

STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

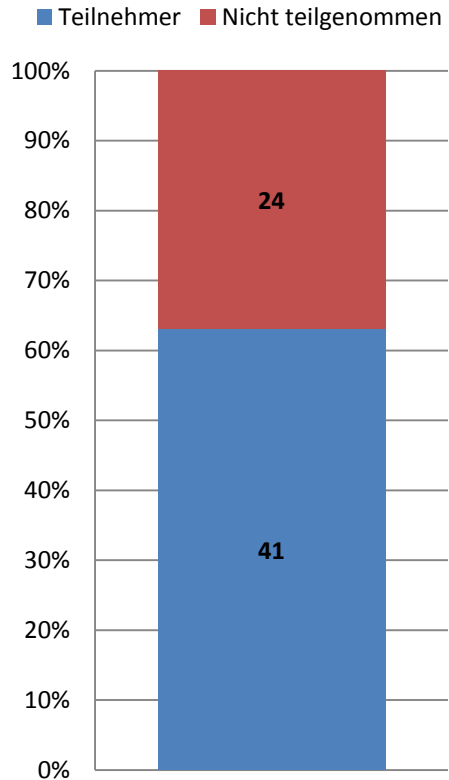
Ergebnis der Großen SFO Umfrage 2014



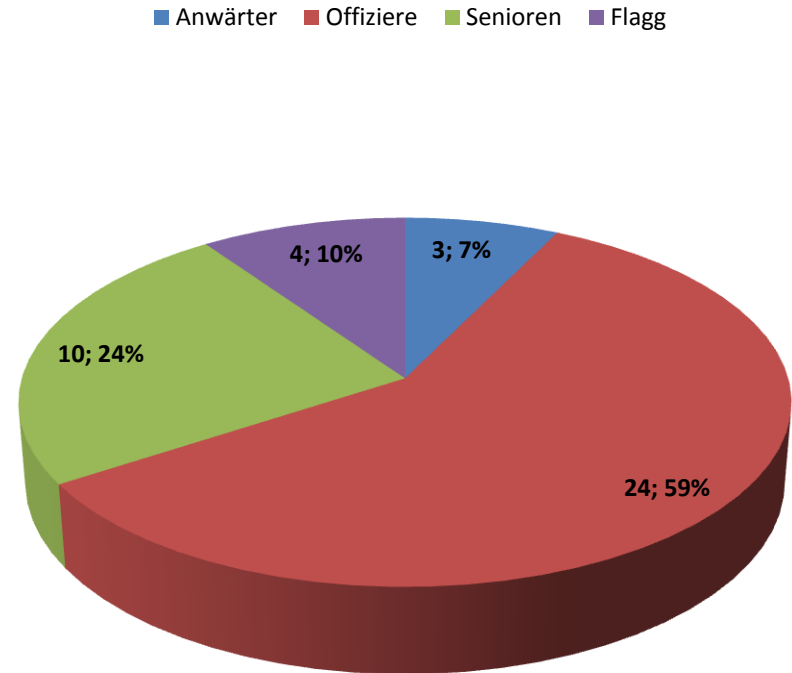
STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Teilnehmerzahl



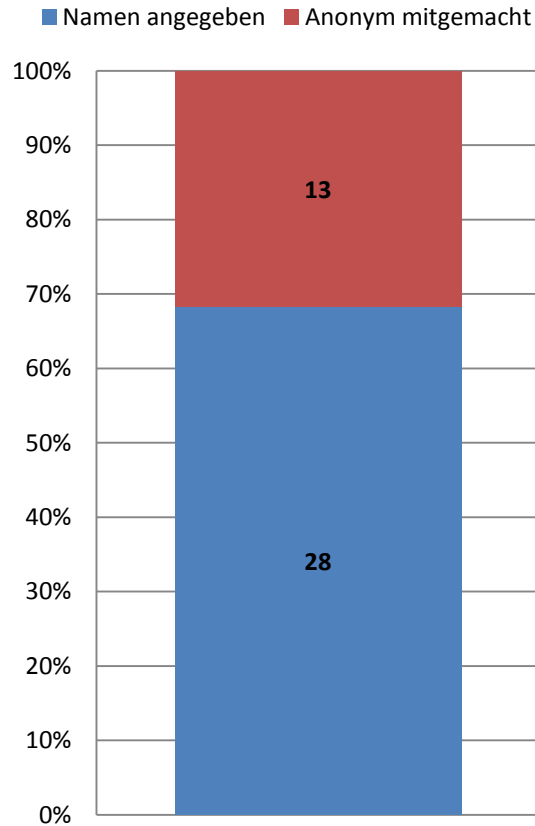
Teilnehmer: Ranggruppen



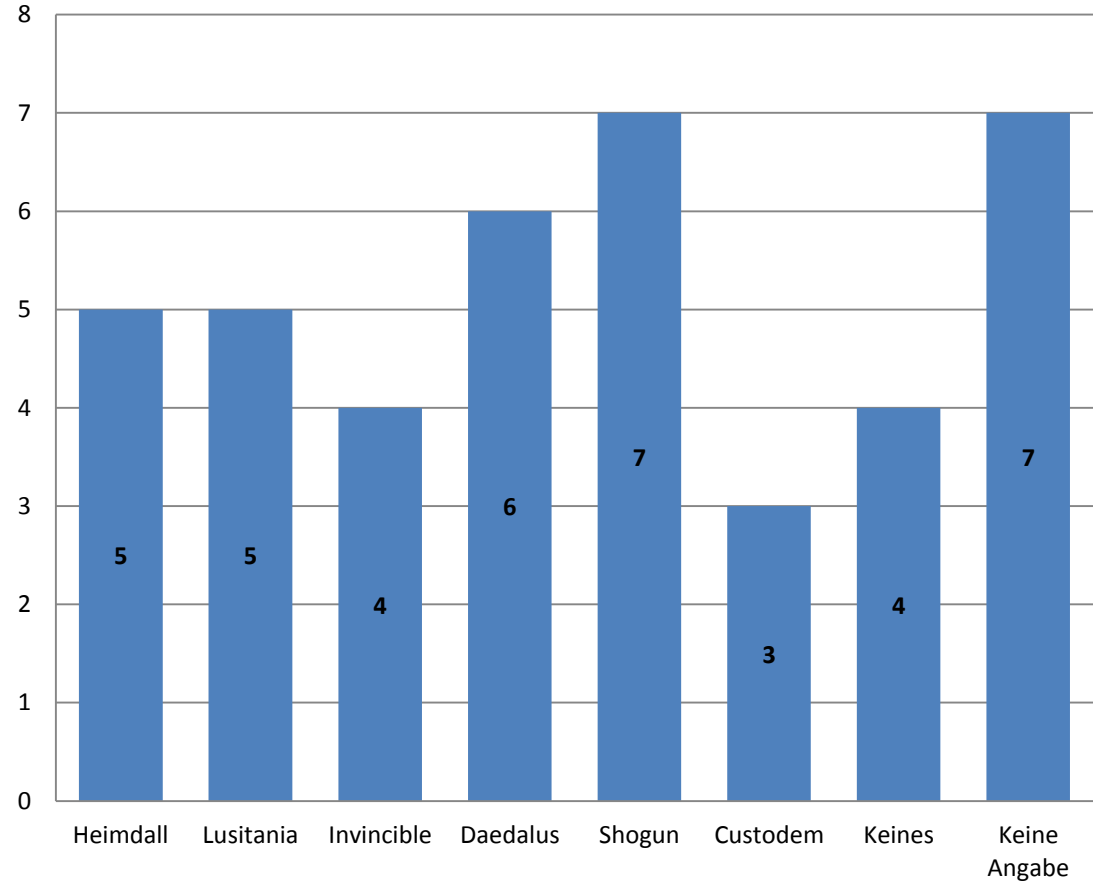
STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Anonym vs. Bekannt



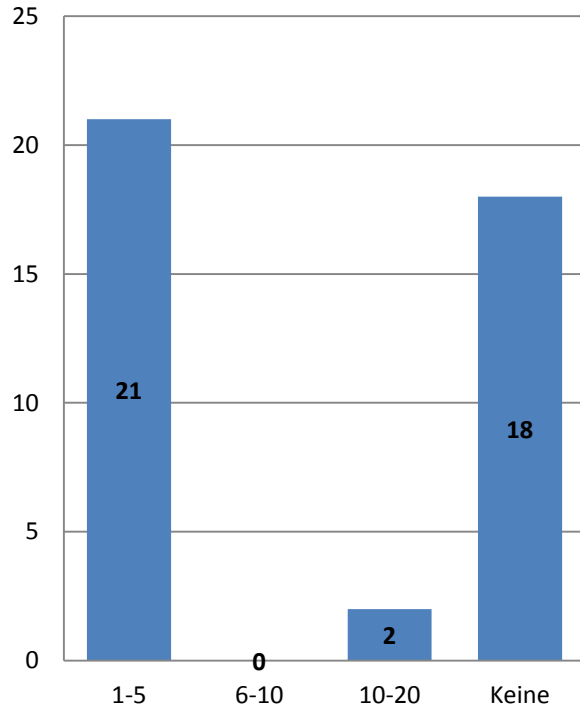
Name des Stammschiffes



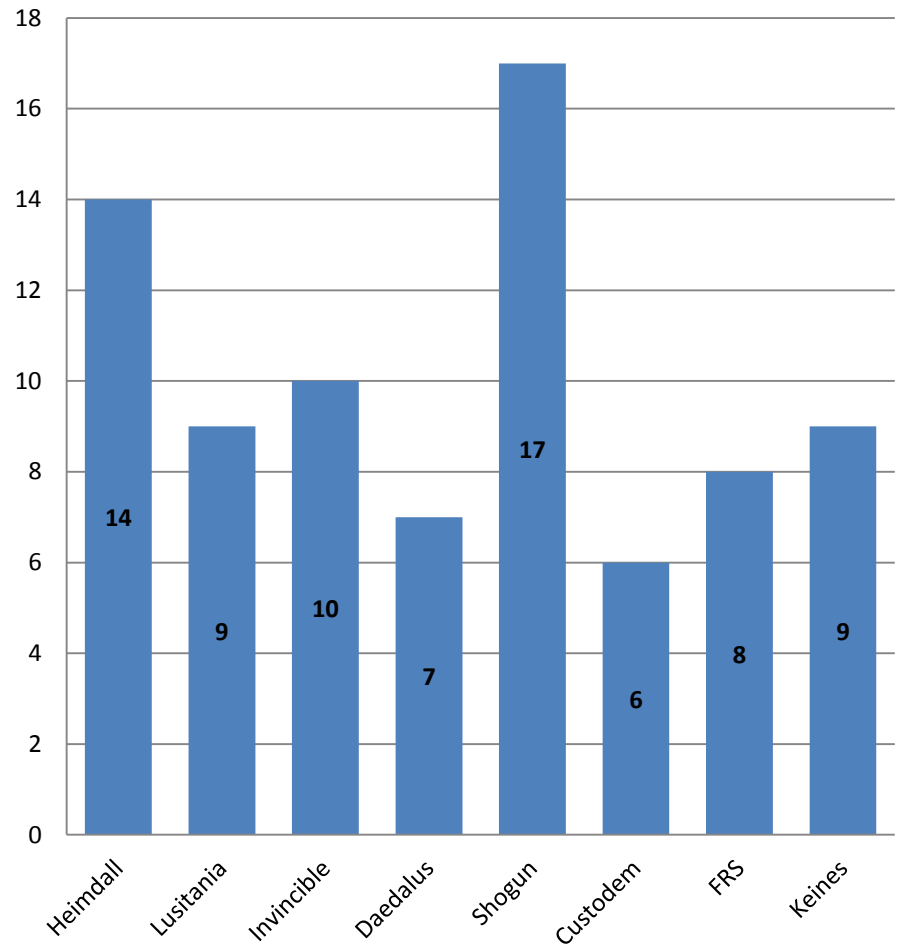
STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

**An wie vielen
Gastmissionen nimmst
du im Monat teil?**



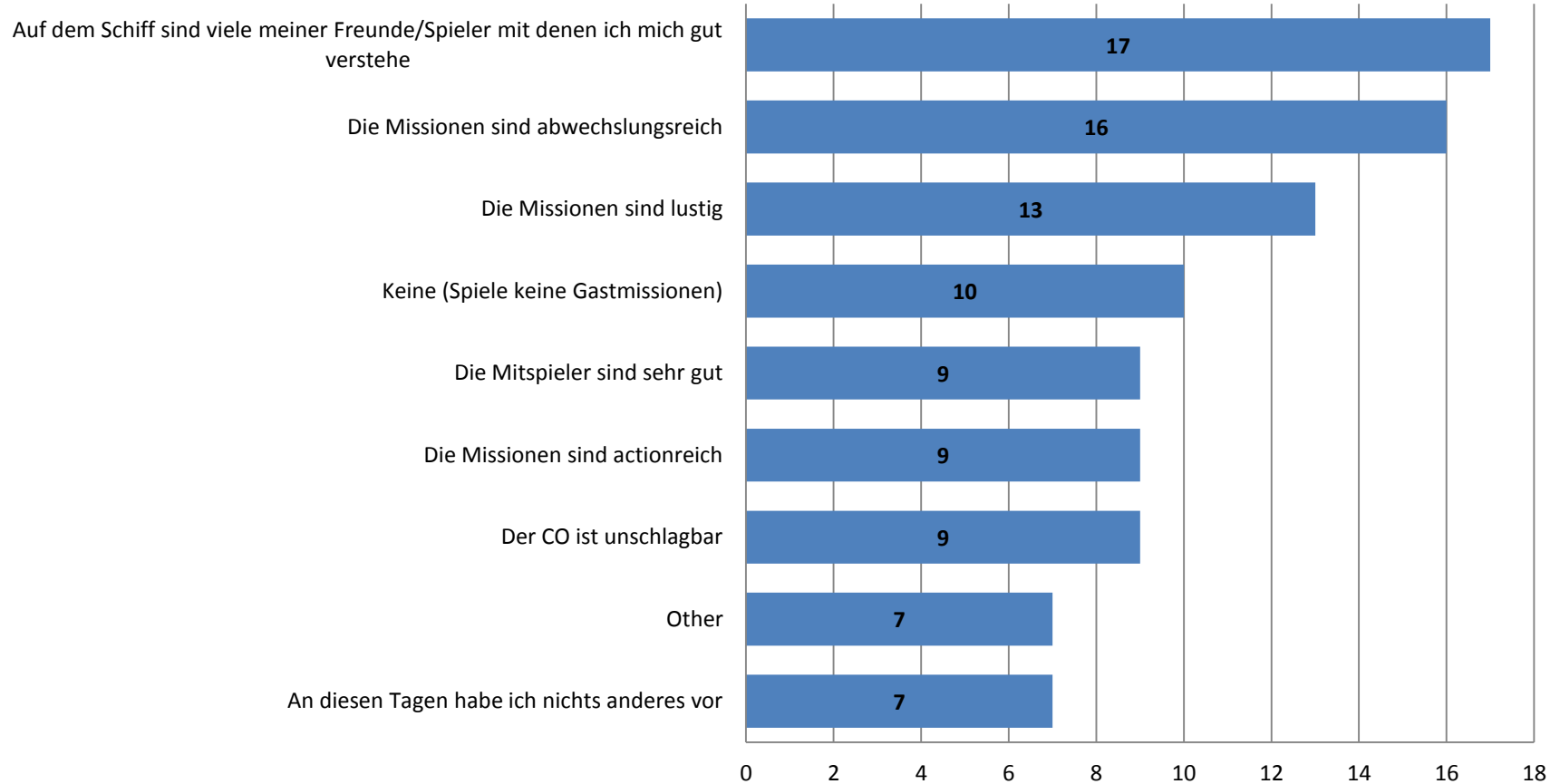
**Auf welchen Schiffen spielst du
üblicherweise Missionen mit?**



