mehr reinkam, die eben jene Schlachten und Kämpfe unterstützten.*
Befehle, Vorgesetzte, Untergebene und Nicht-Klone	*Einem Klon ist es bewusst dass er in seinen Rang gezüchtet wurde. Auch ein Klon-Offizier sieht einen anderen Klon als Bruder und auch wenn er diesem Befehle gibt interagiert ein Klon-Offizier mit seinen Untergebenen meist auf einer Ebene. Er ist offiziell eine unanfechtbare Autorität, privat jedoch dennoch ein bzw. der Bruder, mit dem man vielleicht sogar aufgewachsen ist.* *Anders ist es jedoch bei Nicht-Klonen. In der GAR gab es Nicht-Klon-Soldaten. Diese arbeiteten entweder im ROK, also in der Verwaltung. Auf dem Server sind beinahe die einzigen Nicht-Klon Soldaten in der Republic Navy. Befehle von den kommandierenden Offizieren in den Grauenanzügen wurden von Klonen in der SW-Lore meist ohne zu fragen umgesetzt und wären diese von einem anderen Klon gekommen hätte es sie nicht so geärgert, besonders wenn sie unpräzise waren. An sich war ein Nicht-Klon, wenn er als Soldat für die GAR genutzt wurde, für einen Klon immer unvollständig, nicht perfekt und so haben Klone manchmal hinter dem Rücken der jeweiligen über eben jene Nicht-Perfektion geredet, wenn nicht sogar gelästert.*

Soldaten sind in Clone Wars natürlich nicht nur Klone. Sowohl die GAR als auch die KUS hatten zahlreiche "menschliche" Soldaten, die natürlich nicht alle Menschen waren, sondern allgemein empfindungsfähige Lebewesen. Aber abgesehen von den beiden großen Kriegsmächten gab es auch noch Soldaten die hier meist als Event-Charaktere ausgespielt werden, auf Planeten, in Monarchien, oder auch die Senatswachen. Diese reden bzw. redeten natürlich auch über bestimmte Themen. Wenn auch die folgenden Themen eher für die RN-Charaktere sind kann sich ggf. auch jede andere Soldaten-Rolle an diesen bedienen.

Sold und Privatleben	*Ein Soldat in fast jeder Armee spricht über sein Privatleben und damit auch teils einhergehend den Sold. Ohne einen Sold würde ein Soldat natürlich nicht in den Krieg ziehen bzw. hätte keine Motivation dazu, weswegen man mit seinen Kameraden, ob Untergebene oder Vorgesetzte auch über diesen spricht. Da jeder Soldat je nach Dienstgrad und Erfahrung gleich bezahlt wird, also nach einem Tarif, wird man wohl eher weniger über die Höhe des Soldes mit Soldaten sprechen die den gleichen Rang innehaben wie man selbst, sondern mehr wie man sich diesen einteilt, ob man spart und was man sich von diesem kaufen will oder wird. Hat man eine Familie Zuhause fällt dieser natürlich höher aus.* *An sich sprechen Soldaten über ihre Freizeit und ihr Privatleben selbstverständlich ebenfalls. Was man in der dienstfreien Zeit, am Wochenende oder im Urlaub so alles getrieben hat, wohin man gefahren ist, wie lange und was man dort alles erlebte. Seien dies nun Erlebnisse in der romantischen Liebe, oder einfach nur dass man nun endlich das letzte Einzelteil für das Speederbike hat dass man nun fahren kann, da man jenes Einzelteil bei der nächsten Gelegenheit einbauen wird.* *Das Familienleben ist ebenfalls guter Gesprächsstoff.*
Posten und Stationierung	*Wie bei Klonen beschweren sich natürlich auch Nicht-Klone darüber wo sie positioniert werden. Auch denken sie über die taktischen Aspekte ihrer momentanigen Position nach. Jedoch, da ihr Leben nicht zu 100% dem Krieg gewidmet ist bzw. es angedacht war dass dies der Fall ist, beziehen Soldaten dies meist auf ihre eigene Person, Bedürfnisse und Vorlieben. Ein Nicht-Klon wird sich viel öfter darüber beschweren wie stickig der Dschungel-Sumpf-Planet doch ist, auf dem er seinen Dienst ableistet. Oder dass das Bett Zuhause viel gemütlicher ist, als die Stuben-Ausstattung die ihm/ihr auf dieser Basis gestellt wurde.*
Psychische Probleme/Belastungen	*Kein Geheimnis ist es dass der Krieg blutig und schrecklich sein kann. In der Clone Wars Serie wird dies teils dargestellt. Liest man die Bücher merkt man dass die Autoren die Düsternis der Klonkriege jedoch viel stärker untermauerten. Auch Nicht-Klon-Soldaten, seien sie jetzt von der KUS, der GAR oder sonstigen Fraktionen, sind vor dem Schrecken des Krieges nicht geschützt. Eher im Gegenteil, da diese im Gegensatz zu Klonen viel mehr Referenzen zu einem "normalen" Leben haben, dass sich viele Klone zwar wünschen, aber nicht wirklich wissen wie sich ein solches anfühlen mag. Nicht-Klon Soldaten jedoch beziehen den Krieg und die Zerstörung, oder die Tötung von anderen Lebewesen natürlich auf ihr Leben und sind viel anfälliger für psychische Probleme/Belastungen/Störungen.* *Auch wenn ein Soldat nicht dadurch verrückt wird schrecklichen Situationen begegnet zu sein, ist es gut möglich dass dieser dennoch ein wenig von solchen geschockt oder nachbelastet ist. Eine Aussprache mit den Kameraden über die haarsträubenden Momente, die man im Krieg erlebt hat ist somit auch nicht selten, wenn nicht sogar ein Besuch bei einem Mentalheiler. Diese sind auf den meisten Basen, auch in der Lore, verfügbar um Klone wie Nicht-Klone zu behandeln.*

