

Besprechung: Teambesprechung vom 26.03.23



Von C. Cail vor 7 Tage hinzugefügt

Anfangszeit: 26.03.2023 15:00 - 16:30 (GMT+01:00) Europe/Berlin

Ort/Raum: SCP Teambesprechungschannel Teamspeak

Eingeladen: Adrian Doom; Amy Amy; Atze Hannes; Baumeister S1las; Bravo Bravo; C. Cail; Chaos Krone; Chaosmeister Chaos; Dale Dale; Darkness .; Doki Doki; EG Blade; Erzherzog Anderson; Gelöschter Nutzer; Heisenberger W; Horizon Arkus; Jan Muller; kleingeierhalt kleingeierhalt; Löwebär Löwebär; Marzep [SG]; Melvin 71; Sergeant Niner; Stevenson .; Tobi WAE; Ze German Dummy MTF

Anwesend: Adrian Doom; Amy Amy; Atze Hannes; Baumeister S1las; Bravo Bravo; C. Cail; Chaos Krone; Chaosmeister Chaos; Dale Dale; Darkness .; Doki Doki; EG Blade; Erzherzog Anderson; Gelöschter Nutzer; Heisenberger W; Horizon Arkus; Jan Muller; kleingeierhalt kleingeierhalt; Löwebär Löwebär; Marzep [SG]; Melvin 71; Sergeant Niner; Stevenson .

AGENDA

PROTOKOLL

Protokoll

Teambesprechung Agenda für den 26.03.23

TB-Leitung hat Serverleiter Cail

Vorschläge

Skillmenü

<https://www.senseigaming.de/forum/index.php?thread/5743-skillmen%C3%BC/>

Hier Abstimmen

Es könnte dazu kommen, dass ganz schnell das Balancing schwierig wird, und Leute die zwar gutes RP machen, aber nicht oft auf dem Server sind, würden dadurch auf dauer stark

1 Teambesprechung Agenda für den 26.03.23

2 Vorschläge

2.1 Skillmenü

2.2 QOL

2.3 Waffenbase ändern

2.4 Budget System

3 Bewerbungen

3.1 Teambewerbung von Slin

3.2 Bewerbung von Lead Inspector der Personalabteilung von MrSimonski

4 Themen

benachteiligt werden.

Es würde Usern allerdings etwas geben, worauf sie arbeiten können, und man könnte die Boni so ausrichten, dass sie das balancing nicht beschädigen würden.

Man könnte "Skills" aber auch einfach im RP durch training lernen.

Es wäre cool, wenn alle Jobs individuelle Skills bekommen kann, was viel Individualisierungs möglichkeiten bietet.

Das Team hat den Vorschlag angenommen und wird sich in kürze damit auseinander setzen, das ganze zum einen konzeptionell, zum anderen technisch umzusetzen.

QOL

<https://www.senseigaming.de/forum/index.php?thread/5741-kleine-anekdote-zu-quality-of-life/>

Es wird sich bereits um 294 gekümmert. Die anderen Sachen wurden bereits angesprochen unter dem Beitrag

Waffenbase ändern

https://docs.google.com/document/d/1PedDeCKjKshZ602xrpa2Zjz8ZD7GdQy9sMFy031_E1U/edit?usp=sharing

<https://strawpoll.com/polls/7MZ0ABVeByo>

Die aktuelle Base sei zwar gut vom Handling her.

Punkte die gegen die aktuelle Base sprechen wären das zu moderne Design, die große Größe und die auftretenden Bugs.

Es würde wohl oft passieren, dass augenscheinlich getroffene Spieler, dennoch keinen Schaden bekommen.

Andere Spieler würden diese Fehler allerdings wohl so gut wie garnicht auffallen, es würde geraten werden, darauf zu warten dass der Entwickler die Probleme behebt.

Das Team hat sich dafür entschieden die Waffenbase zu ändern.

Wir werden im ersten schritt versuchen, ArcCW wieder zum laufen zu bringen.

Budged System

von Anderson

<https://strawpoll.com/polls/NoZr3P6q3y3>

Der Vorschlag wurde angenommen

--

Neu Task

Bewerbungen

Teambewerbung von Slin

<https://www.senseigaming.de/forum/index.php?thread/5736-teambewerbung-von-slin/>

[Hier Abstimmen](#)

Er würde wohl oft inaktiv sein.

Außerdem würde der Bewerber oft trollen.

Der Bewerber wurde vom Team abgelehnt

Bewerbung von Lead Inspector der Personalabteilung von MrSimonski

<https://www.senseigaming.de/forum/index.php?thread/5742-bewerbung-zum-leading-inspector-der-personalabteilung/>

[Hier Abstimmen](#)

Der Bewerber würde in seinen anderen Jobs gute Arbeit leisten, wäre aktiv und würde viel

engagement zeigen.

Es würden auch gute Akten von ihm geschrieben werden.

Der Bewerber wurde vom Team angenommen.

Themen