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

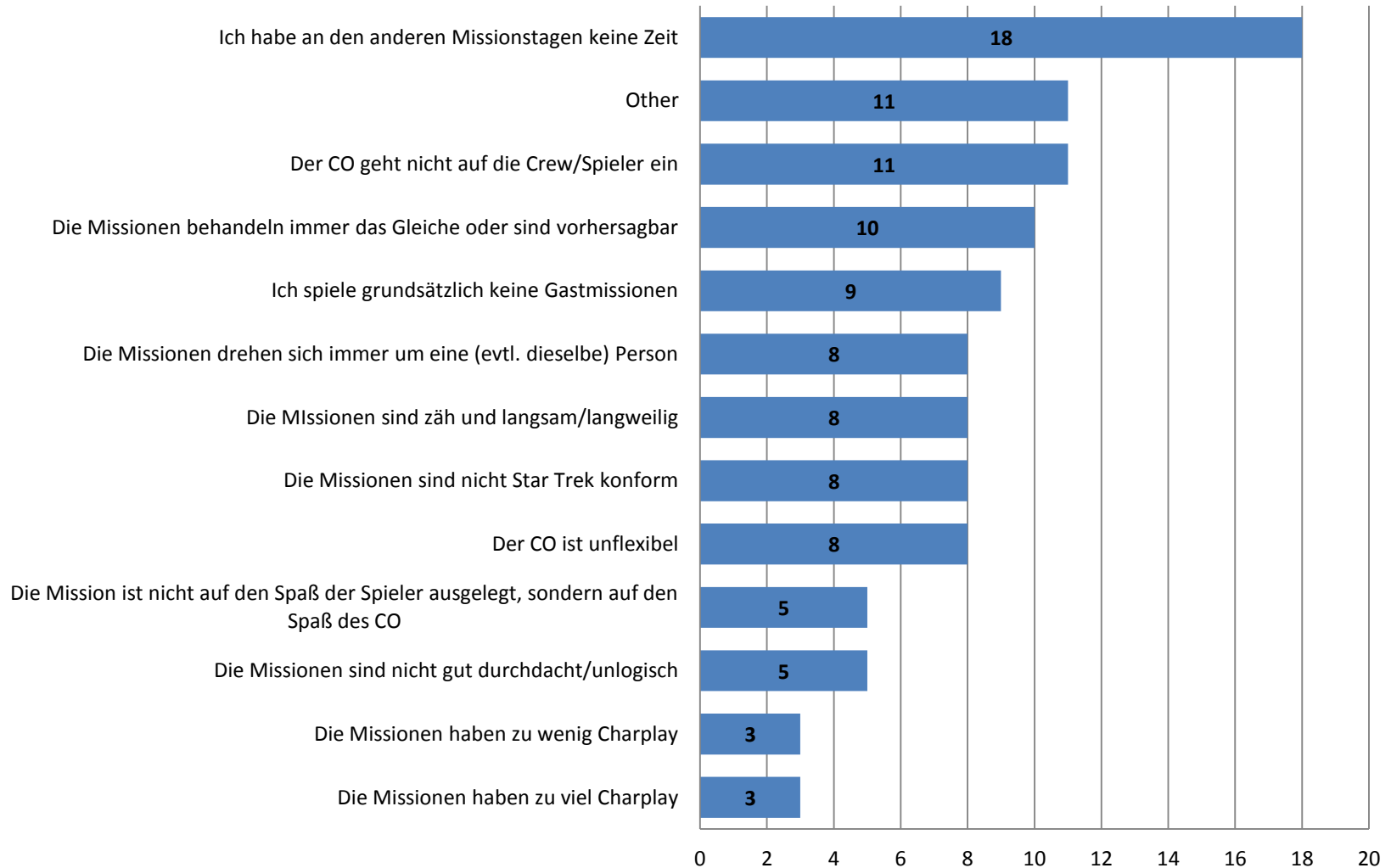
Was sind für dich Gründe auf diesen Schiffen mitzuspielen?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was machen die anderen Schiffe für dich uninteressant?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was müsste sich für dich ändern, damit du an mehr Gastmissionen teilnimmst? 1/2

- Weniger persönlicher Charplay, mehr Posten-spezifischer Charplay; - Geschwindigkeit: Es ist ein Chat-RPG, kein Foren-RPG. 5 Minuten auf die Antwort eines Spielers zu warten ist nicht hinnehmbar; - Missionen als Rätsel/ Herausforderung für jede Abteilung gestalten, wozu Lösungswege erarbeitet und umgesetzt werden müssen; - Mehrteiler verkleinern: Es kann nicht sein, dass eine Storyline über Monate hinweg gespielt werden. Als Gast findet man kaum noch rein. Ich stelle die Behauptung auf: Nur ein oder zwei KOs können einen vernünftigen Einteiler gestalten und durchführen; - Einleitung-steigende Handlung-Klimax-Fallende Handlung-Katastrophe
- Eigentlich nur meine Freizeit ansonsten weiß ich mich anzupassen
- Früher habe ich mich häufiger zu Gastmissionen aufrufen können, wenn ich quasi "eingeladen" wurde, indem mich jemand in ICQ, Skype o.ä. ansprach, ob ich nicht mitspielen wolle. Das kommt heute fast überhaupt nicht mehr vor. - An mir persönlich ist mir aufgefallen, dass ich allenfalls dann herumfrage, wenn a) ich selbst richtig Lust auf das Spielen habe und b) die Spielerzahl bereits dünn gesät ist.
- Es müsste für mich möglich sein, die Story zu verstehen, ohne deren Logbuch jede Woche lesen zu müssen. Das ist derzeit nicht möglich, da niemand im hier und jetzt spielt, sondern jeder CO ist führerlos.
- Ich müsste mehr Zeit haben ;)
- Die Missions- und Spielqualität. Generell leicht variabel von Schiff zu Schiff, die unter "Was machen die anderen Schiffe für dich uninteressant?" Punkte. Bei manchen COs hat man den Eindruck, dass sie sich überhaupt nicht mit ihrem Schiff und den Spielern beschäftigen, Hauptsache sie bekommen durch was sie gerade wollen, egal wie und ob es passt. Weiterhin habe ich des Öfteren den Eindruck, besonders bei der Abschließenden Frage nach "Meinungen" und "Kritik", dass manche COs da nur den Bauch gepinselt haben wollen, für eine Überragende Leistung, die sie aber MEISTENS nicht bringen. Weiterhin würde ich mich über einen CO und XO freuen, die auch mal wirklich Kommandieren und nicht alles so dahin dümpeln lassen und sich mit ihrer Crew beschäftigen und nicht nur Smalltalk machen, sondern (sinnvolle) Befehle erteilen. Oft stocken die Missionen auch einfach weil sich die Kommandocrews nicht ordentlich absprechen. Ich würde mir ein KommandoTEAM wünschen das richtig zusammenarbeitet und so eine flüssige, stimmige Mission und ein entsprechend gutes Klima mit WIR-Gefühl schafft. Aber so ein Team gibt es nun mal auch nur, wenn der CO seine Leute gut ausbildet, manchmal hab ich den Eindruck das auf Schiffen der CO seinem XO und dem 2O gar nichts beibringt, sondern sie immer und immer ^{wieder} in Anfängerfehler rennen lässt und quasi keine Hilfestellung gibt. Vielmehr einfach nur Arbeit und Lästiges abwälzt. (Kann natürlich auch nur eine Persönliche Wahrnehmung sein, weil das Spielerische vorrücken von machen seit Monaten auf ein und demselben Stand stockt.)
- Es hat sich schon etwas geändert. Ich habe mehr Zeit durch Berufswechsel. Ich werde Gastmissionen demnächst wieder in Betracht ziehen.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was müsste sich für dich ändern, damit du an mehr Gastmissionen teilnimmst? 2/2

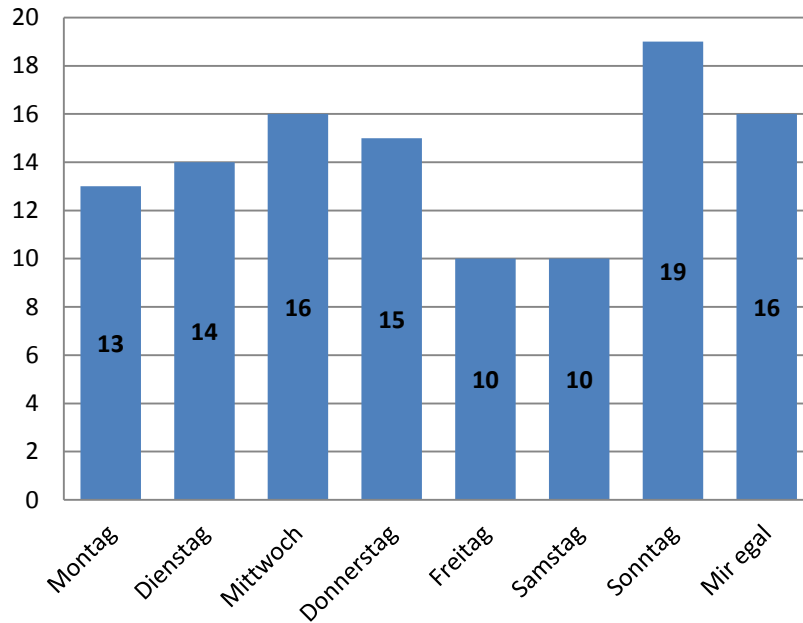
- Ich müsste nur mehr Zeit haben. Ich finde übrigens auch ein ansprechend geschriebenes Logbuch oft einen Anreiz, an einer Mission teilzunehmen.
- Nichts, ich verwende als CO ca. 7 Stunden für die SFO in der Woche inklusive meiner Stammmission dies reicht mir, da ich zusammen mit meinen anderen ehrenamtlichen Verpflichtungen die Woche gut füllen kann
- Mehr als 2 Missionen pro Woche möchte ich grundsätzlich nicht spielen. Daran könnte keine Änderung rütteln. Wünschenswert finde ich es trotzdem, wenn CO ihre Storylines in verschiedene Richtungen bewegen könnten, je nachdem wie die Spieler sich verhalten (Entscheidungen fällen), und nicht nur stur einem starren Plot nachjagen.
- Es müsste mehr anderweitig engagierte Spieler geben, die mir Posten/Aufgaben abnehmen. Allerdings bin ich derzeit ganz zufrieden mit meinen Aufgaben/Posten
- Im Moment fällt mir da nichts ein; es liegt wohl eher an meiner eigenen inneren Anspannung die verschiedenen Dialoge und Szenen während der Mission mitzuerfolgen und meiner nachlassenden Konzentrationsfähigkeit nach der Hälfte der Mission. Trifft im Übrigen bei mir nicht nur auf Gastmissionen zu, sondern auch auf Stammmissionen. Je weniger (gleichzeitige) Schauplätze während einer Mission, desto einfacher der Missionsüberblick. Natürlich machen verschiedene / unterschiedliche / viele Schauplätze die Mission interessanter / spannender.
- Mein Privatleben xD
- Mir mehr Zeit nehmen für dieses Spiel
- Mehr Flexibilität und Akzeptanz der betreffenden Crew, kam mir auf Gastmissionen die ich mal mitmachte als zu viel vor.



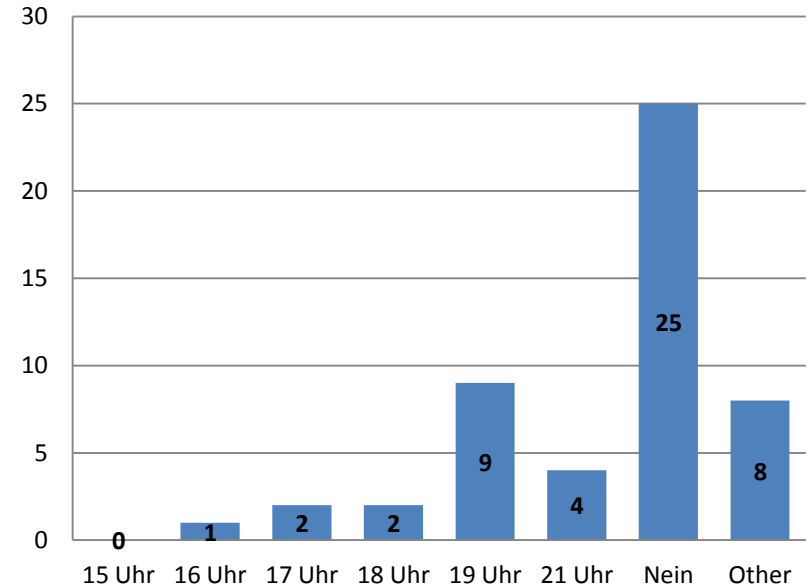
STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

An welchen Tagen sollten aus deiner Sicht am ehesten Stammissionen angeboten werden?



Fändest du eine andere Anfangszeit für Missionen sinnvoll?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Fühlst du dich über Vorgänge der Schiffe gut informiert?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht informiert	3	1	2	5	9	3	2	12	2	2	Komplett informiert
Mittelwert: 5,90											

Hast du das Gefühl jederzeit mit COs/XOs über Probleme oder Ideen sprechen zu können?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	3	0	1	1	0	3	3	10	5	15	Ja
Mittelwert: 7,90											

Wie wichtig ist für dich die Konsistenz der Storyline?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht wichtig	1	0	0	0	2	3	8	17	4	6	Komplett wichtig
Mittelwert: 7,73											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie bewertest du die Spielleiter der Schiffe?

Sehr Schlecht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Sehr gut
Cpt Rexia (HEI)	2	0	0	1	1	1	4	13	5	0	Ø 7,19
Cpt Thomas (LUS)	0	0	3	0	3	4	2	6	1	1	Ø 6,45
Adm Stryker (INV)	0	0	2	0	4	5	2	6	4	4	Ø 7,19
SCpt Greyson (DAE)	0	1	0	1	1	5	4	1	1	4	Ø 7,00
SCpt Carven (SHO)	0	1	0	2	1	1	6	9	2	7	Ø 7,69
FCpt Braker (CUS)	0	2	1	4	4	4	5	6	2	0	Ø 6,00

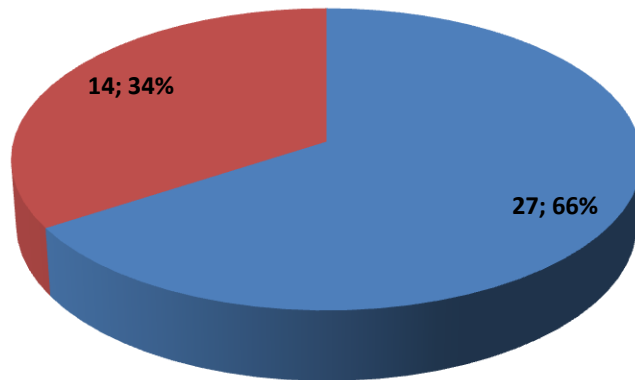


STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

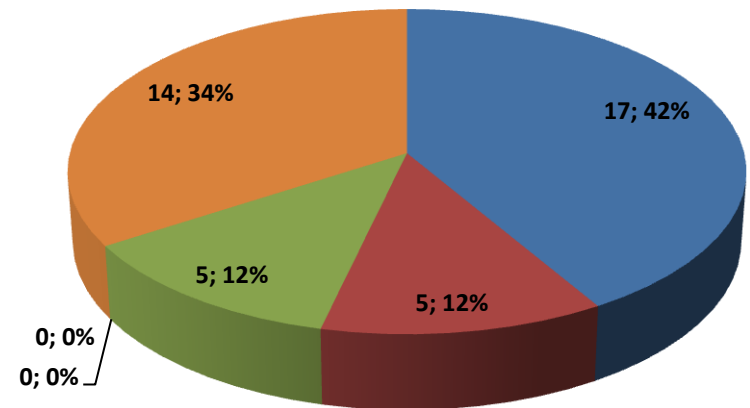
Bist du Mitglied in einer der SFO Abteilungen?

■ Ja ■ Nein



In wievielen Abteilungen spielst du mit?