Loyalität zu der Fraktion und Kriegslage	*Während Klone meist eine beinahe unangefochtene Loyalität zur Republik und dem Kanzler (Senat) vorweisen, sowohl nach Außen als auch in ihrem Selbstverständnis, ist dies bei Soldaten anderer Fraktionen anders. Die Gründe in die Armee zu gehen sind zahlreich, es kann das Geld sein, der Ruhm, die Militärkultur, oder sogar die tatsächliche Loyalität, und vieles Mehr sein. Dies kann immer ein wunderbares Thema sein, dass ein Soldat im RP mit seinen Kameraden, Zivilisten oder bei Gefangenschaft bespricht.* *Die Kriegslage an sich ist für einen jeden Soldaten noch wichtiger als vieles Andere. Als Soldat in einer Armee will man den Krieg meist unbedingt gewinnen und steht nicht im Ungewissen, wie die Klone, ob man nach Beendigung des Krieges noch eine Existenzberechtigung hat oder nicht. Von daher wollen die meisten Soldaten sich meist auf dem laufenden halten was die Kriegslage angeht und was sie nach Beendigung des Krieges tun werden.*
Befehle, Vorgesetzte, Untergebene und Klone	*Wie allergisch ein Soldat im RP auf Befehle reagiert bleibt absolut dem Spieler überlassen. Es gibt Soldaten die stehen darauf diese zu befolgen und es gibt welche die es ätzend finden vor ihrem befehlshabenden Vorgesetzten katzbuckeln zu müssen. Das liegt sowohl daran dass es überhaupt Befehle gibt die man befolgen muss, aber auch daran welches Verhältnis man zu den Vorgesetzten bzw. Untergebenen hat und inwiefern diese ihre Freiheiten ausnutzen. Im RL wie in der Lore kann ein Vorgesetzter strenges Verhalten von seinen Männern/Frauen fordern, wie z.B. dass man die Ärmel nicht hochkrempelt und die Uniform immer zugeknöpft ist. Eben das kann einen Nicht-Klon zur Weißglut bringen und zum Gesprächsthema werden. Aber auch der Dialog mit den Untergebenen, die vielleicht in der nächsten Instanz (IC) eine Beschwerde einreichen, oder den besagten Dialog suchen kann ein spannendes Thema werden.* *Abgesehen davon gibt es auch noch die Klone. Je nachdem wie man seinen Charakter spielt gibt es zwei Hauptmeinungen von Nicht-Klonen zu Klonen. Die erste wäre dass diese nichts anderes als Droiden sind die halt aus Zellen bestehen und man von daher wenig Gewissensbisse hat was diese angeht. Die andere Meinung ist empathischer und die Soldaten sehen die Klon-Soldaten vielleicht sogar als Kameraden, aber zumindest als lebendige Wesen an. Dass man diese leben und sterben sieht kann übrigens auch wieder auf den Punkt "Psychische Probleme/Belastungen" anwendbar sein.*

