

# *Übernahmekonzept*

Siebenwind



17.04.2022

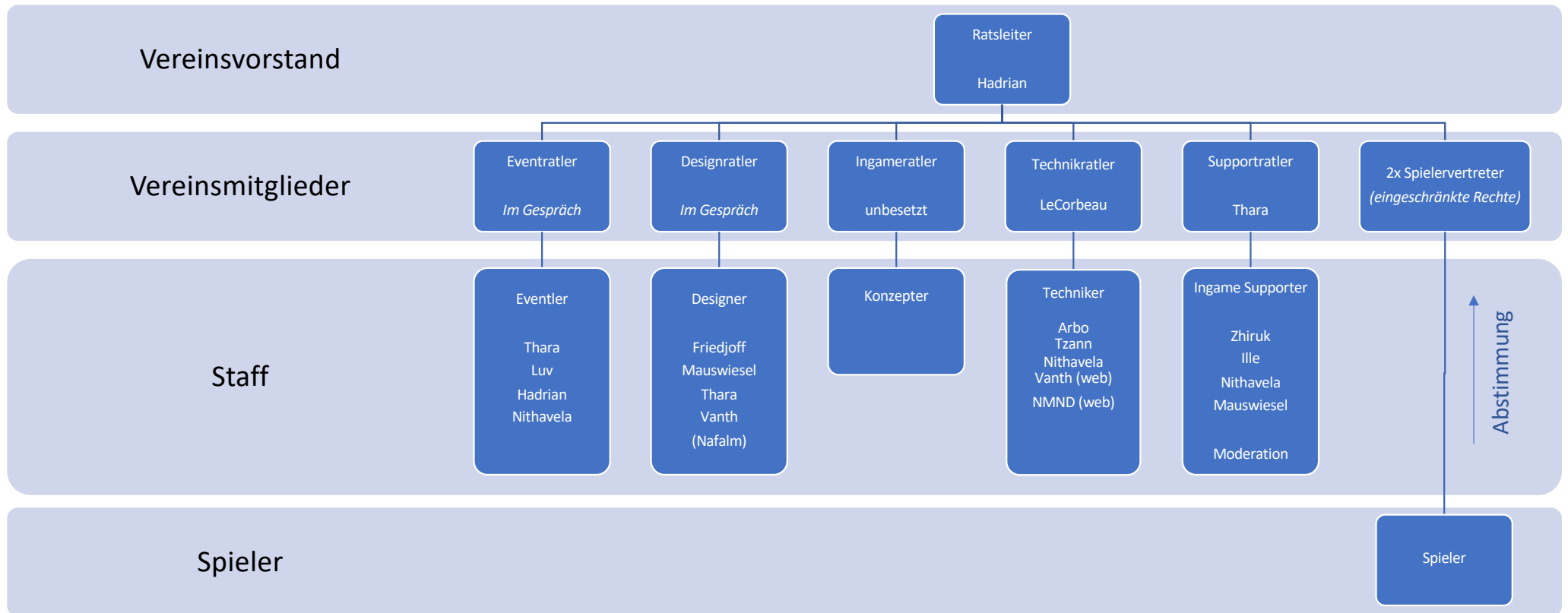
von: *Hadrian, LeCorbeau, Nithavela, Thara*



# Inhalt

Vorläufiges Organigramm	Seite 3
Vereinszweck	Seite 4
Zeitliche Abfolge	Seite 5
Teambildung / Einarbeitung	Seite 6
Kurzreports	Seite 7
Serverversion	Seite 8
Regelwerk	Seite 9
Eventlinie	Seite 10
Weitere Projekte	Seite 11