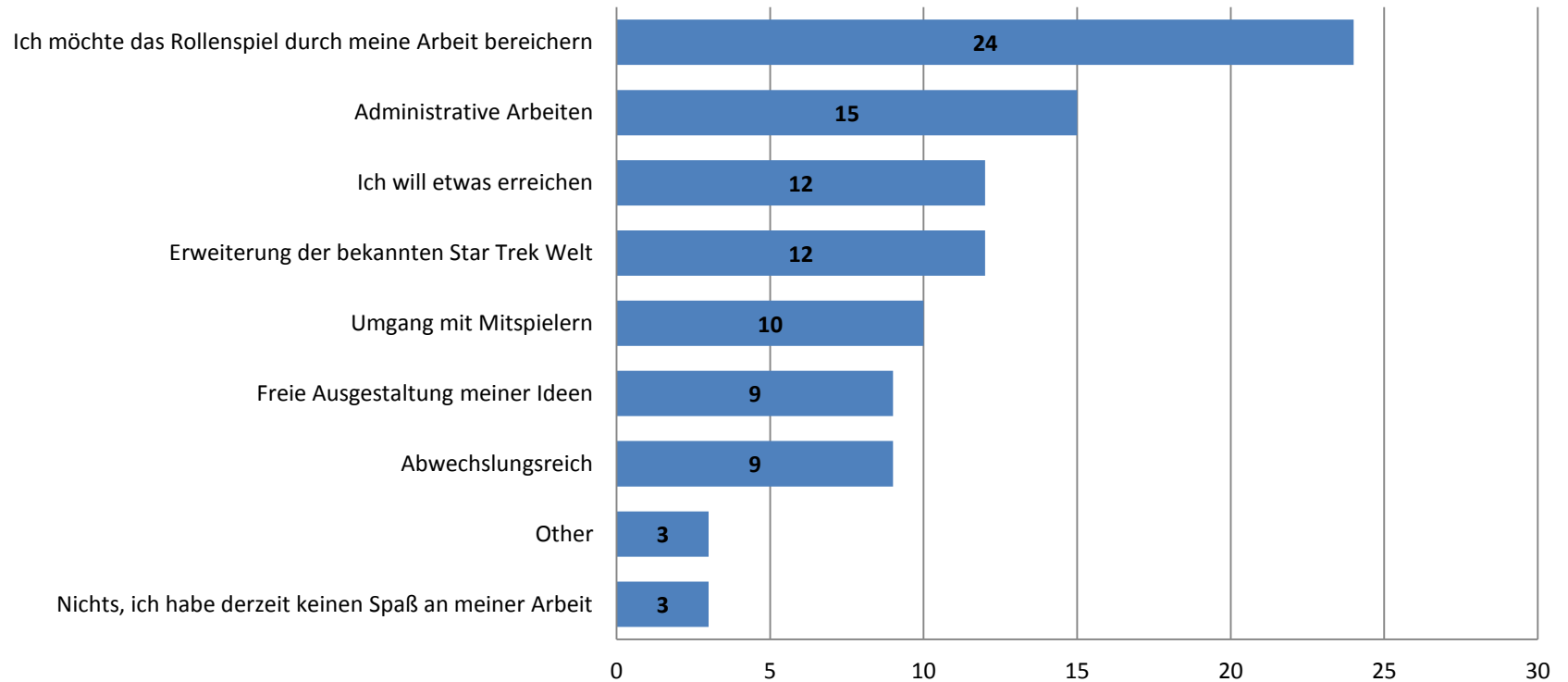
■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ Keine



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

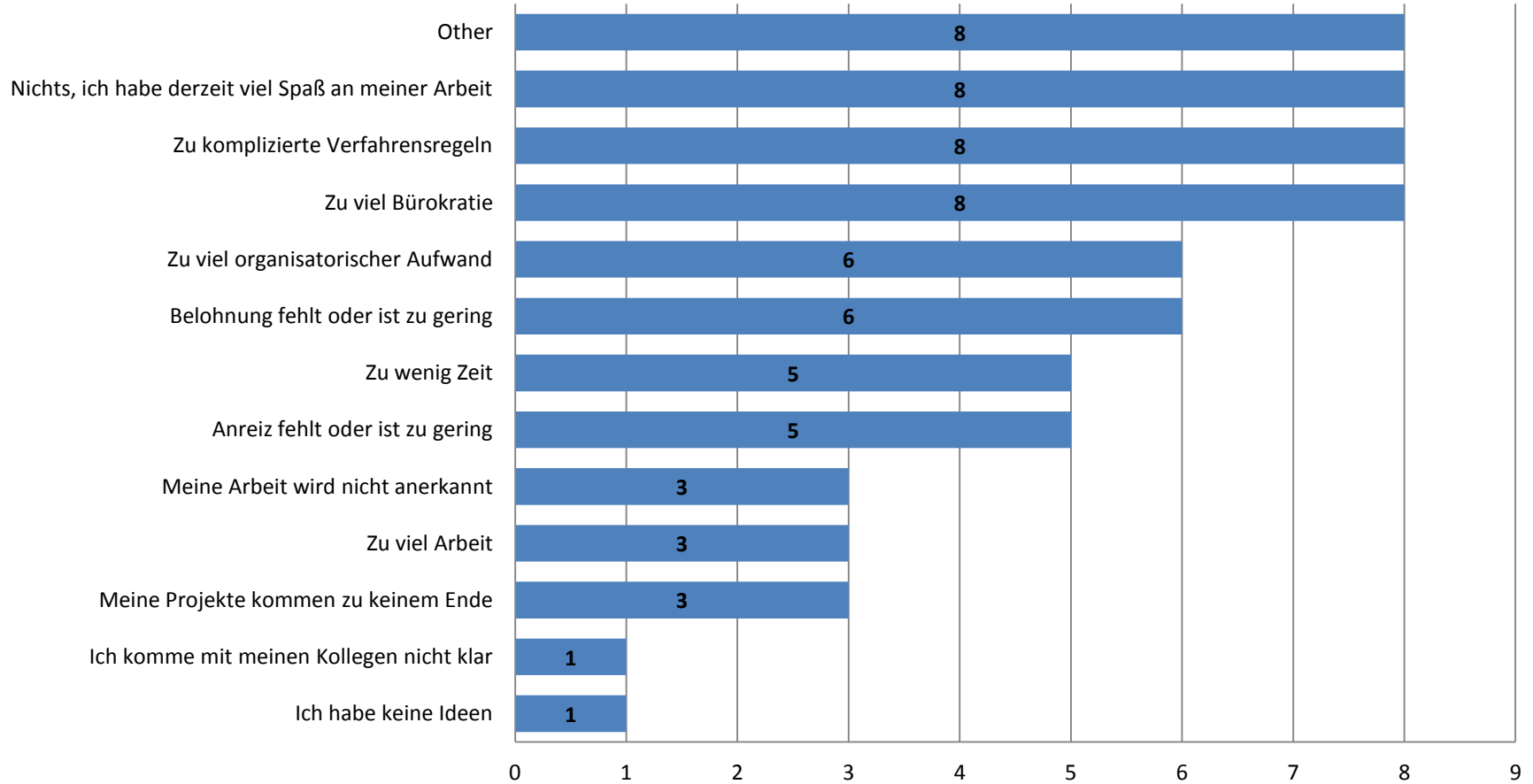
Was macht dir Spaß an der Arbeit in den Abteilungen?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was nimmt dir derzeit den Spaß an der Arbeit in den Abteilungen?



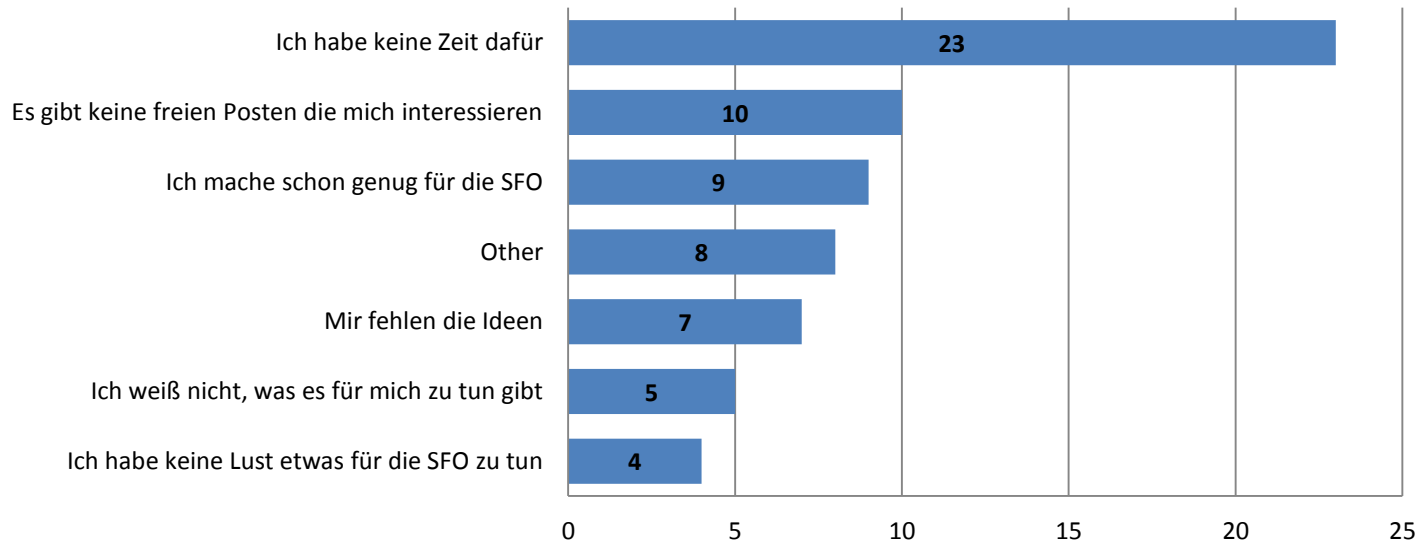
STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Fühlst du dich über Vorgänge der Abteilungen gut informiert?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht informiert	5	3	2	0	1	6	8	10	4	2	Komplett informiert
Mittelwert: 6,10											

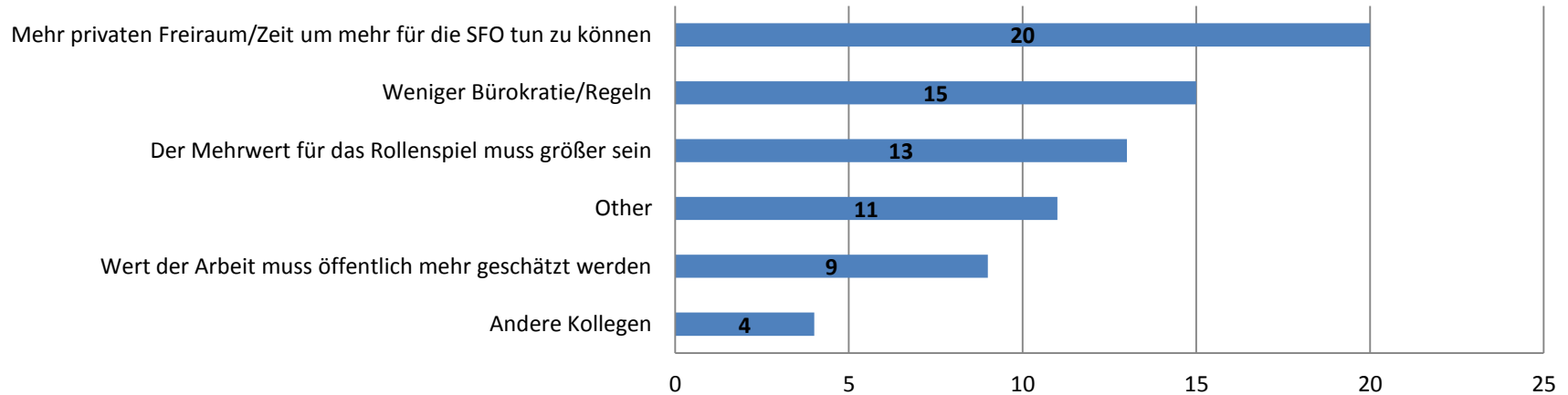
Was sind für dich Gründe nicht (mehr) in Abteilungen zu arbeiten?



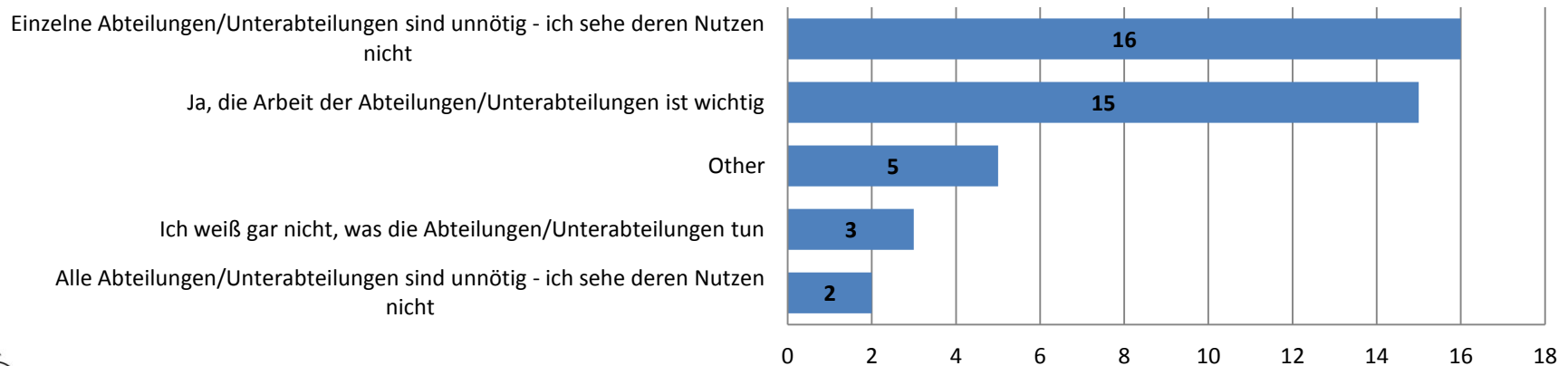
STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was müsste sich ändern, damit du dich in (mehr) Abteilungen an der Mitarbeit beteiligst?



Ist das, was die Abteilungen/Unterabteilungen tun überhaupt wichtig für das Rollenspiel?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Hast du das Gefühl jederzeit mit Abteilungsleitern über Probleme oder Ideen sprechen zu können?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	4	0	2	1	3	3	1	13	4	10	Ja
Mittelwert: 7,17											

STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie wichtig ist für dich die Arbeit der Abteilungen?

Überhaupt nicht wichtig	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Unverzichtbar
Personalabteilung	2	0	0	1	2	1	0	6	5	24	Ø 8,66
Academy	1	0	0	3	6	0	9	6	3	13	Ø 7,59
SRI	2	0	3	4	5	5	6	7	2	7	Ø 6,54

Wie bewertest du die Abteilungsleiter?

Sehr schlecht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Sehr gut
FAdm de Salle (Perso)	0	1	0	2	2	1	5	6	6	18	Ø 8,37
SCpt Carven (Aca)	1	0	1	4	3	4	5	9	4	10	Ø 7,37
Cmdr Reod (SRI)	1	0	0	1	6	2	5	9	9	8	Ø 7,68

STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für die Personalabteilung 1/2

- Bitte macht weiter so! Ich sehe dass das Rollenspiel immer besser wird und ich kann mir nicht vorstellen das hier irgendwas ohne die Perso vernünftig funktioniert.
- Du machst das großartig!
- Ich kann mir vorstellen, dass das eine Menge Mehrarbeit bedeuten würde die Versetzungen mit der Storyline der Schiffe / COs zu koordinieren (z. B. mit einer gewissen Vorlaufzeit von 1-2 Missionen, aber manchmal finde ich es eben auch lustig, wenn ein Offizier o. a. auf ein anderes Schiff versetzt wird und sich das mit der zuletzt gespielten Mission schneidet, weil z. B. diese Person gerade auf einer laufenden Außenmission ist. Allerdings kann es natürlich auch sein, dass ich mich täusche oder das immer falsch sehe.
- Der FAdm wirkt jederzeit so als hätte er ein offenes Ohr für die Spieler
- Der Personalleiter zeigt nicht genug Verständnis für meine angeborene Ungeduld. Außerdem will ich mehr Geld!
- Fragen zur Personalabteilung kann ich nicht wirklich beantworten, da ich zu wenig direkt damit zu tun habe. Und zu den anderen Fragen zur Bewertung der Abteilungen sind meine Angaben jeweils für die Abteilung in der ich arbeite, wie oben bereits angegeben weiß ich über die anderen Abteilungen eigentlich zu wenig bescheid.
- Seit fast 7 Jahren im Einsatz... zwei davon mit mir als Unterstützung. Absolut Unverzichtbar
- Es ist egal was ich für ein Problem habe der FAdm hört mir immer zu.
- Bürokratie schön und gut. Nur leider werden durch das anhaltende (unkontrollierte?) Wachstum an Regeln (besser gesagt Gesetzen) und bürokratischem Aufwand, die Leute (vor allen langjährige Mitglieder, die auch teils eine Menge eingebracht haben) vergrault. Das Regelwerk lese ich nicht mehr, weil es mir einfach zu groß geworden ist. Alles in Gesetze zu gießen, schnürt den Fluss von Ideen bei einigen ab. Eine Bepunktung des Spielers unabhängig vom Char, scheint mir manchmal sinnvoller, als das derzeitige System. Den Rangaufstieg nach Zeitlimit würde ich abschaffen. Wer was leistet (viel sich in Missionen einbringt), hat eine Beförderung verdient. Aber eine Ablehnung selbiger sollte auch möglich sein. Die Punkte kann man weiterzählen, falls der Spieler die Beförderung verschieben möchte oder später für andere Posten einen ranghöheren Char spielen möchte.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für die Personalabteilung 1/2

- Fachlich eigentlich nichts auszusetzen, allerdings ist der Ton manchmal arg barsch/autoritär - hier gebe es in einem mehr kollegialen (ohne die Führungsstruktur zu unterlaufen) Umgang noch Verbesserungspotential
- Der Ausraster gegen Temolak bei den Mitgliedsdaten geht gar nicht. Es gab noch weitere Fälle. Es gibt immer den Worst-Case-User. Der Umgang/ Die Kommunikation ist sehr trocken bis unhöflich.
- Ich würde mir wünschen: -Bei drohenden Versetzungen informiert/gefragt zu werden. -Regelwerk an einigen Stellen lockerer machen. Man ist ja schließlich da, um Spaß zu haben und nicht wegen irgendeiner Regel behindert zu werden (z. B. hat man einen Char in die falsche Richtung gesteuert und möchte einen anderen nehmen -> darf man erst nach einem JAHR) -eventuell nettere Umgangsformen
- Dieser ganze HAUFEN an Emails NERVT dermaßen.... ganz ableiten lassen wollte ich sie nie weil es ja was wichtiges für/über die DAE sein können
- Es sollte bei der Vergabe von Posten mehr auf Logik geachtet werden. Dies betrifft vor allem Kommandocrews.
- Ich fand es schon immer etwas befremdlich, dass die Arbeit der Personalabteilung von einer Person abhängt. (Leitung der Perso) Wenn de Salle weg ist, kann Willingston dennoch nur auf Anweisung arbeiten. Die Personaldateien sind absolute Verschlussache. Ich bin gegen eine Offenlegung aber wenigstens der Stellvertreter sollte doch in diese Akten Einsicht haben wenn dies mal notwendig ist. Wenn sich das inzwischen geändert hat - ignorieren. Das ist nur das was ich zuletzt noch wusste.
- DANKE für Deine Mühen!
- Ich habe das Gefühl, die Perso ist neben der Academy die einzige Abteilung, die kontinuierlich und zuverlässig arbeitet. Weiter so! :)
- Ich finde die Arbeit sehr gut die wir machen und es erleichtert wirklich den Einstieg neuer Spieler sowie das Interesse halten der Spieler.
- Ich würde bei den Kommentaren hier gern die Frage "Wie bewertest du den Abteilungsleiter der Personalabteilung" detaillierter aufschlüsseln: Qualität der Arbeit wäre für mich einen glatte 10, ich hab den Größten Respekt davor was du hier leistest. Auch Erreichbarkeit und Ansprechbarkeit ist sehr sehr gut. Die Abzüge gibt's von mir, weil du wie ein Eisblock überkommst und ich persönlich mag diese Frostigkeit im privaten gar nicht. Bei der Frage "Hast du das Gefühl jederzeit mit Abteilungsleitern über Probleme oder Ideen sprechen zu können?" hab ich die Unterabteilungsleiter mal mitgezählt. Die Abteilungsleiter kann man eigentlich immer behelligen (9).