Als Mitglied des Jedi-Ordens lernt man vieles und einiges. Es gibt jedoch Themen die immer wieder im Gespräch zwischen Ordensmitgliedern und mit Ordensmitgliedern aufgegriffen werden und über die man ebenso lange sinnieren kann wie es den Jedi-Orden bereits gibt. Sei man nun ein Jüngling, Padawan, Ritter, Meister oder Ratsmitglied. Jedi führen kein normales Leben, ganz klar. Sie sind von der "echten" Welt bzw. dem zivilen Leben weit entfernt, besonders wenn sie nicht zwischen diesen Menschen die sie eigentlich beschützen sollen arbeiten, wie es z.B. Jedi-Ermittler tun. Von daher gibt es einige Spezial-Themen in denen Jedi sich besonders auskennen und über die sie öfter sprechen.

Training mit dem Lichtschwert	*Das Lichtschwert ist das Leben eines Jedi. Eine elegante Waffe für eine zivilisiertere Zeit. Denn das Lichtschwert rettet Jedi nicht nur das Leben, sondern sie verbringen mit diesem Tag und Nacht, trainieren mit diesem meist mehr als die Hälfte ihres Lebens und geben diesem sogar eine Persönlichkeit/Aura in der Macht. Einem Jedi ist das Lichtschwert in erster Linie so wichtig weil es die einzige Waffe ist die dieser benutzen darf, wenn er sich nicht in einer absoluten Ausnahme Situation befindet. Sie dient der Verteidigung und dem Schutz anderer, kann aber auch dementsprechend zum Angriff genutzt werden. Doch es ist auch ein nützliches, wenn nicht sogar mächtiges Werkzeug. Man kann damit Dinge in Sekunden schneiden bei denen andere Werkzeuge Stunden oder sogar Tage bräuchten, Brot schneiden und es gleichzeitig toasten, aber auch seinen Fokus mit dem Lichtschwertkristall erhöhen. Denn die Verbindung eines Jedi zu seinem Lichtschwert geschieht über den Lichtschwertkristall, der den Fokus und somit die Fähigkeiten eines Jedi steigert bzw. steigern kann. Aufgrund dessen nimmt der Kristall auch die Farbe an, die der Persönlichkeit des Jedi entspricht.* *Dazu kann man auch Stunden lang darüber sprechen wie man sein Lichtschwert gebaut hat, welche Besonderheiten es hat und wie man es verbessern kann.*
Diplomatie	*Jedi sind Friedenswächter. Nichts anderes als die Diplomatie bietet sich da für einen Jedi als Gesprächsthema an. Viele Jedi, besonders die aktiv den Weg eines Diplomaten erwählten, sind von daher politisch sehr bewandert und sprechen oft auch über Politik. Aber zu Diplomatie gehört auch Empathie, Psychologie, Soziologie und Anthropologie. All das bildet das Thema Diplomatie über das Jedi, auch wenn sie nicht als Diplomaten unterwegs sind und es niemals hauptberuflich, im Orden, sein werden, oft sprechen.*
(Ordens-)Philosophie	*Es gibt keine Unwissenheit, es gibt nur Wissen. Geprägt von Ters Sendon ist dies eine der obersten Ziele der Jedi. Sie streben nach Wissen. Wissen erlangt man am besten in dem man bereits vorhandenes Wissen verarbeitet, umformt und ggf. auf neue Situationen und Daten anwendet. Oder anders gesagt: Philosophie. In der Lore philosophieren Jedi über vieles. Manche Jedi spezialisierten sich sogar darauf ihre gesamte Laufbahn nichts anderes zu tun. Dadurch dass ein Jedi philosophiert und neue Theorien zur Macht, Ethik und anderen Themen erstellt ist es diesem möglich mehr Wissen zu erlangen, mit dem er den Orden und dessen Ziele unterstützen kann. Ich persönlich würde sogar behaupten dass die Philosophie, nicht nur für die Jedi, sondern für alle RP-Gespräche ein unerschöpflicher Quell des Dialogs ist und von allen hier aufgeführten Punkten das größte Potenzial in sich trägt.* *Jedi philosophieren natürlich meist primär über den Orden, dessen Weg, die Macht und die Galaxis, doch dies ist nicht obligatorisch.*
Die eigene Profession im Orden	*Die eigene Profession als Jedi bzw. der Weg den man im Orden geht ist enorm wichtig und eine unglaublich gute Grundlage RP-Dialoge zu führen. Ist man z.B. ein Jedi-Heiler wird man viel über Medizin, Krätuerkunde, die Macht und die eigene Aufgabe im Jedi-Orden sprechen. Welche Einsätze man hat, haben wird und hatte, auch wenn man in diesen nicht gekämpft hat. Diplomaten sprechen über ihre Arbeit in der Diplomatie, Wächter über den Schutz bzw. Ermittlungsarbeiten, Hüter über den Kampf usw.* *Durch die Profession der ein Jedi nachgeht werden unzählige RP-Dialog-Möglichkeiten gegeben.* *Auch ein wichtiger Punkt ist natürlich der Padawan und der Jüngling, die meist auch über ihre Ausbildung sprechen bzw. zu was sie ausgebildet werden, wie z.B. der Hüter-Profession usw.*