# Vorläufiges Organigramm



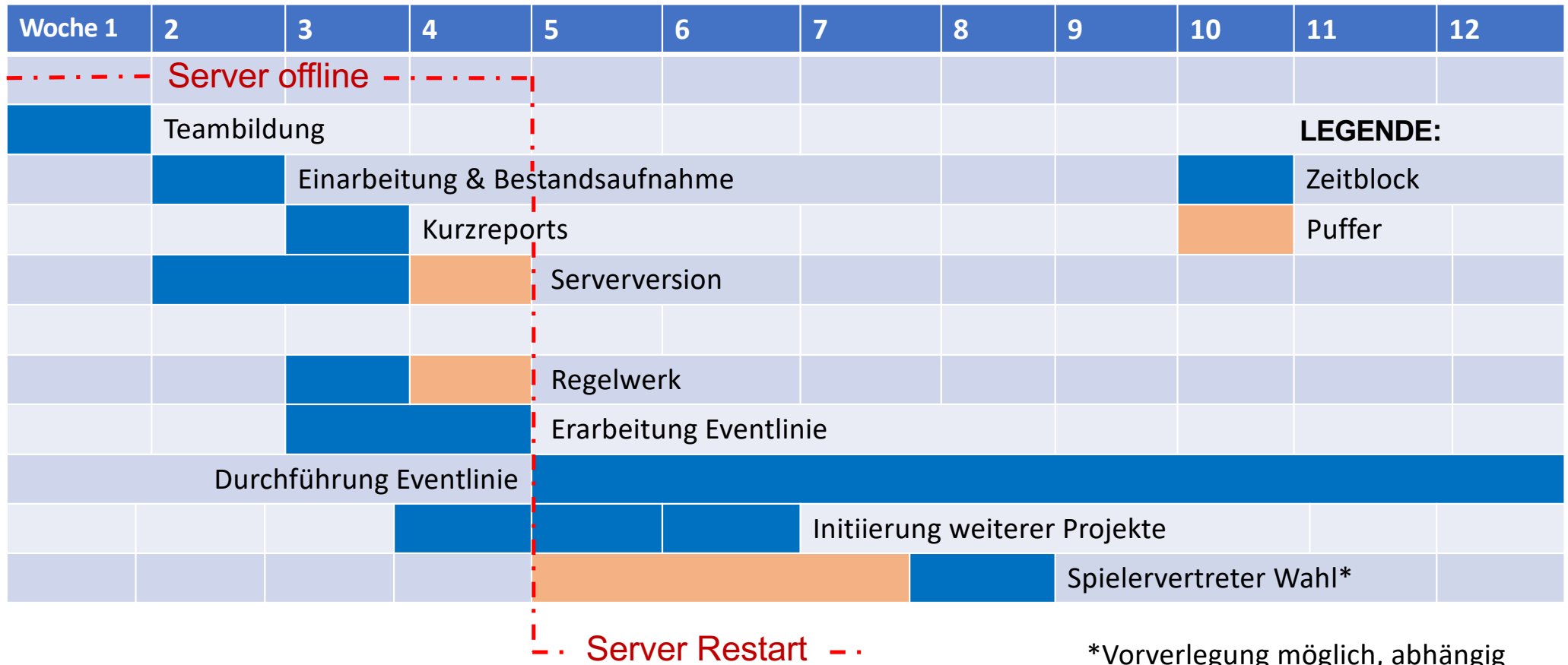


## Vereinszweck

- Siebenwind wird Eigentum des zu gründenden Vereins, Siebenwind e.V.
- Vereinszweck ist die Erhaltung Siebenwinds und die Förderung von Rollenspiel in Textform
- Die Vereinsmitglieder setzen sich aus dem Rat und den Spielervertretern zusammen (siehe Organigramm)
- Die Mitglieder (der gesamte Rat + Spielervertreter) wählen oder bestätigen den Ratsleiter (Vereinsvorsitz) bei der Vollversammlung



# Zeitliche Abfolge



\*Vorverlegung möglich, abhängig von vorhandener Spielerbasis



## Teambildung / Einarbeitung

- Die Ratler werden festgelegt
- Die Ratler bilden ihre Teams  
(Nutzung der nebenstehenden  
Pool-Liste möglich)
  
- Die Teams arbeiten sich in die  
Kernaufgaben ein  
(v.a. Event/Support für den  
kommenden Betrieb)

### Techniker:

Tzann  
LeCorbeau  
NMND (Web)  
Vanth (Web)  
Nithavela (Scripte)

### Design:

Luv  
Hadrian  
Friedjoff  
Mauswiesel  
Vanth  
(Tzann)

### Technik-Berater:

Arbo  
redCube

### Support:

Nithavela (anlernen)  
Thara  
Mauswiesel  
ille  
Zhiruk  
Amarok

### Event:

Thara  
Luv  
Hadrian  
Nithavela

### Freischaltung:

entfällt (automatisiert)



# Kurzreports

Betrifft: Alle Teams

Die Teams werden innerhalb ihrer Ressorts eine Bestandsaufnahme durchführen. Das beinhaltet auch eine Zusammenfassung von möglichen Komplikationen und im Idealfall erste Lösungsansätze.