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für die Academy 1/2

- Etwas mehr Feingefühl bitte!
- Obwohl ich selbst die Kurse alle gemacht habe, könnten diese für neue Spieler erschreckend oder erdrückend sein. Ein Grundkurs ist schön und gut, aber ich denke das sowas eher via Skype ablaufen sollte um grundsätzliche Regeln zu erläutern.
- Die Academy ist aus meiner Sicht irgendwie auch eine Schattenabteilung. Man wendet sich nur an sie, wenn man sie für die Beförderung oder n Orden braucht. Bei manchen werden die Prüfungen und Kurse auch als Belastung empfunden - vor Allem wenn die Academy so "arg böse" sein kann und sich da quer stellt. Vielleicht kann die Academy ein paar Ideen entwickeln wie sie der Flotte vielleicht noch etwas mehrwert bringen kann. Vielleicht auch in Zusammenarbeit mit dem SRI. Vielleicht im Bezug auf neue Entwicklungen. Ich glaube da is noch mehr drin als nur Kurse erteilen und Spezialausbildungen durchlesen (so sie den kommen). Zumal bei letzterem ja auch nicht wirklich nur die Academy involviert ist. Vielleicht kann man auch bezüglich Neuspieler-Bindung und -einbindung was machen. Schulungsschiff ... ich glaube es gibt da noch potenzial.
- Ich finde, die Aca arbeitet sehr gut. Vor allem die Spezialausbildungen sind gut vorangetrieben worden.
- Die neue Idee, eine Spezialausbildung mit einem Dr. - Titel zu belohnen, würde ich sehr begrüßen.
- Ich halte die Ausbildung der Offiziere für mit das Wichtigste am Rollenspiel, umso schlimmer finde ich es wenn selbst die simpelsten Basics die in den jeweiligen Fachausbildungen der einzelnen Posten stehen, von den Spielern die diese Kurse BESTANDEN haben nicht gewusst werden. Besonders bei "sehr" hohen Rängen, sollte man doch irgendwann mal wissen, worum es in Star Trek geht.
- Genau kann ich noch nichts sagen - ich warte noch auf die Ernennung ;)



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für die Academy 2/2

- Ich gebe mein bestes und freue mich wenn alles läuft wir sind auf einem guten Weg
- Sie sorgt für ein schnelles und reibungsloses Äußeres der Academy
- Um Basis für Neulinge im Genre zu vermitteln, eine gute Idee.
- Mehr Absprachen untereinander wären vielleicht nicht schlecht und sich an diese Absprechen zu halten....
- Die Academy ist ausbaufähig. Die Kurse müssen fertig werden und die Academy sollte sich die Weiterbildung der Spielerschaft mehr zu Herzen nehmen. Die Spielerschaft sollte mehr motiviert werden sich weiterzubilden. Viele Spieler spielen die falschen Posten. Aufklärungsarbeit der Spieler zur optimaleren Auswahl der Posten. Ich verstehe viele Spieler nicht, warum sie gewisse Posten spielen bzw. auch warum sie überhaupt Chat-RPG spielen. Charplay gehört ins Foren-RPG und kann einfach jeder. Die Herausforderung fehlt bzw. viele Spieler würden die Herausforderung auch nicht meistern können. Es fehlt an Leidenschaft bei den meisten Spielern, sodass Weiterbildungsmaßnahmen der Academy wahrscheinlich sowieso nichts bringen würden. ...insbesondere wenn Spieler nicht gefördert werden. Wenn die Oberen den Unteren nichts beibringen, wer soll es dann den kommenden Generationen beibringen? Die insgesamt Spielqualität hat in den vergangenen Jahren stark abgenommen. (nicht nur bei SFO)
- Ich habe auch kaum etwas mit der Academy zu tun. Als ich meine erste Fachkursprüfung gemacht habe ging alles recht flott, also scheint alles organisatorisch gut zu laufen.
- Endlich geht es mit der Academy wieder in geregelten Bahnen aufwärts. Die Überarbeitung der Fachkurse könnte mehr Freiwillige mit guten Fachkenntnissen vertragen; auch dieses Projekt zieht sich bereits sehr lange hin.
- Ich bin nicht bekannt mit der Academy.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für das SRI 1/3

- Zu intransparent. Zu viele undurchsichtige Strukturen. Viel zu viel Bürokratie!
- Grade in Sachen Forschung und Entwicklung finde ich, sollte die Bepunktung sehr flexibel gestaltet sein. Manchmal braucht ein Projekt einfach länger, bevor es bewertet werden kann. Zwischenberichte auch schön und gut. aber manchmal gibts auch nix zu berichten. Etwas mehr Geduld im und mit dem SRI gefragt...?
- Ich finde es das einige Abteilungen (Leiter sowie Mitarbeiter) momentan wirklich Blödsinn bauen.
- Nicht wichtig.
- Reod vermittelt die Aufgaben und Abläufe sehr sehr gut zwischen einzelnen Abteilungen. Wäre er nicht hätte ich schon längst aufgegeben mit meinem aktuellen Posten im DoSD.
- Trotz aller Kritik .- die Reod von mir alle schon bekommen hat (OT Berlin) - ist seine Arbeit vorbildlich...
- Ich glaube, dass viele Departments überfüllt sind und dass viele Spieler nur drinn sind, um was in ihre Signatur schreiben zu können. Ansonsten ist die Arbeit der Abteilung schon moderat wichtig, um die Inhalte des RPGs aufzuarbeiten, zusammenzufassen und zu präsentieren.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für das SRI 2/3

- Der Leiter des SRI hat eigentlich immer Zeit für seine Mitarbeiter und nimmt sich gerne jedem Problem an um eine Lösung zu suchen. Lediglich negativ ist das manche Abteilungsleiter nicht in der Lage sind sich mit anderen Leitern mal abzustimmen geschweige denn auf Fragen per PN zu Antworten
- Ihr müsst weniger arbeiten. ;-) Ich finde, ihr könnt manchmal weniger kontrollieren. Ich weiß, Qualität ist wichtig, aber manchmal ist auch der Spaß an einer Sache wichtiger, finde ich.
- Da kein fachlicher Kontakt zum SRI die Bewertung des AL eigentlich nicht wirklich möglich
- Ich denke manches sehen die Jungs zu eng und manchmal habe ich das Gefühl sie stehen sich selbst im Wege. Aber sie haben den Laden aufgeräumt und sind im großen und ganzen gut organisiert. Ich wünsche ihnen mehr Nachsicht und Geduld, nicht jeder ist so schnell wie sie.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für das SRI 3/3

- Für sich genommen ist das SRI, abgesehen von Admin-Aufgaben, für das Funktionieren des Spiels nicht wichtig. Allerdings bietet es die Möglichkeit, Spieler auch über ihre bloße Teilnahme an Missionen an der inhaltlichen (Weiter)Entwicklung des Spiel zu beteiligen und sie langfristig zu binden. Das SRI erarbeitet Grundlagen, die unser Universum gestalten und abseits der Missionen vervollständigen können. Trotz aller Bemühungen scheint dies vielen Spielern aber entweder nicht klar zu sein oder es ist ihnen egal.
- Gnaaaa ... da sitzt ich mehr als direkt drin. Wenn ich was zu sagen hab mach ich das eh gleich :D
- Ich kann nicht die volle Punktzahl geben, da einige Abteilungen des SRI für mich nicht ganz aufschlussreich sind.
- Ich habe eine wirklich sehr, sehr, sehr hohe Meinung vom SRI-Leiter!!! Die Abzüge in den Punkten gab es, weil es leider manchmal den Eindruck macht, dass er es nicht immer schafft den Überblick über diesen SRI-Moloch zu behalten. Eine sehr viel geringere Meinung habe ich hingegen von vielen der Abteilungsleiter. Die teilweise einen total überforderten Eindruck machen. Manche erwecken auch den Eindruck, mit der Arbeit ihr Ego aufpolieren zu wollen. Weiterhin gab es Abzüge weil die SRI-Leitung keinerlei Team-Bildung fördert, sondern jeder quasi sein eigenes Süppchen kocht. Es gibt innerhalb der Abteilung wenig Feedback und schon gar keine Hilfestellung oder Förderung der einzelnen Personen. Das SRI hat so viel Manpower und Potential, aber es wird kaum genutzt und nicht gefördert.
- Manchmal kommt es mir so vor, dass die Arbeit des SRI wichtiger zu sein scheint, als die einzelnen Missionen. Könnte allerdings auch daran liegen, dass ich selbst Teil des SRI bin.^^



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Fühlst du dich über Vorgänge innerhalb des Flottenkommandos gut informiert?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	4	1	5	0	2	6	8	6	6	3	Ja
Mittelwert: 6,22											

Hast du das Gefühl jederzeit mit Mitgliedern des Flottenkommandos über Probleme oder Ideen sprechen zu können?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	1	0	8	1	3	1	3	4	3	17	Ja
Mittelwert: 7,32											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie gut repräsentiert das Flottenkommando das Rollenspiel nach außen?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	6	2	4	2	5	6	4	2	8	2	Ja
Mittelwert: 5,54											

Wie gut nimmt das Flottenkommando seine Aufgaben innerhalb des Rollenspiels wahr?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	1	1	1	3	2	1	7	6	6	13	Ja
Mittelwert: 7,68											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie bewertest du die Mitglieder des Flottenkommandos?

Sehr schlecht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Sehr gut
FAdm de Salle	0	0	1	2	5	2	3	9	2	17	Ø 8,02
Adm Mitchell	0	0	3	0	6	2	5	11	6	8	Ø 7,51
Adm Jong	1	1	1	3	7	4	4	7	4	9	Ø 7,00



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für das Flottenkommando 1/3

- Der FAdm ist wie immer sehr bedacht darauf auch jedes kleinste Anliegen mit dem man an ihn ran tritt zu beheben, Mitchell und Jong dagegen wirken sehr Träge. Teils wartet man sehr lange um ein Ergebnis zu sehen auch wenn Mitchell Kleinigkeiten gerne auch schnell behebt. Jedoch kommen Jong und Mitchell zum Beispiel bei der völlig veralteten und absolut unübersichtlich und hässlichen Internetseite des Rollenspieles (die im Grunde alles nach außen zeigen sollte was das Spiel zu bieten hat) überhaupt nicht vorwärts
- Ihr Jungs seid gut!
- Das FK könnte wesentlich kommunikativer werden
- Die Bewertung der einzelnen Mitglieder des Flottenkommandos sollte außer Acht gelassen werden, da ich keinen davon wirklich kenne und mir somit keine Meinung bilden kann. Die 5 ist nur deshalb angekreuzt weil es kein Enthaltungsfeld gibt. Die Schlechte Bewertung des Flottenkommandos kommt daher, dass ich nicht die geringste Ahnung hab was "die da Oben" eigentlich machen und ich auch nichts sehe was von "da Oben" wirklich kommt. Weiterhin muss ich hinzufügen, das ich es schade finde, dass sich die Flottenführung selbst nicht / oder kaum in den Kern des Spiels (die Missionen) Einbringt. Besonders schade finde ich das die Aufgaben als SCO und FCO gar NICHT ausgeübt werden. Gerade "alte", erfahrene Leute könnten die teilweise "unfähigen" Offiziere ausbilden, was NICHT gemacht wird. Also von wem soll man lernen?
- Ich bekomme eigentlich nur von Sally und Mitch etwas mit. Gibt es Jong eigentlich noch? ;-) Aber bisher wurde mir immer bei jedem Anliegen zugehört und weitergeholfen.
- Ich habe weder mit FAdm de Salle viel zu tun, noch mit Adm Jong. Adm Mitchell kenn ich hauptsächlich durch seine Gastauftritte in den Mittwochsmissionen.
- Kann man das Regelwerk etwas verständlicher für Otto Normalverbraucher machen? Bei dem Bürokratendeutsch blicke ich kaum noch durch, ergo lese ich es nicht mehr.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für das Flottenkommando 2/3

- Ihr macht im großen und ganzen alle einen sehr guten Job jeder auf seine Weise und ihr drei seid allesamt wichtig für das Spiel da ihr eben so unterschiedliche Charaktere seid. DANKE für eure Mühen
- Ich hätte mir hier bei der Umfrage wirklich um ein Kästchen mit "Keine Ahnung" gewünscht. Mit dem FKO hatte ich noch nichts zu tun und bis auf wenige Kommentare bei einigen Threads im Forum sind sie für mich nicht existent. Sie sollten sich mehr auf Missionen zeigen lassen und vielleicht auch öfters mitspielen. Weiß das FKO überhaupt Bescheid, was auf den Missionen so passiert? Jong war wenigstens damals als CEO bei der Calypso. ...und da war er auch nur halbherzig dabei, da er sicherlich nebenbei noch den Server oder das Forum gewartet hat. Ich denke, dass das Hauptaugenmerk des FKO nicht auf den Missionen liegt, welche der eigentliche Kern eines jeden Chat-RPGs sind. Die Missionen müssen ins Zentrum / in den Fokus gerückt werden.
- Das FK wirkt in vielen Angelegenheiten behäbig und schwerfällig. Tatsächlich dringende Angelegenheiten werden binnen kurzer Zeit besprochen und umgesetzt, allerdings auch nur diese. Alle anderen Angelegenheiten scheinen über Wochen herumzuliegen, ohne dass sich irgendetwas tut. Die Abläufe innerhalb des FK sind für uns Spieler in vielen Dingen intransparent. Auch wenn mir bewusst ist, dass alle drei FK-Mitglieder voll berufstätig sind und auch nebenher genug zu tun haben, würde ich mir wünschen, vom FK häufiger öffentliche Einblicke in die internen Abläufe und Entscheidungsfindungsprozesse zu erhalten. Mir ist nicht bekannt, inwiefern das FK das Spiel nach außen repräsentiert. FAdm de Salle scheint innerhalb des FK die Hauptarbeitslast zu tragen. Er tritt privat wie "beruflich" in seiner Rolle als Persochef und FK-Vorsitzender einheitlich und authentisch auf. Adm Jong ist aufgrund seiner ambivalenten Art auch nach vielen Jahren oft nur schwer einzuschätzen. Seine Eigenart, spontan zwischen albern-sinnlosen und tiefschürfend fachkompetenten (und dann ernst gemeinten) Beiträgen zu wechseln, erschwert es enorm, zu erkennen, wann er etwas wirklich ernst meint und wann er nur scherzt. Adm Mitchell tritt zu meinem Bedauern in letzter Zeit immer seltener in Erscheinung. Wenn er im Forum in Diskussionen auftritt, sind seine Beiträge stets sachlich und zielführend.
- Da eigentlich kein fachlicher Kontakt zum FK die Bewertung der FK Mitglieder eigentlich nicht wirklich möglich



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für das Flottenkommando 3/3

- Es dümpelt manchmal und hier und da wird auch mal was ausgesessen oder "vergessen". Das zumindest ist und war mein Eindruck bislang. Wenn wir in dieser ebene schon dümpeln und manche Vorgänge für kurz oder manchmal für immer hängen bleiben, kann das die Moral der Restflotte durchaus hemmen. Auch dass im Flottenkommando Personen sitzen, von denen empirisch ewig auf Reaktionen und Anpacken zu warten ist, macht das nicht besser. Das mag nicht immer so sein, und mag sich in den letzten paar Wochen auch etwas gebessert haben aber es war über die 4 Jahre in denen ich da war doch bezeichnend. Zusätzlich: Vielleicht wäre es gut wenn ihr öfter mal in den hauptsächlichen Treffräumen der Flotte (#sf-ooc) auftaucht und mit den Spielern in Kontakt tretet, damit ihr nicht so "fern" wirkt.
- Es erscheint mir manchmal das das FK zu unpräsent ist und sich nicht mehr öffentlich zeigt
- Das Kommando bzw. ALLE sollten in den Missionen mitspielen MÜSSEN oder eben KOMPLETT in Reserve gehen - wenn man die LEITUNG nie "in Action" sieht schmälert das die Glaubwürdigkeit. Wer überfordert ist mit Leben, Job, Family (?) und RP muss halt Prioritäten setzen...
- Ihr macht einen hammergeilen Job und ich bin froh Leute wie euch kennen gelernt zu haben! Es müsste zwar etwas an der Werbung für Neuanmeldungen gemacht werden, aber das sind nur kleine Hürden wie ich finde. Macht weiter so!