Räte und Organisationen im Orden	*Organisationen im Jedi-Orden haben meist eine lange Tradition. Um nur einige wenige zu nennen wäre da die Tempelsicherheit, der Kreis der Jedi-Heiler, oder die verschiedenen Hilfskorps. Jene Organisationen und deren Aktionen sind zwischen Ordensmitgliedern auch in Star Wars, also in der Lore oft Gesprächsthema. Nicht zuletzt die verschiedenen Räte versteht sich. Während der Hohe Rat der Jedi die Speerspitze der Räte bildet und Jedi oft über dessen Entscheidungen sprechen oder philosophieren bzw. diese unterstützen, gibt es auch andere Räte, wie z.B. den Rat des ersten Wissens, der sich um die Bewahrung und Verwaltung von Wissen kümmert. Man könnte z.B. über dessen Methoden sprechen. Dies wäre natürlich auch bei den anderen Räten möglich.*

Stop right there, criminal scum! Ja, in Star Wars sind kriminelle nochmal ein ganz eigenes Kaliber. Vom Spice-Händler, bis zum Admiral ist alles dabei. Doch Kriminelle unterhalten sich natürlich auch über zahlreiche Dinge. Denn besonders professionelle Kriminelle, dessen ausspielen mir immer am meisten Spaß gemacht haben, benötigen einen dynamischen Informationsfluss, den sie meistens nur von anderen Personen erhalten. Ein Krimineller muss ja auch nicht direkt als solcher erkennbar sein. Wie bereits erwähnt, ein Admiral kann auch korrupt sein und sein Kommando, also seine Macht, mit Leichtigkeit nutzen um illegalen Geschäften nachzugehen, wie es z.B. Tarnese Bleyd im Buch "Jedi-Heiler: Unter Feuer" getan hat. Hier also ein paar Ideen für den Criminal Mind von Star Wars, bzw. The Clone Wars.