Ziel der zu verfassenden Kurzreports ist es, die Grundlagen zu schaffen um:

- a) Im Falle von Event, Technik und Design, einen Überblick zu schaffen, wie der Status Quo ist, um den reibungslosen Ablauf und eine Weiterarbeit zu ermöglichen, bei der die Konsistenz und die logische Schlüssigkeit der Siebenwind-Welt nicht oder nicht unnötig gefährdet wird.
- b) Eine umfassende Optimierung der bisherigen Prozesse, Strukturen und Abläufe planen zu können, durch das Aufdecken der kritischen Pfade innerhalb vorhandener Strukturen.

Wesentliche Ziele dabei sind die Beschleunigung von Entscheidungen, Automatisierung von Teilprozessen (soweit möglich) Steigerung der Transparenz für die Community und das Verkürzen oder Entfallen lassen der Wartezeiten für Spieler.



# Serverversion

Betrifft: Arbo, Designteam, Texter

## Key-Features der neuen Serverversion:

- Gemeinsame Basisklasse für Handwerker/Kämpfer/sonst. Nichtmagier
- Freischaltung für die Basisklasse entfällt, da Charakter ingame erstellt wird.
- Umfassendes Tutorial, in denen die Inhalte spielerisch ausprobiert werden können.
- Balancing Features für: Erfahrung, Verschleiß, Rohstoffgewinnung

## Zu lösende Schwächen:

- Rückkehrfunktion ins Tutorial, um das Feature jederzeit nutzbar zu machen (Lösungsansätze vorhanden)

Notwendige Umsetzungszeit: (ca. 3 Wochen)

Technik: 3 Wochen

Design: 2 Wochen

Texte: 2 Wochen





## Regelwerk

**Betrifft: Rat, Support-Team, Spielervertreter, ggf. Technik**

Das Regelwerk soll auf Bereiche überprüft werden, die vereinfacht werden können oder sogar ganz entfallen können.

Teile, die über technische Maßnahmen geregelt werden können, können hierbei ggf. aus dem Regelwerk entfallen, so dass der Umfang letztendlich verringert werden kann, was zur einfacheren Erlernbarkeit und Handhabung des Regelwerks führt, für Spieler und Supporter.



## Eventlinie

**Betrifft: Event-Team, Spielervertreter, ggf. Design**

Zum Restart soll eine neue Eventlinie zur Verfügung stehen, die Content für ein Auftaktevent bietet (etwa 4 Wochen) und eine Folgeline initiiert (weitere 4 Wochen), so dass Content für mindestens 8 Wochen bereit liegt.

Die Dichte der Events soll besonders in den ersten 2 Wochen sehr hoch sein, um ersten Spielern ein Erlebnis bieten zu können und um eine Bindung zum Projekt zu fördern.

Ziele sind:

- Einfacher Zugang in allen zeitlichen Phasen
- Fortschritt der Spielwelt und der Handlung
- Neuer Fokus (Episches & Politisches)
- Vorbereitung auf weitere Eventlinien



## Weitere Projekte

Betrifft: Alle Teams, Spielervertreter, Spieler

Weitere Projekte auf der Agenda sind:

**Der neue Client** der bereits in Arbeit ist und neben weiterer Anpassungsmöglichkeiten für die Zukunft vor allem ein größeres Spielfenster ermöglicht, das das Spielerlebnis insgesamt angenehmer machen soll.

**Instanzierte Spielerevents** die es ermöglichen sollen, dass Spieler in Zukunft in einem festen, instanziierten Bereich, eigene Events mit Spawnfunktion und eigenem Storytelling durchzuführen.

**Magiereform** mit dem Ziel, ein dem Balancing zuträgliches System zu schaffen, das den Spielern gleichzeitig mehr Möglichkeiten der Individualisierung bietet.