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Für wie wichtig hältst du die Position des Rollenspiel Counselors innerhalb unseres Spiels?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht wichtig	3	1	2	1	0	5	6	9	3	11	Komplett wichtig
Mittelwert: 7,22											

Hast du das Gefühl jederzeit mit dem RS-Counselor über Probleme oder Ideen sprechen zu können?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	3	0	3	2	2	3	5	3	4	16	Ja
Mittelwert: 7,39											

Wie bewertest du den derzeitigen RS-Counselor?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Sehr schlecht	3	0	2	0	3	3	4	9	4	13	Sehr gut
Mittelwert: 7,51											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Kommentare für den RS-Counselor

- Marx wurde in Ermangelung von Alternativen gewählt. Seine Moderation-/ Mediation-Fähigkeiten sind ein Witz und er macht nicht den Anschein, dass er sich da weiterbilden möchte. Stammtisch und Bericht des RS-Counselors sind nur Farce. Über Probleme der Flotte wird in der Runde nicht gesprochen. Es wird vieles tot geschwiegen. ...natürlich ist das auch eine Möglichkeit. Ich würde es wünschen, dass bei der nächsten Wahl des RS-Counselor die Option "Enthaltung" möglich wäre.
- Ich mag mich sehr *g*
- Wofür ist der Posten denn da? Streitschlichtung? Geeignete Personen dafür, lassen sich meines Erachtens nicht so leicht finden. Sollte vielleicht längerfristig besetzt werden, als nur 3 oder 6 Monate.
- Ich finde der RS-Counselor ist eine wirklich tolle Sache, in der Theorie. Schade finde ich deshalb auch, dass so ein wichtiger Posten keinen Stellvertreter hat! Ich verstehe, dass der Posten schwer zu besetzen ist, doch würde ich mir von einem RS-Counselor einige Softskills erwarten. Ich mag Marx wirklich gern als Person, aber als Counselor fehlen ihm einfach ein paar grundlegende Fähigkeiten. Fähigkeiten die ich von so einem Posten erwarten würde, wie Mediation, Gesprächsführung und -planung.
- Für den Moment nichts.
- Sehr engagiert und im großen und ganzen auch sehr fähig
- Nicht wirklich mein Ding.
- Ich hatte bisher noch nie etwas mit dem Counselor zu tun, noch mit dessen Arbeit. Daher meine neutrale Bewertung.
- Leider ist der RS-Counselor derzeit dringend notwendig für das Spiel. Der aktuelle RS-Counselor ist in seiner Amtsführung beispielhaft und absolut vorbildlich.
- Der Counselor ist ständig befangen durch Abteilungszugehörigkeiten
- Marx macht seine Aufgabe sehr gut, Hut ab. Leider konnte ich bis jetzt an keinem Counselor Treffen teilnehmen da die Termine für mich schlecht gewählt waren.
- Sehr guter Job, weiter so!

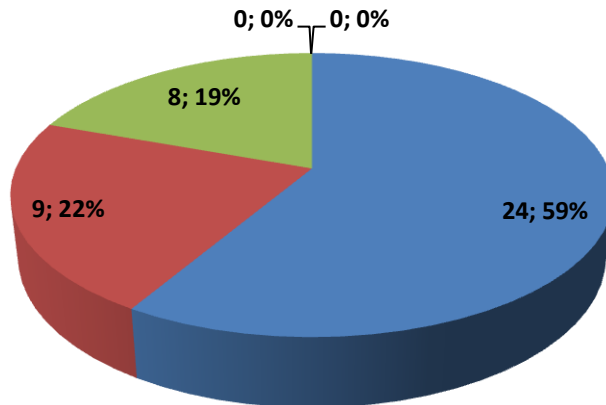


STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

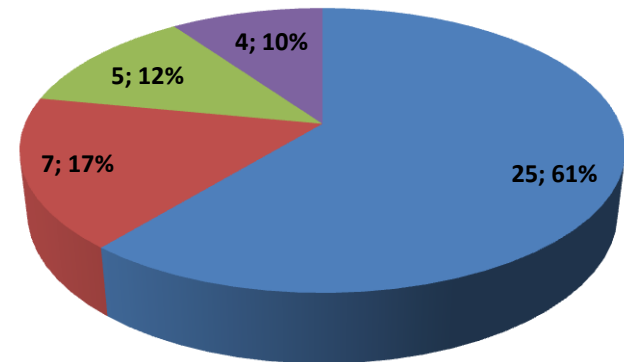
Woher kennst du die SFO?

- Google oder andere Suchmaschine
- Freunde/Bekannte/Verwandte
- Other
- Facebook
- Youtube



Wie siehst du die SFO als Spielgemeinschaft?

- Viele verschiedene Grüppchen
- Eine Gemeinschaft/Einheit
- Fast nur Einzelkämpfer
- Other



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie schätzt du das zwischenmenschliche Klima innerhalb des Rollenspiels ein?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Sehr schlecht	1	2	2	2	1	10	10	11	1	1	Sehr gut
Mittelwert: 6,37											

Wie sehr bist du mit dem Rollenspiel zufrieden?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht zufrieden	1	1	3	1	2	4	10	12	6	1	Komplett zufrieden
Mittelwert: 6,83											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Fühlst du dich in die Prozesse und Abläufe des Rollenspiels gut einbezogen?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht einbezogen	2	1	2	1	3	3	6	11	7	5	Komplett einbezogen
Mittelwert: 7,07											

Wie sehr bist du mit deiner/n Position/en innerhalb des Rollenspiels zufrieden?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht zufrieden	2	0	1	0	2	2	6	11	11	6	Komplett zufrieden
Mittelwert: 7,71											

STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Fühlst du deine Meinung im Rollenspiel ausreichend berücksichtigt?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht berücksichtigt	2	1	3	2	3	4	4	10	4	8	Komplett berücksichtigt
Mittelwert: 6,93											

Bereitet dir die Entwicklung des Rollenspiels Sorgen?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Bereitet mir Sorgen	9	3	4	9	2	3	5	1	1	4	Bereitet mir keine Sorgen
Mittelwert: 4,46											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie viel Star Trek sind wir noch?

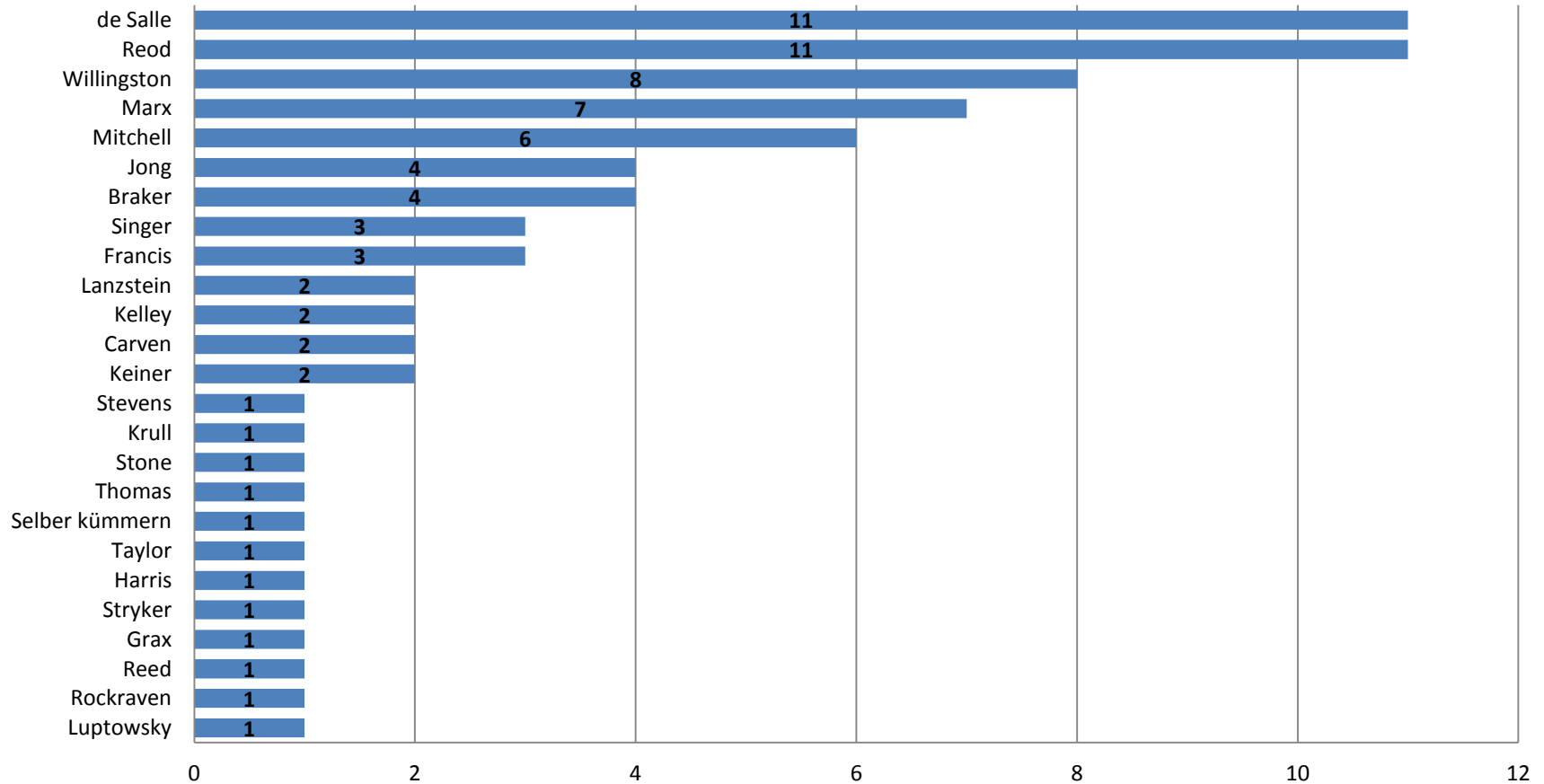
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Kein Star Trek mehr	1	0	4	5	8	2	10	8	1	2	Komplett Star Trek
Mittelwert: 6,05											



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wer ist dein direkter Ansprechpartner im Rollenspiel, wenn du Probleme hast?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Auf was kann das Rollenspiel deiner Meinung nach verzichten? 1/2

- Zuviel Bürokratie und zu viel Realismus. Ich habe nichts gegen Regeln und Organisation, aber manchmal wird ein zu großer Aufwand betrieben und gefühlte 3 Abstimmungen und 5 Themen im Forum eröffnet um 1 Frage zu klären. Das geht bestimmt einfacher. Zudem habe ich nichts dagegen wenn technische oder wissenschaftliche Erklärungen präzise sind, allerdings handelt es sich bei Star Trek immer noch um Scifi, soll heißen um viele Erfundene Techniken und Gegebenheiten. Zuviel Realismus der einfach sagt "nein geht nicht" halte ich für falsch, zu wenig natürlich auch. Wir brauchen eine gute Balance.
- Nichts. Alle Bereiche sind wichtig, jedoch muss der Fokus von allen auf den Missionen liegen. Wir sind ein Chat-RPG. ...zumindest habe ich das gelesen. Alle Bereiche, Abteilungen müssen sich auf ihren eigentlichen Grundauftrag besinnen und im Dienste des RPGs/ den Missionen handeln! Academy ist zur Ausbildung da. Erfüllt sie ihre Aufgabe? Auf welche Weise und tut sie das denn wirklich? Perso ist für die Verwaltung da. Was ist ihre Aufgabe und erfüllt sie diese? SRI, was machen die verschiedenen Departments und was ist ihr Mehrwert für die Missionen? Foren-RPG, was bringt es für die Missionen? Wieso wird da so viel Wert gelegt? Es müssen alle Bereiche hinterfragt werden. Ich denke, dass in vielen Bereichen eine Reformierung notwendig ist.
- Auf ein starres Korsett von Regelwerk, das genauso starr und ohne Verstand teils durchgeboxt und angewandt wurde. Dadurch sind euch einige gute Spieler flöten gegangen (auch welche, die nicht hochrangig waren, sind abgeschreckt worden)
- Nichts, das mir gerade einfallen würde - es hat wohl alles, was im Forum steht, seine Existenzberechtigung.
- Überbordende Regeln für Abteilungsarbeit, Beförderung und Ausbildung. Ständige Rumnörgelei und Spitzfindigkeiten.
- Seine Selbstverliebtheit, seine Engstirnigkeit, seine Meinung das es besser wäre als alle anderen Star Trek RS, denn dass ist die SFO bei weitem nicht mehr, ich kenne andere Spiele im 30er+ Bereich, wo es weniger Abmeldungen gibt, die Spieler einander mehr unterstützen usw.
- Stänkerer.
- Auf das offizielle Forenrollenspiel...es ist nun schon wieder eingeschlafen



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Auf was kann das Rollenspiel deiner Meinung nach verzichten? 2/2

- Das überkandidelte Ego mancher Member.
- Paragraphen, damit meine ich jetzt nicht, dass das Regelwerk verschwinden soll sondern nur das man es vielleicht nicht mehr wie ein Gesetzbuch aufbaut. Denn wir sind ein Spiel :)
- überschwere Ausbildungsprüfungen und Lehrgänge die für das Grundspiel zu viel Zeit beim lernen auf sich ziehen die man in einem Intakten arbeitsalltag kaum zeit findet.
- Zuviel Bürokratie, und zu viele regeln
- Das Wiki, aber ich bin einfach kein Fan von Wikis. Ich finde sie unübersichtlich.
- - Egozentriker, die "ihr Ding" nur um ihrer selbst willen durchziehen - verschiedene Regeln, die eigentlich selbstverständlich sein sollten - selbsternannte "Sprachrohre der Spieler" - das DoM
- Auf den Counselor und das lange Regelwerk. Da Probleme man alleine klärt und das lange Regelwerk, weil es viele Abschreckt und wenn man was wissen will fragen die meisten statt zu lesen. (Darf Vorgelesen auf dem OT)
- Spieler, die keine Lust mehr haben und das Spiel kaputt zu reden versuchen. Spieler, die schlechte Stimmung verbreiten, weil sie unzufrieden sind und merken, dass sie damit alleine stehen. Stänkerer, Unruhestifter.
- Vielleicht sollten wir den "Perfektionswahn" etwas ablegen, bis wir genug Arbeitsstärke in der Flotte haben, so dass wir uns das auch wirklich Leisten können. Ansonsten sorgt das derzeit nur dazu, dass Projekte nicht zum Ende kommen, an wichtige Vorgänge kein Haken kommt und die Spielerschaft Frust entwickelt.
- Die Spieler... aber nicht auf Biegen und Brechen
- Derzeitige CO's, die nicht wollen, dass man deren Kreativität beeinflusst.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was darf innerhalb des Spieles auf keinen Fall aufgegeben werden?