Zwielichtige Ortschaften und Infobörsen	*Ein Profi in der Crime-Szene weiß wo er ansetzen muss um die besten Ergebnisse zu erzielen. Das gilt auch für einen Amateur. Dieser wird sicher 3-4 Gassen auf Coruscant benennen können, die sich hervorragend dafür eignen jemandem das Geld aus der Tasche zu ziehen. Doch abgesehen davon muss ein Krimineller natürlich auch über die Möglichkeit verfügen ggf. heiße Ware loszuwerden und dafür die passende Person, also den passenden Händler (Hehler) finden. Um jene Person zu finden kann man sich als Krimineller über die besten Cantinas und Clubs unterhalten, die solche Leute besuchen.* *Natürlich greifen sich Partner in Crime manchmal gegenseitig unter die Arme, was den Austausch von Informationen zu solch besagten sachdienlichen Locations ermöglicht.*
Düstere Vergangenheit	*Um auf den Straßen von Nar Shadda oder Coruscant Respekt zu ernten kann eine düstere Vergangenheit nicht schaden. Ganz besonders kann es nicht schaden wenn man diese anspricht und den Leute klar macht dass der Charakter ziemlich viel erlebt hat und vielleicht sogar eine sehr mächtige Persönlichkeit in der Unterwelt ist. Neben einer eindrucksvollen düsteren Vergangenheit, kann es natürlich auch weniger epische Vergangenheiten geben, wie z.B. dass man ein ganz einfacher Spice-Süchtiger ist, der in die Beschaffungskriminalität abrutschte und deshalb versucht über die Runden zu kommen.* *Doch auch über die Vergangenheit von anderen kann man sprechen, wie z.B. dem Anführer der Schwarzen Sonne auf den unteren Ebenen. Vielleicht hat der ja 20 Leute mit seinen bloßen Händen niedergemetzelt und man sollte diesem deswegen aus dem Weg gehen? Vielleicht glaubt euer Charakter aber auch das ist nur Banthashit und prahlt deshalb herum dass er es mit diesem Boss aufnehmen könnte.*
Finanzen (Schwarzmarkt/-arbeit)	*Finanzen sind für Kriminelle ein bzw. das größte Thema. Denn das Ziel der meisten Unterweltler ist in Star Wars meist Geld, Erfolg, Macht und noch mehr Geld. Von daher kann man gerne mal darüber reden wo man investieren sollte, um steuerfrei und schnell an ein wenig oder auch ein bisschen mehr Credits zu kommen. Oder ein Kumpel des Charakters hat gerade einen guten Raub hinter sich und euer Charakter will diesem vielleicht helfen das Zeug loszuwerden. Vielleicht kann euch ja die nächste Person die ihr ansprecht dabei helfen eine Scheinfirma zur Geldwäsche für den Kumpel eurer Rolle zu finden?*

Gesetze, Protokolle und Bestimmungen	*Ironisch doch wahr. Wer ungestraft gegen das Gesetz verstoßen will bzw. es an seine Grenzen treibt muss dieses erstmal kennen, sonst wird man vielleicht schneller erwischt als man glaubt. Darunter fallen auch Protokolle und Bestimmungen der Strafverfolgungsbehörden wie z.B. der Coruscanter Peacekeeper (aka Polizei), der Zollämter auf verschiedenen Planeten, den militärischen Checkpoints der Republik und der KUS, oder sogar Wissen über die Vorgänge der wichtigsten Handelsorganisation in der Galaxis.* *Man kann also insgesamt über die IC-Gesetzbücher und Verordnungen, wie auch Vorgänge in den jeweiligen Behörden sprechen. Wie z.B. wenn du festgenommen wirst dann werden dir als Verdächtiger sofort Handschellen angelegt, du wirst sofort abgekapselt, kannst keine Hilfe rufen usw.*
Ware und Arbeitsmittel	*Nicht jeder Kriminelle in Star Wars ist gleich. Während der eine Symoxin und Spice schmuggelt, tut der andere vielleicht das selbe, jedoch mit Sklaven. Man kann sich mit gleichgesinnten über seine "Spezialisierung," lang und breit unterhalten. Wie z.B. dass man manche Waren nicht zu kalt lagern darf, da sie sonst erfrieren und man nicht nur Sklavenhändler sondern auch noch Mörder wäre. Man kann sich ebenfalls darüber unterhalten wie man am besten dies und jenes tut, in der Tätigkeit des Charakters. Oder welche Hyperraumrouten am besten zum reisen mit heißer Ware sind, da dort am wenigsten Scans durchgeführt werden. Ihr werdet schon etwas finden.*

In Star Wars hatten Politiker immer sehr große Rollen, ich denke ich muss keine Beispiele nennen damit ihr wisst von welcher Senatorin/Ex-Königin ich spreche. Aber nicht nur in der Serie, sondern auch in anderen Clone Wars Geschichten, Comics und Büchern, haben Politiker wichtige Rollen und sind meist sehr gut ausgearbeitet, sowohl was die Hintergrundgeschichte angeht, als auch die Moral und Vorhaben der jeweiligen Charaktere. Die Themen in der Star Wars Politik sind nicht wirklich anders als im RL, aber die Inhalte variieren nun mal. Ich persönlich würde empfehlen, falls man einen Politiker ausspielen will sich gut in die Star Wars Politik einzulesen. Eigentlich ist dieser Dialog-Themenbereich eher eine Ergänzung bzw. ein Crash-Kurs zu den zahlreichen politischen Vorgängen, alleine in den Klonkriegen. Ich hoffe ihr könnt damit etwas anfangen.