- Die Stammmissionen
- Spielspaß, zusammenhalt
- Die Hoffnung auf mehr Mitglieder und den großen Durchbruch ^^
- Star Trek
- Das Regelwerk
- Die Academy und die Perso
- Charplay, der Witz, die Organisation und die leicht militärischen Strukturen.
- Der gesunde Menschenverstand, der auch mal 5 grade sein lässt, wenn was nicht 100% ist, wie er/sie/.es will.
- Das miteinander... und der Gedanke hinterm Spiel...
- Das Mentorenprogramm - die Ausbildung an der Academy - Spieler, die auch in kritischen Situationen den Überblick bewahren und den wilden Haufen Leute, der schreiend im Kreis herumrennt, zur Räson bringt
- Siehe vorherige Frage. ...aber wenn ihr es so wollt: Die Missionen!
- Der Gedanke sich selbst und das Spiel verbessern zu wollen (sofern vorhanden). Teamgeist und Gemeinschaftssinn.
- Die Weiterentwicklung des Universums mit neuen Rassen, Technologien und Planeten. Und diese spielübergreifenden Einflüsse wie die Präsidentenwahl und die Machenschaften von Bluecon müssen unbedingt weiter ausgebaut werden. Die Gazette muss definitiv beibehalten werden.
- Die allgemeine Toleranz, der Spaßfaktor in den Missionen und bei der Abteilungsarbeit. Es muss für Neulinge möglich sein sich einzubringen, aber die vielen Regeln erschweren das.
- Logbücher der Schiffe, die nicht nur (reine) "Kurzlogs" sind. Meine Logbuch-Grundform habe ich von Willingstion, aber hauptsächlich von Tjeika gelernt. Das "FIS".
- Die Strukturen und die Regeln
- Die Freiheit bei den MadR
- Die Arbeit des SRI
- Der Star Trek Gedanke. Die Mentoren, als Begleitpersonen für Neulinge. Die gemeinsame Diskussion um die Verbesserung des Spiels.
- Abwechslungsreiche gute Missionen, denn darum geht es (mir hauptsächlich) bei der SFO
- Davon gibt es aktuell nichts



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wo sind für dich in deiner Mitarbeit im Rollenspiel oftmals Stolpersteine? 1/2

- Zeitmangel Hochnäsige Spieler
- Im SRI
- Zu viel Bürokratie und Egoismus der Obrigkeit
- Der Gradwandel zwischen logischem Sci-Fi und sinnfreiem Technobabbel. Jeder hat da andere Präferenzen und Kenntnisse. Es ist schwierig, die eigenen Ansprüche mit denen der anderen immer unter einen Hut zu kriegen. Das Gleiche gilt für die Darstellung und das Auspielen von Kriegssituationen sowie der Umgang mit Sexualität. Was ich für beschönigend, albern oder schwach halte ist für andere spaßig oder schon viel zu hart. Außerdem hat auch jeder eine andere Vorstellung davon, was sich noch innerhalb der FSK-Grenzen bewegt und was nicht. Außerdem ist es schwierig, als Abteilungsleiter an Bord immer eine Notbespaßung seiner Untergebenen zur Hand zu haben.
- Langewartezeiten bei SRI Kooperationen oder Einreichungen von Projekten
- Die fehlende militärische Struktur, obwohl es entsprechende Posten gibt. Auch in der Sturheit aller, die das RS formen.
- Chronische Unterschätzung und das ich es oft zu spät merke das ich mal wieder falsch eingeschätzt werde.
- Fehlende Transparenz - oftmals die Frage wo für mich/das Spiel der Mehrwert ist



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wo sind für dich in deiner Mitarbeit im Rollenspiel oftmals Stolpersteine? 2/2

- Die Bürokratie
- Informationsquellen für meine Arbeit im DoE, z.B. welche Wafenn verbaut werden sollten/könnten/müssten... Also eine Übersicht anderer Departments und deren beendete Projekte und daraus resultierende Ergebnisse und Möglichkeiten.
- Mittlerweile oft in den zwischenmenschlichen Beziehungen
- Es wird zu oft etwas privates im ooc ausgetragen, zuviel doofe Sachen gesagt die eventuelle neue Spieler abschrecken können.
- Kritik wird oft als persönlicher Angriff missverstanden. Probleme werden nicht immer offen angesprochen, sondern müssen über Dritte erst ans Licht gebracht werden.
- Häufig abwesende Spielleitung. XO's, die vom CO nicht in die laufende Storyline involviert wurden. (dass sie auch mal die vorantreiben hätten können, wenn der CO fehlt)
- Wenn ich nicht weiß, ob ich etwas einfach machen darf oder ob ich jemanden fragen muss. Manchmal habe ich das Gefühl, dass es zu viele Regeln gibt.
- Einzelne Personen die Ihre Aufgabe dermaßen ernst nehmen das Sie Rollenspiel mit Realität verwechseln und somit auf Spieler anstatt auf Charaktere sauer werden.
- Das Forum und die Website müssen übersichtlicher werden. Ich brauch manchmal echt unnötig viel Zeit um endlich das passende Forum/die passende Seite auf der Website zu finden, die ich gerade brauche.
- Mitwirkung an den Missionen! Die Missionsleitung ist so starr auf seine geplante Handlung fixiert, dass nichts Gescheites bei rum kommt. ...selbst bei den Missionsleitern, die sagen, dass sie nicht so starr sind. Alle haben ihre Defizite. Die einen mehr, die einen sehr viel mehr.
- Begrenzte Freizeit - Die Unzuverlässigkeit von Spielern, die nicht einsehen, dass sich andere auf sie und ihre Arbeit verlassen, obwohl "alles nur ein Spiel" ist. - zu wenig Resonanz aus dem Kreis der Spieler auf Vorschläge oder in Diskussionen (die schweigende Masse) - Kritikresistenz - Selbstüberschätzung (Spieler, die irrtümlicherweise von sich denken, Dinge total gut zu können) - Dummheit, Verbohrtheit und Dickköpfigkeit - Spieler, die nicht zuhören können



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie sieht für dich die Zukunft unseres Rollenspiels aus? 1/3

- Nun so wie die Tendenzen sind, entfernt sich die SFO immer mehr von dem was für mich Star Trek RPGs ausmacht. Ich mag in meinen Ansichten etwas "altmodisch" sein, aber für mich ist das Wichtigste noch immer die Mission. Eine Mission die sich an Star Trek orientiert. Wo es um die Werte von Star Trek geht. Sich eine SpielerGEMEINSCHAFT aufbaut. Wo Star Trek im Mittelpunkt steht und nicht Punkte, Ehrgeiz und das eigene Ego. Ein Spiel in dem noch ROLLENSPIEL gespielt wird und nicht bla bla produziert wird. Eine Spielergemeinschaft die offen, aufgeschlossen und interessiert ist. Wo jeder versucht immer besser zu werden (im Spiel). Wo die, die es können, den anderen etwas beibringen und nicht vor sich hingedümpelt wird. Wo man sich freut Abends online zu gehen und nicht wo man denkt, ach schon wieder Mission. Besonders wo die ALTEN RPGs immer mehr aussterben und in sich zusammenfallen, hatte ich mich damals für die SFO entschieden, weil sie vom Äußeren einen soliden Eindruck gemacht hat. Gerade mit 6 Stammschiffen könnte man so viel machen. Ich würde mir wünschen, das die die es können wieder mit vollem Elan dran gehen und wieder Rollenspiel im Sinne von Rollenspiel gespielt wird. Es gibt so viel, was meiner Meinung nach verloren gegangen ist (oder nicht vorhanden war, so lang kenne ich die SFO ja noch nicht) was das Rollenspiel an sich ausmacht. Angefangen bei dem Abwelzen vom Spiel aufs Forum, einer kaum erkenntlichen gemeinsamen Storyline der Schiffe bis hin zu Flottenmissionen. Ich hab im letzten halben Jahr noch keine einzige Mission gesehen, die von mehr als einem Schiff gespielt wurde (wo da doch gar nichts dabei wäre). Die Storys der Schiffe greifen nicht wirklich ineinander, zumindest für mich nicht erkenntlich. Die Schiffsstorys sind ewig lang und total verworren. Kein Schiff spielt mehr Einteiler, Staffelung oder schafft es auch nur wirklich auf sehr hohem Niveau zu spielen. Der Trend der sich daraus ergibt ist für mich Stagnation oder sogar noch eher sinkende Qualität bei den Missionen. Was ich erschreckend und schade finde.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie sieht für dich die Zukunft unseres Rollenspiels aus? 2/3

- Wir werden wahrscheinlich bald aufhören.
- Das Rollenspiel ist meiner Meinung nach sehr gut aufgestellt, und bietet für jeden im Grunde etwas Passendes.
- es wird auf und ab gehen aber uns wird es noch lange geben
- Weniger Bürokratie, besonders in den Abteilungen. Mehr Fokus auf die Missionen als auf Verwaltung, die Hälfte unserer Regeln beschäftigt sich bald nur noch mit den "Nice to have"-Dingen, aber der Kern (die Missionen) gerät langsam ins Hintertreffen. Die Außenwerbung muss verbessert wrden, dazu gehört auch die Überarbeitung der Homepage, welche veraltet und nicht mehr ansehnlich ist.
- Ich wünsche mir, dass es mehr Planeten mit gewissem Kultstatus gibt, wie ich sie aus Star Wars kenne (Hoth, Tatoonie, Coruscant, Endor, Yavin etc....). Aus ST fallen mir spontan nur Riza, Bajor, Kronos und Vulkan ein. Um Bajor drehte sich eine ganze Serie, Riza wird häufig besucht und erwähnt. Auf Kronos gibt es nur Politik und Vulkan habe ich in TNG und DS9 nicht einmal gesehen. Darüber hinaus fallen mir keine Planeten ein. Außerdem wünsche ich mir mehr Interaktion zwischen den Schiffen. Joint Operations zwischen Crews oder zumindest mehr offizielle Besucher von anderen Schiffen abseits von FOs, die einen Kontrollgang machen. Tiefgehende, langfristige und ergebnisoffene Interaktion mit fremden Spezies finde ich ebenfalls wünschenswert. Damit meine ich auch, dass Spieler mit ihren Handlungen aktiv Einfluss auf die Beziehungen zu den Spezies ausüben können, also dabei auch folgenschwere Fehler machen können.
- Wenn sich nicht was ändert geht es warscheinlich ein,diese entwicklung habe ich schon einige male erleben dürfen.
- Wir werden immer mehr von Star Trek abkommen und immer mehr aus anderen Science-Fiction Universen übernehmen.
- Entweder es wird wieder der Spielspass und das Grene in den Mittelpunkt gestellt und wir bekommen die Kurve. Oder es wird fleißig weiter bürokratisiert, Spieler werden damit verkraut und das RS fliegt auseinander (langsam oder mit einem Knall).



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie sieht für dich die Zukunft unseres Rollenspiels aus? 3/3

- In der Hoffnung, dass die diversen Pläne zur Mitgliederrekrutierung Wirkung zeigen, sehe ich den Fortschritt der Flotte positiv. Es gibt viele Ideen zum Ausbau, viele Ideen zum erweitern des SFO-Universums. Sollten wir die Pläne nicht umsetzen/umgesetzt kriegen wirds allerdings in absehbarer Zeit Änderungen geben müssen, die das offene Arbeitsvolumen innerhalb der Flotte reduzieren.
- Vielleicht mit etwas mehr Spielern und mehr Verständnis und Akzeptanz für die Arbeit die einige hier dem Spiel widmen.
- Mich nach Star Trek fragen,... da kann man genauso gut Mitch fragen... ^^ Mittlerweile sehe ich meine Rolle selbst wieder besser... das war speziell nach dem Lusi Vorfall nicht mehr so... Aber ich denke, wenn wir es schaffen, das wir die Spieler wieder enger aneinander bekommen (ne Flottenmissi wäre nen Anfang) und die Custu zu retten und ein wenig die Bürokratie abzubauen dann sind wir wieder auf einem gutem Weg... und ich bin (wieder) bereit, mich mehr einzubringen
- Leider habe ich die bedenken das aus fehlenden Zulauf an neuen Mitspielern und teils auch Interesse der älteren Mitspieler und dessen Posten das Spiel langsam aber sicher auf Grund läuft
- Das wird sich zeigen. Dieses RPG wird defenitiv mein Letztes sein. Wenn es dieses Mal nicht klappt, dann bin ich wohl zu alt oder die RPGler haben sich so sehr gewandelt, dass wir nicht mehr auf einen gemeinsamen Nenner kommen. Ich habe das Schiff gewechselt, nun den Posten... Meine Zukunft ist ungewiss und ich denke auch die Zukunft des RPGs. Viel wird kaputt geredet. Der Fokus wird auf die falschen Dinge gelegt. Viele Spieler brauen ihr eigens Süppchen, viele Spieler meinen sie wären der einzige Hauptdarsteller auf der Bühne. Früher nannte man es Powerplaying der SOs, heute nennt man es "RPGs next Topmodel"
- Gue Frage - gefühlt gerade (mit vielen Abgängen/Reservisten, wenig Neuanmeldungen) an einem Scheideweg. Daher villeicht mal die Frage, was sind Stärken/USP's der SFO, die es rauszuarbeiten gilt Gefühl die Missionen, weil sich ja heurm eigentlich in erster Linie alles dreht
- schlecht wenn wir nicht mehr Öffentlichkeitsarbeit machen
- Es wird die SFO noch viele Jahre geben, aber die Mitgliederzahlen werden weiter sinken. Ich befürchte, dass die angestrebten Werbemaßnahmen nicht auf große Resonanz treffen werden oder nur Spieler anlocken, die schnell wieder verschwinden.
- Wenn sich nichts ändert, wird es die SFO noch maximal 1-2 Jahre geben, bevor ausschließlich der harte Kern noch hier ist, der Rest wird zu den guten alternativen gewechselt haben
- Die SFO wird Bestand habem. Die Frage ist in welcher Form und mit wie vielen Spielern. Ich persönlich habe lieber ein kleines Rollenspiel mit verlässlichen, guten Spielern, als ein große, in dem die Mehrzahl der Spieler sich nicht mit dem Spiel identifiziert, nichts macht, nicht spielen kann oder rum stänkert.
- Wenn Nichts passiert, trüb.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was hebt unser Rollenspiel im Vergleich zu anderen besonders hervor? 1/2

- Die enge Zusammenarbeit in der Community.
- Die Struktur, die Regeln, die vielen Möglichkeiten am Spiel mitzuwirken, die vielen Spieltage, völlig unterschiedliche COs und Crews
- Da ich selbst in anderen Spielen nicht spiele, kann ich dies nicht beurteilen. Vom Hörensagen ist mir bekannt, dass unser Mentorenprogramm ein besonderes Alleinstellungsmerkmal wäre, das seinesgleichen suche. Auch einen Counselor gäbe es in anderen Spielen nicht. Außerdem sei unsere interne Organisation (egal, wie sehr die Spieler "zu viel Bürokratie" verschreien) beispielhaft und in kaum einem Spiel würden die internen Abläufe so reibungslos ablaufen.
- Die Größe. Die basisnahe Demokratie. Die hohe Anzahl an Spieltagen.
- Die Komplexität
- Die nicht zwingend notwendige Bürokratie
- Schwer zu sagen... Wir sind wir... wir haben uns entwickelt...und wir sind wer wir sind...
- Ich kenne andere Rollenspiele nicht. Aber - mal davon abgesehen, dass die SFO ein IRC-Rollenspiel ist - Bilder oder Videos erleichtern natürlich die Aufnahme im Gehirn.
- Die Mitgliederzahl, viele von den "alten" Rollenspielen sind zusammengeschrumpelt oder ganz verschwunden. Das die Schiffe Wöchentlich fliegen und sich keine solche Faulheit eingeschliffen hat, das nur noch alle 2 Wochen oder nach Lust geflogen wird. Eine solide Star Trek Basis, die aber wenn man genauer rein schaut, sehr verschliffen ist. Das Mentorensystem, in so einem Umfang hab ich das bisher noch nie gesehen gehabt (find ich gut so).
- Die Betreuung der Kadetten Das SRI und die vielen Projekte Die Spezialausbildung Die Gazette Das Forenrollenspiel Die tollen OTs
- Die Vergangenheit der Flotte (SF-HQ), Basisdemokratie, gute Chancen für jeden sich zu beweisen wenn er nur will, ausgezeichnete Förderung von Jung und Erstspielern (von Chatrollenspielen) Kombination von FRPG + ChatRPG



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was hebt unser Rollenspiel im Vergleich zu anderen besonders hervor? 2/2

- Kann ich nicht einschätze, da ich keine kennn. Ich hoffe unsere Stärken liegen in (unterschiedlichen) Mission und evt auch die Möglichkeiten in den Abteilungen (aber wie gesagt hab da keinen Vergleich)
- SRI, unser Konzept
- Freiheit jedes Einzelnen und man bekommt kaum noch Star Trek. Also jeder der andere Genre sehen will, hat hier Spaß. Die Bürokratie ist unverkennbar. Posten erlangt man gefühlt nach Bekanntheitsgrad (daraus folgt Mitgliedsjahre)
- es gibt einige die alles geben, diese Spieler heben unser Spiel hervor
- Die lange Tradition, die Erfahrung und die Kerngruppe, die sich schon viele Jahre kennt.
- Die klare Reglementierung auch was das zwischenmenschliche Verhalten angeht. In den meisten RPGs ist so ziemlich alles erlaubt, weil sie auch in entsprechend chaotischen Universen spielen. Hier gilt es auf einen guten Ton zu achten, und man kann/darf nicht jedes Problem mit Gewalt lösen. Der Aspekt des zwischenmenschlichen Charplays ist sehr stark in diesem Game, wenngleich es die Option lässt, sich auch anderweitig zu beschäftigen. Kritische Entscheidungen haben viel mehr Bedeutung und müssen genauer durchdacht werden als in anderen Spielen. Der enorme Detailgrad, mit dem die Schiffe ausgearbeitet sind. Das langfristige Rangesystem. Die Verbindung aus IRC und Forenrollenspiel.
- Die Größe! Es gibt nicht mehr viele Chat-RPGs, vorallem nicht mit einen so gut ausgebauten Infrastruktur. Es gibt viele Schiffe und Members sowie genügend augenscheinliche Nebenaktivitäten aufgrund der unzählen Abteilungen und Departments. ...zum Glück kann man die Seele der Spielergemeinschaft nicht nach außen sehen lassen. Da würde die SFO-Spielergemeinschaft ganz schön abstinken.
- Perfekte Organisation und Struktur.
- Zu dieser und den weiteren Fragen dieser Seite, können wir gerne auf dem OT reden.
- Leider nichts was man nach außen hin Zeigen würde
- ich kenne kein anders RP
- Ich hab keinen Vergleich
- Das große Feeling zum Thema des Rollenspiels. Man merkt voll, dass es Star Trek ist und das ist super so.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was könnte neue Spieler besonders an unserem Rollenspiel interessieren? 1/2