Krieg	Politiker im Krieg haben ein großes Thema. Und ich denke ihr werdet sicher schon erraten haben - es ist der Krieg. Die Mühlen der Politik in der Galaxis arbeiten seit einigen Jahren vor Beginn der Klonkriege bereits auf Hochtouren und werden damit auch nicht so schnell aufhören. Die Lage in der Galaxis, ob nun Outer Rim, Mid Rim oder Kernwelten ist so schlimm wie seit Jahrhunderten nicht mehr und darüber kann man sich lang und breit unterhalten. Wie beteiligt man sich an der Organisation des Krieges, oder wie beteiligt man sich daran dass die eigene Fraktion so gut es geht vor dem Krieg, der Republik und der KUS geschützt ist. Hier hat man einiges an Spielraum und wenn das hier nicht reichen sollte kann man sich die Folgen von The Clone Wars ansehen, in der die Politiker gegenseitig anschreien.
Finanzen	*Die Republik ist pleite und die Droiden Armee hat einen Arsch viel Kohle gekostet. Die einzigen die das in der Kriegssituation wirklich geil finden sind die Banken Clans, da diese alle Kredite für den Krieg ausgestellt haben. Sowohl die für die Kampfdroiden, als auch die für die Klonarmee. An sich steht es um die staatlichen Finanzen der zwei größten Organisationen in der Galaxis nicht gut, was es umso wichtiger für einen Politiker im RP macht stetig darüber zu sinnieren und darüber mit jedem den er in die Finger bekommt zu sprechen. Die allgemein desaströse Finanzlage der Galaxis lässt viel Möglichkeit offen, um mit diesen als Themenbasis einen Dialog zu*

Militär	*Durch den Krieg kommt evident auch das Thema Militär und Taktik auf. Ein Politiker muss diplomatische und außenpolitische Arbeit leisten um seine Fraktion im Krieg so gut es geht zu unterstützen und die Bewegungen, wie Erfolge des eigenen Militärs so gut es geht zu begünstigen. An sich gibt es zu diesem Thema nicht so viel zu sagen. Zwar steuert die Politik in einer Demokratie meist gänzlich das Militär, jedoch ist daran nicht automatisch jeder Politiker beteiligt. Dadurch kann man, besonders wenn man ein besagter außenvorstehender Politiker ist, sich darüber auslassen dass alles was die Kollegen tun zwar richtig, aber auch irgendwie falsch ist.*
Demokratie bzw. politisches System der Fraktionen	*Wir hier, OOC sehen, wenn wir es näher betrachten, dass das politische System der Galaktischen Republik ziemlicher Müll ist. Das ist den Leuten in Star Wars jedoch auch aufgefallen, was einige dazu veranlasst hat sich für unabhängig zu erklären und somit die Konföderation Unabhängiger Systeme zu gründen und seperatistisch zu werden. Auch wenn man als z.B. republikanischer Politiker das System der Republik kritisiert, muss man sich ja nicht gleich der KUS anschließen. Um seinen Job nicht zu verlieren würde ich empfehlen das System einfach weiterhin nur zu kritisieren und dies kann man am besten tun in dem man diese Kritik anderen mitteilt, in einem RP-Dialog. Das selbe gilt natürlich auch für alle anderen Fraktionen, seien es jetzt die Seperatisten oder Onderonische Adelige, man kann immer über das System mit und in dem man arbeitet sprechen.*
Ziele	*Wenn der eigene Charakter ein Politiker ist sollte man sich möglichst gründlich überlegen was dessen Ziel ist. Natürlich sollte man das bei jedem seiner Charaktere, aber wenn der jeweilige politische Charakter das Ziel hat gute Politik zu machen muss man natürlich auch benennen können was das konkret für diesen ist. Will er z.B. die Wirtschaft begünstigen und die Steuern für die größten und schnellsten Handelsrouten senken, oder eher das genaue Gegenteil? Hat er vor mehr Moral in die Republik mit einzubringen, so schnell wie möglich den Krieg zu beenden, oder vielleicht einfach nur sein eigenes System/Planeten zu begünstigen? Was auch immer die Ziele eures Charakters sind, malt sie euch aus und teilt sie in Gesprächen mit!*