- Die Stabilität und straffen Strukturen, kombiniert mit vielen verschiedenen Persönlichkeiten.
- Obige Vorteile; wir sollten mehr damit werben und diese auf einer ansprechenderen (und besser lesbaren!) Homepage darstellen. Wir könnten vielleicht auch Bilder von OTs einbinden, damit sie sehen, auf welchem bunten Haufen sie sich einlassen. (Im Großen und Ganzen sind wir ja vorzeigbar.)
- Nichts. Als ich wieder auf der Suche nach einem RPG war, habe ich nach bei Google "Rollenspiel" und "Star Trek" eingegeben. Bei vielen Seiten konnte man nicht erkennen, ob sie noch aktiv waren, bei vielen konnte man nicht erkennen, ob sie ein CHAT Rollenspiel sind, und bei anderen haben die Missionen an den falschen Tag stattgefunden. Letztendlich blieben nur eine Handvoll übrig, die einen kannte man, das andere hat zu unprofessionell ausgesehen und das andere war wieder zu klein. So blieb nur noch die SFO übrig. Wenn sich also fremde Spieler für ein Spiel interessieren schauen sie nach gewissen Kriterien. Die sind bei jedem anders. Ich habe jetzt hier mal exemplarisch mein Werdegang offen gelegt.
- Ich finde derzeit nichts.
- unsere Vielfalt
- Klare Regeln, gute Organisation und Personalmanagement.
- Ich hoffe die Missionen, die Spielerschaft



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was könnte neue Spieler besonders an unserem Rollenspiel interessieren? 2/2

- Die vielen verschiedenen Postenmöglichkeiten, das bereits genannte Star Trek-Feeling
- die Gemeinschaft, die Kreativität und Phantasie die Möglichkeit eigene Ideen zu entfalten
- ein nettes Miteinander
- Star Trek Story und jede Idee die wir für unser Spiel hatten
- Die vielfältigen Möglichkeiten ihre Chars auszuarbeiten und deren Beziehungen untereinander. Ein Star Trek Erlebnis, das gleichzeitig authentisch und modern ist. Die Möglichkeit das Universum selber nachhaltig mitzugestalten.
- aktive Community gute Academy Einbringungsmöglichkeiten
- Alte Hasen: Tradition, solides Fundament, Star Trek Treckies: Sich mit anderen Treckies auszutauschen, die Gemeinschaft (wenn sie denn vorhanden wäre) New Treckies: Mal was neues auszuprobieren und sich mit alt und new Treckies auszutauschen Andere: Hab noch nie verstanden wieso nicht Treckies sowas spielen
- Die SFO ist ein Star Trek Universum, bei dem man selbst dabei sein kann (Olympisches Prinzip)....neue Rassen entdeckt werden wie z. B. Rishta, Alkaali, Trexx und neue Technologien erforscht werden (ok, da fällt mir aktuell keine ein, die auch in den Missionen Anwendung findet...naja, ich spiele zurzeit auch meist nur auf der USS Invincible.
- Die Bandbreite an Spielerfahrung
- Viele unterschiedliche Bereiche im Rollenspiel (Abteilungen), bei denen von jedem irgendeine Fähigkeit gebraucht werden kann. Organisatorische Fähigkeiten, Rechtschreibfähigkeiten, Fantasie, Technisches Know How (ingame, wie offgame)



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was sind Gründe, warum neue Spieler sich gegen unser Rollenspiel entscheiden könnten? 1/2

- Das ist individuell
- Die starken Restriktionen gegen das Fluchen und den Umgang mit Sexualität. Die in einigen Aspekten geforderte Disziplin. Der bedachte Umgang mit Gewalt. Die Bürokratie. Anmerkung: Ich persönlich empfinde an diesen Punkten nichts signifikant Schlechtes.
- Viel Text, wenige Bilder.
- Keine Spieltermine Freitag und Samstag (Genau die Tage, an denen man länger "aufbleiben" kann [meist], da am nächsten Tag Wochenende ist.)
- zu viele Regeln
- - Es gibt zu viele andere. - Viele Jugendliche (vermutlich die Hauptzielgruppe) sind zu sehr auf grelle Farben, Explosionen und Monsterschiffe getrimmt. Unsere Spielweise als Chatrollenspiel ist auf seine Weise bereits "altbacken" und "oldschool". - Star Trek kommt langsam aus der Mode und tritt in der Öffentlichkeit nur noch durch peinliche Popcorn-Streifen in Erscheinung.
- Die Internetseite, sie wirkt als ob seit Jahren keine Aktivität mehr im Spiel wäre.
- Das dicke Regelwerk wirkt sehr abschreckend.
- Veraltete Homepage und kaum Darstellung aktueller Entwicklungen auf ebendieser. Aufwändiger Anmeldeprozess und Einstieg (Mentoren, Kurse etc.). Das muss verschlankt und das Moderne angepasst werden.
- Die Einweisung ist ein riesiger Textblock den sich ungerne jemand von vorne bis hinten durchliest. Viel Text und Bürokratie erinnert an Arbeit... man möchte aber nicht arbeiten sondern Spaß haben.
- - Schlechte HP - Lange Wartezeiten bei der Anmeldung Undurchsichtigkeit (es gibt nirgends eine schriftliche Zusammenfassung der Wichtigsten Punkte die man als Neueinsteiger wissen sollte. Ich spiel schon einige Zeit STRPG und hatte da auch meine Schwirrigketien mich am Anfang zurecht zu finden) - Patzige Vorgesetzte - Veraltete Spielform



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was sind Gründe, warum neue Spieler sich gegen unser Rollenspiel entscheiden könnten? 2/2

- Sie werden es schlichtweg übersehen oder glauben das es bereits ausgestorben ist, so wirkt es nach außen!
- Ja warum tun sie das? Der hohe Verwaltungsaufwand nach Anmeldung (zu viele Daten erfindlicher, zu langer GL) evt Vielleicht ist die "Cliques"-Bildung abschreckend, das erschlagende Regelwerk/Verwaltungsapparat, der am Anfang einschüchternd wirken kann Hoffe nicht die Missis
- Die Homepage ;-)
- Das sehen die Leute erst nach der Anmeldung, wenn sie ein paar Wochen lang gespielt haben. Da werden sie wie Kinder an die Hand genommen von den Mentoren. Aber eine richtige, innige Beziehung und Integration findet nicht statt. Klaro, es muss von beiden Seiten aus kommen, aber hier scheint es nicht wirklich zu funktionieren. Es wird ja nicht zugehört und freiwillig mal ne spontane Mission wird eh nicht gespielt. Es wird lieber doof im Pub rumgeblödel. ...verzeiht.... Charplay wird es ja genannt. Wenn das vorher raus kommen würde, würden sich gewiss noch weniger Spieler anmelden.
- HP
- zZ. weniger gute HP zu wenig Öffentlichkeitsarbeit
- Forum zu unübersichtlich, Zu viele Regeln
- man kriegt zwar eine sehr umfangreiche ausbildung (zumindest meine durch kelley war gut) aber danach ...joa.... die qualität ist teilweise MEHR als grottig, wenn denn mitgespielt wird (und wenn wird kluggeschissen und nix in IMs abgeklärt wenn evtl was unklar sein sollte)
- Die Situation der fehlenden Verbindung zu Star Trek und dass wir so viele Spiele sind, wie wir Schiffe haben.
- Die schlechte, alte und nicht gepflegte HP. Dingender Handlungsbedarf!
- Einige neue Spieler werden sich gegen das Rollenspiel entscheiden, da es immer weniger Forschung und immer mehr um Konfliktbewältigung geht.
- Undurchsichtige Struktur wegen unübersichtlicher Seiten (Website, Forum). RS macht im Vergleich zu anderen nichts her.
- zu langes Regelwerk, zuviel Bürokratie, Streits die internes Betreffen werden öffentlich ausgetragen, Alte Hasen machen Witze, die neue nicht verstehen können und ggf diese verschrecken usw.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Gibt es etwas innerhalb des Rollenspiels, mit dem man besonders gut neue Mitspieler für uns begeistern könnte?

- ggf die Anfangsbetreuung
- SRI, Gazette, Forenrollenspiel, Schiffschannels
- Im Grunde... so vieles....
- Gazette
- Man könnte offene Missionen spielen in denen man z.B. in einem sozialen Netzwerk o.ä. aufmerksam macht. Dort können interessierte Leute Spielern die wollen beim Spielen einer kleinen, leichten Mission über die Schulter schauen oder selbst mitmachen, quasi eine Art Schnupper Mission.
- die Missionen oder die Arbeit im SRI
- Die umfangreiche Arbeit die man neben den eigentlichen Missionen tätigen kann. Hier sollte man noch auf einen Ausbau dessen setzen
- Hey... Natürlich! Man kann von Sonntag bis Donnerstag jeden Abend Mission zocken. Wie viele RPGs können das schon vorweisen? Das OOC ist auch immer besetzt. Es sind ständig Leute online. Welches RPG kann das? ...schade is nur, dass Quantität nicht gleich Qualität ist.
- Spannende Missionen
- Mentoren als Paten sind eine tolle Idee, leider zu wenige Mitarbeiter. Die abwechslungsreiche Storyline (die man man endlich erstellen müsste), die aufzeigt, dass wir ein aktives RS sind.
- Ich habe leider keinerlei Erfahrung mit anderen TextRPGs und kann deshalb keine Angaben dazu machen. Mir fehlt einfach der Vergleich.
- freundliche und hilfsbereite Kommandocrews, ein "Let's Play Star Trek IRC" und sinnvollerweise ggf. ein wenig vertont bei Youtube
- - unsere Entwicklungen - die Starfleet-Gazette - das Mentorenprogramm - ein "Let's play", damit sich Interessenten vorstellen können, wie ein Spiel abläuft
- Nein.
- Ich denke der Markenname Star Trek sollte im Vordergrund stehen, ebenso die Werte und die Gemeinschaft, das WIR (wenn es denn vorhanden wäre)
- Evt die MadR, halt die Möglichkeit mal auszuprobieren/"freizudrehen" Und der Rets kommt ja eher darauf an, welche Anforderungen ich als neuer Spieler ans spiel habe
- Die netten Leute und die Stammmissionen



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was glaubst du ist notwendig, um neue und aktuelle Mitglieder auf lange Zeit zu binden? 1/2

- Mehr Transparenz aller Abteilungen nach außen damit man sieht das sich wirklich was tut und das Forum muss auf jedenfall komplett überarbeitet werden.
- Interaktion mit allen Spielern, hin und wieder eine geforderte Meinungsäußerung und daraus resultierende Ergebnisse oder Folgen oder so.
- Der Spaß am Spiel muss an erster Stelle stehen. Wenn sich z.B. abzeichnet dass Regelungen (sehen sie noch so üblich und althergebracht) den Spielern auf ganzer Linie widerstreben (weil sie nur Aufwand sind und nix bringen z.B.) sind diese abzuschaffen. Und ähnliches.
- miteinander reden, Unstimmigkeiten ernst nehmen und aus der Welt schaffen aber dazu gehören immer zwei
- Aktualität und Spielspaß
- mitarbeit anbieten und konsequente mitarbeiterführung
- Spielspass und frische Ideen. die werden leider immer Mangelware je länger ein RS existiert.
- - regelmäßige Erhebung und Evaluation des Meinungsbildes (Das hier ist ein guter Anfang, der fortgeführt werden sollte!) - mehr Harmonie und weniger Egoismus in der Flotte - Bestätigung, Lob und Wertschätzung für geleistete Arbeit - psychologische Schulung von Spiel- und (Unter-)Abteilungsleitern in Personalführung und Management, um die Spieler- und Mitarbeiterzufriedenheit zu erhöhen und für deren Wünsche und Erwartungen zu sensibilisieren, selbst wenn sie sie nicht offen äußern
- Ich bleib dabei und wiederhole mich: Gute Missionen. Darüberhinaus sie nicht gleich zu Beginn mit Regeln zu "erschlagen", mehr den Spass betonen, die das Spiel bringt Und dan evt auch die Möglichkeiten in den Abteilungen/FRS weiterzuspielen Ich glab es muss mehr Spass vermittelt werden
- Vielleicht sollte man "dem (potenziellen) Spieler" bei der Anmeldung und / oder in regelmäßigen Abständen fragen, was er sich für sich / seinen Charakter vom Rollenspiel erwartet. Also nicht in freiformulierter Form, sondern als "Katalogauswahl", z. B. Beförderung / Missionen zu langsam / zu schnell, zu viel / zu wenig Charplay, werde von den Mitspielern zu viel / zu wenig angesprochen / angespielt, komme mit Mitspielern auf meinem aktuellen Stammschiff nicht klar. Die "Katalogauswahl" bei der Anmeldung müsste natürlich entsprechend angepasst werden z. B. möchte ein Schiff kommandieren, möchte forschen, möchte mit Leuten kommunizieren (Charplay), möchte fremde Welten entdecken, möchte Verschwörungen erkunden / aufdecken. So könnten die COs vielleicht Ansätze erkennen, wohin die Mitspieler tendieren würden; auch wenn viele Kommandocrews dies in unregelmäßigen Abständen bereits machen, soweit ich das mitbekommen habe. Diesen Fragebogen halte ich - gerade in Bezug auf dieses Thema - schon für einen sinnvollen Schritt. Man könnte so eine Art "Katalogauswahl" auch bei den "Mitgliedsdaten" im Forum integrieren. Oder, um die Diskretion vielleicht besser wahren zu können, mit einer Auswahl, wie es sie schon einmal für die Abmeldung von Stammmissionen im Forum gab. (Dies fand ich im Übrigen eine sehr tolle Möglichkeit; aber aktuell sehe ich das im Forum nicht mehr, oder ich habe es noch nicht gefunden.)



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was glaubst du ist notwendig, um neue und aktuelle Mitglieder auf lange Zeit zu binden? 2/2

- Spielernähe... weniger Bürokratie (auch wenn ich weiß, dass es an manchen Stellen notwendig ist)
- Beziehungen! ...und das über sämtliche Spektren. Soziale Beziehungen: Sehr gut, dass ihr alle Halbjahr OTs organisiert. Das bindet! Das Gefühl, dass man gebraucht wird. Die Abteilungsarbeit schafft dies. Sie muss nur besser honoriert werden. ...und damit meine ich nicht nur mit Punkten! Spannung! Die Missionen müssen abgehen. Man will wissen wie es weiter geht oder was für Abenteuer noch auf einem warten. Schaut euch die Serien an! Warum hat man sie geschaut? Bestimmt nicht, um nur die Offiziere beim Quatschen, Essen und Trinken zu beobachten. Dafür gibt es schon das BigBrother und das Dschungelcamp. Wartet! Da wird ja auch nicht nur gequatscht. ;-)
- Etwas mehr Freiraum, Unterlassen von einigen Aussagen die einem treffen können, und mehr Zusammenhang.
- Neue Homepage, bessere Kommunikation von Ereignissen innerhalb der Missionen (Storyline und Logs), weniger Restriktionen für neue Spieler, Mentalitätswechsel bei den Altspielern ("Ich habe alles schon erlebt", "habe ich nicht nötig", "damals war alles anders").
- In vielen Fällen ist es sicherlich hilfreich, einen persönlichen Kontakt zu dem Spieler hinter der Figur herzustellen; ihn kennenzulernen und zu verstehen. Dadurch lassen sich viele Konflikte schon im Voraus vermeiden und indirekt die Bindung zum Spiel stärken. Das darf aber nie offensiv, aufdringlich oder aufgesetzt sein. Mehr Offenheit und Interesse unter den Spielern ist aber erstrebenswert.
- Ihre Bedürfnisse beachten und rechtzeitig auf sie zugehen, wenn man merkt, dass sie unzufrieden sind. Konflikte offen ansprechen und niemanden rauskicken oder raus"ignorieren".
- Wir sollten mehr Gemeinsamkeiten aufweisen, zum Star Trek zurückfinden und es auch neueren Spielern ermöglichen, Posten zu erlangen.
- Ein perfekter, moderner und innovativer Internetauftritt mit vielen Grafiken und Bildern sowie einer besseren Zusammenarbeit.
- Verbesserte HP einfacheres Regelwerk einfachere Einbringungsmöglichkeiten
- Diese Umfrage ist ein guter Anfang, vor allem aber gebt eure "Wir sind das beste Star Trek Spiel" Haltung auf, denn das sind wir bei weitem nicht mehr. Die SFO steht seit Jahren still, während andere Spiele sich weiterentwickelt haben
- RP KLASSEN!!!!!! OOC'ly
- Freundliche Umgangsweisen, Aufmerksamkeit, ein offenes Ohr, Hilfsbereitschaft und Intigrierung.
- Aktuelle: Klima in der Gemeinschaft verbessern Qualität liefern und nicht immer weiter fallen lassen Einbinden der Einzelpersonen (vermitteln das jeder wichtig ist und nicht nur der Held der da Mission leitet) Neue: Aktiv anwerben Online Werbung Verknüpfen mit Spieleservern Gamescom usw. mit T-Shirt und Internetseite / Handzettel Auffallen um jeden Preis!!!