Dies ist die Vorlage die ich immer benutze um meine Charaktere zu beschreiben bzw. zu planen. Je nachdem wie umfangreich ich mich mit einem meiner eigenen Charaktere auseinandersetze lösche bzw. lasse ich einige Punkte aus oder erweitere den Charakterbogen drastisch. Jedoch habe ich bzw. zeige ich nie meine Charakterbögen, da man die jeweiligen Informationen über meine Charaktere IC herausfinden soll und nicht aus irgendeinem Dokument herauslesen sollte. Ihr könnt mit euren Charakterbögen natürlich das tun was ihr wollt. Die gehören ja euch.

Visuelle Informationen

Spezies: -

Geschlecht: -

Körpergröße: -

Hautfarbe: -

Haarfarbe: -

Augenfarbe: -

Persönliche Informationen

Alter: -

Herkunft: -

Sprachen: -

Familienstand: -

Eltern: -

Geschwister: -

Lebenspartner: -

Kinder: -

Mentor: -

Schüler: -

Enge Freunde: -

Wichtige Bekannte: -

Berufliche Informationen

Beruf:

Abreitsort/Stationierung: -

Verwendungen: -

Medizinische Informationen

Kybernetik: -

Medizinische Besonderheiten: -

Psychologische Besonderheiten: -

Erscheinungsbild Informationen

Erscheinung in der Macht: [Dunkel/Hell/Grau/Nicht-Machtanwender]

[Beschreibung im Fließtext]

Biografische/Hintergrund Informationen:

[Hier stichpunktartig wichtige Momente im Leben des Charakters ggf. mit Datierung (z.B. 50 VSY)]

Hier sind einige Informationen zu Äquivalenten Gegenständen die es im RL gibt aber in Star Wars meist eine andere Bezeichnung und Herkunft haben als in unserer Welt. Natürlich gibt es noch mehr, aber das sind so primär die Gegenstände die, mir im Großen und Ganzen, in jeglichem RP, in meiner gesamten RPlichen Laufbahn, aufgefallen sind.

Star Wars-Äquivalent	Reallife-Gegenstand	Beschreibung

Flimsi(-plast)/Datapad	Papier (DIN Ax(z.B. 3,4)-Maße)/Tablet	Flimsiplast, kurz Flimsi, ist ein durchsichtiges, leicht faltbares Material, dass in Star Wars anstatt von dem hier bekannten und überall verfügbaren Schreibpapier genutzt wird. Statt ein Blockblatt gibt es in Star Wars dann also ein Flimsi-Stück auf dass man mit verschiedenen Stiften schreiben kann. Datapads hingegen haben beinahe die selbe Funktion wie Schreibpapier und können sogar wichtige Verträge abgespeichert haben, die man über das Interface unterschreiben kann. Diese Vertrags-Dateien z.B. enthalten dann eine bestimmte notarielle Verschlüsselung, mit der sie kaum zu fälschen und rechtsgültig in Star Wars genutzt werden. Natürlich sind Datapads aber auch kleine Computer und werden gleichzeitig als Allzweckgeräte genutzt, wie Handys oder Tablets im RL.
Kaffa/Kaf	Kaffee	Kaffa oder Kaf ist ganz einfach gesagt das SW-Äquivalent zu unserem Kaffee. Man trinkt es genauso wie Kaffee und es ist genauso beliebt wie verbreitet wie solcher.
(Raum-)Jäger	Kampfjets/Bombenflugzeuge	Raumjäger sind Kampfjets und Bombenflugzeuge in Star Wars. Mehr muss man dazu eig. nicht sagen.
(Raum-)Fähren	Schiffsfähren, über Wassergebiete	Raumfähren bringen einen von Planet A nach Planet B. Meist geschieht dies im selben System. Doch es gibt auch inter-regionale Kreuzer, die eher wie Kreuzfahrschiffe oder große Flugzeuge sind, um viele Passagiere über sehr weite Strecken zu bringen. Je nach Hyperraumantrieb dauert es manchmal sogar Tage.
Medizinische Pflegedroiden	Krankenpflegehilfe	Die medizinischen Droiden in Star Wars haben die Aufgaben von Krankenpflegern größtenteils übernommen. Die schwere körperliche Arbeit wird auf diese abgeladen, weswegen es fast nur noch Ärzte gibt. Normale Pfleger werden meist die Assistenten von Ärzten genannt. Diese besitzen aber im Gegensatz zu unseren RL-Pflegern viel mehr medizinische Kompetenz und dementsprechend führen sie manchmal sogar Behandlungen und Diagnosen wie Ärzte durch. Sanitäter sind in Star Wars auf dem selben Level und können sogar operieren.
Plastoid	Kunststoff (Plastik)	Plastoid ist ein enorm beständiger Kunststoff der für Möbel, Klonkrieger-Rüstungen (feuerfest), nicht-tödliche Aufstandsgeschosse, oder andere Alltagsgegenstände wie z.B. Becher, Kisten oder Tornister verwendet wird.

Autoinjektor	Spritze/Injektionsnadel	Autoinjektoren sind in Star Wars die Spritzen. Meist haben sie eine Pistolen-Form, einen kleinen Prozessor, ähnlich wie bei einem Wecker und verschiedene Ventile, Aufsätze wie Funktionen. Man steckt meist genormte Ampullen hinein, an manchen Geräten kann man einstellen wie hoch die Dosis sein soll (z.B. 3ml, 20ml usw.). Manche Autoinjektoren sind nur zur einmaligen Verwendung, manche sind nur zur einmaligen Verwendung gedacht und haben eine eingebaute Medikamenten-Dosis. Manche bestehen aus Kunststoff, andere aus Plastoid. Einige Injektoren besitzen Nadeln mit denen sie punktieren und wiederum andere Injektoren nutzen in Millisekunden generierten mechanischen Unterdruck, um beinahe rückstandslos durch die Haut zu stechen. Viele Autoinjektor haben zwar eher die Form einer knubbeligen Handfeuerwaffe, doch manche auch die eines Stiftes. Zudem haben Autoinjektor meist, wenn sie keine Auto-Desinfektion eingebaut haben, Plastoid-Aufsätze bzw. Kanülen die man auf diese steckt. Mit Vakuum-Ampullen kann man mit Autoinjektoren auch Blut innerhalb weniger Sekunden aufnehmen, da dieses durch das Vakuum in der Ampulle schnell aufgesogen wird.
Atemgerät (Wasser)	Kreislauftauchgerät	Das Atemgerät in Star Wars, ist um einiges kleiner als das im RL. Was hier mehrere Kilo wiegt ist in Star Wars klein genug damit es in die Hosen- oder Jackentasche passt. Es wird auf den Mund gesetzt und man kann dann dadurch atmen. Zwei Tanks, die ungefähr zwei Finger breit und lang sind haben je eine Stunde Sauerstoff.
Jetpack	Fallschirm	In Star Wars gibt es keine Fallschirme, sondern "lediglich" Jetpacks, die eine sanfte Landung auf dem Boden ermöglichen. Wenn auch der Treibstoff von Jetpacks hochentzündlich ist und diese somit zu einem Pulverfass auf dem Rücken auf dem Rücken werden ist es mit einem Jetpack ungefährlicher zu landen als mit einem Fallschirm, da man sich mit einem Fallschirm bei der Landung schnell die beine brechen kann. Diese Unfallgefahr gilt besonders für die militärische Nutzung von Fallschirmen.

- 8 Schlusswort
- 8.1 Abschließende Worte

Für all diejenigen die sich diesen Guide von vorne bis hinten durchgelesen habe erstmal ein dickes Danke dass ihr das so lange durchgehalten hab. Auch an alle die diesen Guide als Orientierungshilfe nutzen ein großes Dankeschön. Ich habe versucht alles so genau wie möglich durchzunehmen, damit so wenig Fragen wie möglich seitens von euch, der Leser aufkommen. Aber falls ihr dennoch Fragen habt könnt ihr mich jederzeit anschreiben bzw. benachrichtigen. Ich heiße auf allen Plattformen so wie hier.

Cheers,

Yaura

Der Guide wird ggf. aktualisiert und Inhalte an neue Server-Parameter angepasst