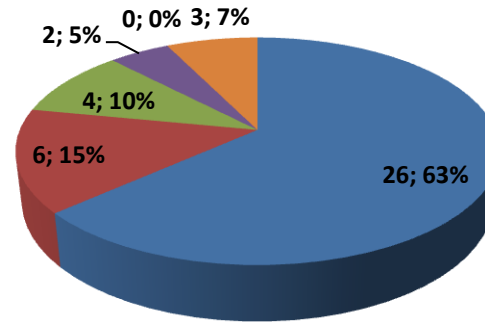


STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Was hältst du von der Gazette?

■ Gefällt mir, auf jeden Fall weiter machen ■ Ist ganz nett ■ Hübsch, aber unnötig ■ Braucht kein Mensch ■ Was ist das? ■ Other



Birgt das Forenrollenspiel einen Mehrwert für das Rollenspiel?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Nein	12	0	3	1	3	7	3	3	3	6	Ja

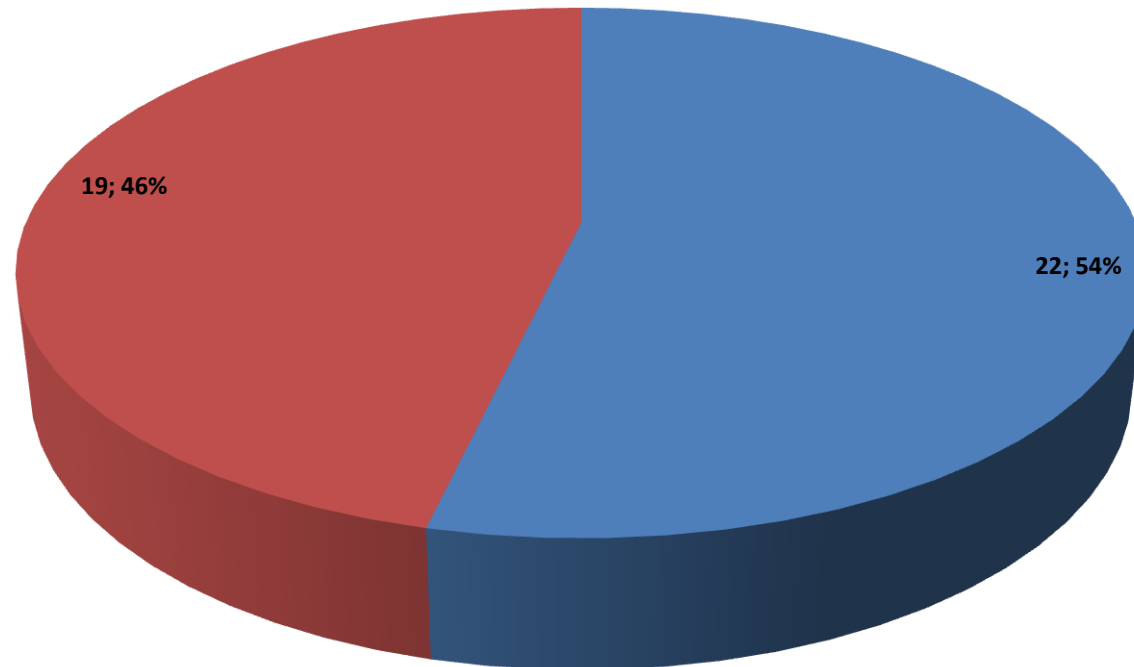
Mittelwert: 5,22

STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Würdest du gerne mehr Zeit in die Flotte investieren?

■ Ja ■ Nein



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn ja, was würdest du gerne tun? 1/2

- Ich bräuchte Privat einfach mehr Zeit.
- Es müsste eine Abteilung des Geheimdienstes geben welches den Spielern ermöglicht, im Chat Geheimdienst Missionen zu spielen welche sowohl Geheimdienstliche Aufgaben innerhalb der Flotte und außerhalb der Flotte und außerhalb der Föderation bespielt. Es gibt sicherlich Spieler innerhalb der Flotte die so etwas gerne Speziell machen wollen (Sieht man an Steckbriefen wo die Chars eine Geheimdienst Vergangenheit haben)
- ich bin zufrieden
- Doe
- Ich persönlich vermisse im RS eine Forschungsabteilung, nicht wie das DoSD sondern eher auf Missionsbasis.
- Schwierig zu sagen. Die Posten die ich gerne besetzen würde gibt es Regeltechnisch wahrscheinlich nicht.
- Mein Ja war eher allgemeiner Art. Ich bin mit meinen aktuellen Posten und Aufgaben sehr zufrieden.
- Die Gazette müsste öfters erscheinen, sie kann als Informationsquelle dienen für Missionsgeschichten ,aktuelle Vorgänge.
- Academy müsste ausgebaut werden, um den Spielern zu zeigen, wie man gewissen Posten spielt. Ich kann auch nicht jeden Posten, aber was man gut kann, kann man mit anderen teilen. ...aber zurzeit besteht dazu kein Interesse. ...oder man wird als arrogant und übertrieben betitelt. Früher hat man sich noch gegenseitig was abgeschaut. Die Vorbilder fehlen fast gänzlich in der SFO.
- Posten eigentlich keiner. Wünsche mir manchmal nur mehr Team-/ und mitarbeit von den anderen Spielern. Weiteres auch hier auf dem OT.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn ja, was würdest du gerne tun? 2/2

- Ich möchte gerne 1. Officier werden, da ich den Posten sehr gerne mag und die Verbundene Pflichten.
- Wenn ausstehende Frage substantieller Natur zu klären sind (Wie funktioniert das Wirtschaftssystem der Flotte, Welche Ethnischen Gruppierungen gibt es unter den Menschen), und eine bindende Lösung gesucht wird, würde ich zum Findungsprozess meinen Senf dazu geben. Wenn bei der Schaffung einer neuen Rasse Hintergrundinfos geschaffen werden müssten, würde ich mich daran gerne beteiligen (solange mir der Themenbereich liegt/ mir die Rasse zusagt in irgend ner Form). Und würde man mich zu bestimmten Dingen einfach fragen, könnte ich mich wahrscheinlich bereit erklären, einen Beitrag zu leisten^^
- Ich bräuchte für meine aktuellen Posten einfach mehr Zeit
- Aca Stellvertreter ;)
- Datenbankerweiterung
- Da mein RL derzeit recht hektisch ist bin ich mit dem Maß an Mitarbeit gut bedient den ich hier leiste :)
- Mentorenposten an Bord meines Stammschiffs müsste frei werden
- Einiges an unsinige sachen schliessen und dafür mehr werben um neue Mitglieder zu bekommen, den Spielspaß zurück holen. Vertrauen können auf Aussagen das man geholfen wird wenn man Hilfe braucht.
- Mentor auf meinem Stammschiff.
- Helfen das Spiel zu verbessern.
- Generell bin ich offen für alles und probier auch alles mal aus (sofern ich das nicht schon mal gemacht und für mich entschieden hab, dass es nichts für mich ist und selbst dann denk ich über sowas nach) Es liegt weniger daran, dass es an den Posten fehlt, als vielmehr das die Motivation fehlt etwas zu machen. Oder wenn ich mich dazu auffraße mehr zu investieren, wieder ein Tiefschlag kommt wo ich mir sag: Wieso denn? Sowas muss ich mir wirklich nicht gefallen lassen. Oder wieso soll ich mir so einen Blödsinn antun.
- Kein Posten geschaffen oder frei werden, sondern alles wieder was persönlicher werden, und vor allem mehr Rücksicht auf das Privatleben des Spielers nehmen und weniger Bürokratie.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn nein, warum nicht? 1/3

- es muss in meinen RL Zeitplan passen
- Siehe vorherig
- Fühle mich mit den Antworten bislang gut vertreten
- Bloß nicht abhängig werden... ^^
- Nicht
- Ich versteh die Frage nicht bzw worauf sie sich bezieht?
- Ich mache schon genug!
- ich habe nicht genug zeit
- Ich habe die Lust an diesem Spiel verloren.
- MISSIONSQUALITÄT!!! Die Umfrage ist Toll.
- Die Flotte frisst schon einem Großteil meiner Freizeit.
- Ich bin mit meinem Posten auf meinem Schiff und in den Abteilungen weitesgehend zufrieden.
- Noch mehr würde mein Privatleben dann doch irgendwann nicht mehr gut finden. Das ist da etwas eigen. Es beist am ende noch :D
- Mehr Freizeit wäre notwendig. Außerdem müssten endlich mal alle COs an einem Strang ziehen, bis jetzt ist jeder CO ein Einzelkämpfer, wenn auch nicht mehr ganz so stark wie vor einigen Jahren noch.
- Nein
- Zu wenig Zeit



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn nein, warum nicht? 2/3

- Es ist mir egal ob oder wie es mit der Flotte weitergeht, ich habe 2 Ersatzflotten in denen ich mich wohlfühle und in denen ich bereits meine Arbeitsenergie hineinstecke, da es dort AKTUELL größeres Potenzial gibt als in diesem Haufen hier
- Ich mache bei Weitem schon genug und wenn ich noch mehr Zeit mit der Flotte zubringe, steigt mir meine Freundin aufs Dach.
- Weil ich mein Engagement und die Anzahl an Missionen für mich als ausreichend erachte - Derzeit. Ich habe Spass mit der SFO, aber sie ist ja auch nur ein Teilaspekt meines Lebens. Kann sich natürlich auch ändern und ich mich mehr/stärker mit der SFO auseinandersetzen/Zeit investieren will
- weil ich aufgrund von Prioritäten, einer grottigen Crew und schwindendem Interesse wahrscheinlich eh in Reserve gehen werde, zumal die Mails mir echt jeden Rest vermiesen - und vor allem - warum muss Makoto mich erst im Skype anschreiben ob ich mitmach - um HALB NEUN - obwohl ich seit über ner Woche abgemeldet war bis Ende September - informiert eure Leute, leitet die Infos weiter damit die planen können. War mir SEHR peinlich....
- Ich habe als Stellvertretender Leiter des SRI auf grund der seltenen Anwesenheit des Leiters unheimlich viel zu tun wodurch ich mich nicht in der Lage fühle noch mehr Arbeit auf zu nehmen es sei denn ich schaffe es irgendwann zum CO
- durch vorherige Frage beantwortet.
- keine Zeit
- Weniger Zeit als früher
- Weil ich schon einige Zeit investiere und nicht mehr aufbringen kann und man noch anderes tun möchte.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn nein, warum nicht? 3/3

- wurde ein ja geschrieben.
- Generell gilt, dass ich einfach nur eingeschränkt Zeit habe für solche Freizeitaktivitäten, ich also zwar viel Lust dazu habe, aber stark selektieren muss, welcher Aufgabe ich mich am Liebsten widmen möchte.
- Siehe "ja".
- Nicht viel zeit
- Ich habe Privat einfach nicht genügend Zeit.
- Aktuell brauche ich etwas Abstand zum RS. Gründe sind privater Natur.
- Ich bin mit dem was ich tue meiner Meinung nach gut beschäftigt. Dies betrifft auch die Zeit die ich an Gastmissionen investiere
- entfällt
- Ich habe zu wenig Zeit. Außerdem möchte ich meinen Einsatz reduzieren, weil die Arbeit in den Abteilungen oft anstrengend ist und weil es mich genervt hat, dass ich ständig erreichbar war (per Skype). Oft war ich genervt, wenn mich jemand aus der SFO angesprochen hat, weil es wieder um "Arbeit" ging. Die SFO soll Freizeit und kein Freizeitstress sein.
- Kein Posten geschaffen oder frei werden, sondern alles wieder was persönlicher werden, und vor allem mehr Rücksicht auf das Privatleben des Spielers nehmen und weniger Bürokratie.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Gibt es etwas, dass dich gerade stört? 1/3

- Zu strenge Regelwerke, wir sind da um auf den Schiffen Spaß zu haben und nicht zu "arbeiten"
- Die FB-Seite. Entweder ich pflege und nutze sie als PR-Tool oder ich schaffe sie komplett ab. Aber ein FB-Profil das nicht gepflegt wird empfinde ich als "schlimmer" fürs Image, als gar kein Profil zu haben
- Grüppchenbildung (SRI-Leitung steht über den Mitarbeitern, Crews ohne Austausch untereinander, SRI ohne echten Bezug zu den Missionen), alle werkeln vor sich hin ohne gemeinsame Vision
- Mich stört das Gefühl, dass ich habe, wenn ich mal keine Lust/Zeit habe etwas für die Flotte zu tun. Das fühlt sich dann immer gleich so an, als ob die anderen mehr machen müssten, obwohl sie schon genug tun und dass Arbeit liegen bleibt. Auch wenn ich mit dem Gedanken spinne kürzer zu treten habe ich gleich Bange andere in eine missliche Lage zu bringen oder das Spiel zu schwächen.
- Zu wenig Werbung für neue Spieler
- Wie in den vorherigen Seiten vermutlich deutlich wurde stört mich so einiges, ich denke da muss ich nicht noch weiter draufumreiten.
- Man hat das Gefühl als ginge gerade der Internettauftritt überhaupt nicht voran was nicht nur ärgerlich ist sondern auch irgendwo die Mitspieler arg treffen sollte. Denn es wirkt so als würde man es nicht für nötig halten mehr Energie in das Bestehen des Spieles zu stecken
- Ein paar Sachen, die ich mir vorgenommen hatte, laufen nicht so, wie ich es mir gewünscht hätte, z.B. im Dol und im FRS. Leider fehlt mir die Kraft, um mich dafür noch mehr anzustrengen, weil ich nicht möchte, dass es unangenehme Arbeit für mich wird. Ich habe das Gefühl, die meisten Leute im SRI sind von der "Arbeit" genervt. Es kommt oft zu Reibereien. Ich glaube, dass liegt auch daran, dass durch die zentrale Leitung des SRI viele Dinge kompliziert werden, bzw. vielleicht auch dadurch, dass einem ständig jemand auf die Finger guckt. Manchmal fühle ich mich etwas unter Druck, obwohl ich eigentlich weiß, dass ich das nicht muss. Außerdem stört mich, dass es keine gemeinsame SL gibt. ;-) Manchmal habe ich das Gefühl, dass wir in den Missionen doch etwas arg weit von Star Trek weggehen und das einzige, was es noch ST macht, unsere Charaktere sind. Das stört mich manchmal, obwohl ich verstehen kann, wenn einem irgendwann die Ideen ausgehen. Durch häufigen Personalwechsel im SRI und auf den Schiffen ist wenig Kontinuität da.
- Die Bürokratie.. wenn ich mir die zB Mentorenabteilung ansehe, denke ich manchmal, das ich zu meiner Zeit ne Nulpe war ^^ Aber vor allem die Bürokratie im SRI ist mir too much Als CO sehe ich ein, das die Persobürokratie sein muss...
- Teilweise die Art wie kommuniziert wird, da wird vieles zu schnell auf sich bezogen und persönlich genommen



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Gibt es etwas, dass dich gerade stört? 2/3

- Ja, Ich bin nicht umsonst in reserve gegangen. Ich habe den eindruck gehabt das mein letzter CO mit anderen sachen mehr beschäftigt war als das rs. Das hat mich oft so sehr genervt das es mir dan egal war,was noch aus dem rs wurde und ich mir auch was anderes gesucht habe zum tun während der mission. Ja das ist ja nicht sin der sache also dan mal ab in die reserve.
- Zuviel und zu enge regeln.
- Projekte versanden und werden nicht weitergearbeitet Werbung nicht vorhanden Flyer nicht vorhanden Visitenkarten nicht vorhanden es gibt keinen Mitarbeiter oder Leiter der das recht hat " zu sagen ok das mache ich so " alles fragen da wird das nicht
- Ja, Haarsträubende unnötige Diskussionen und Spieler die so verhärtete Meinungen haben das es a) nicht konstruktiv beiträgt zur Problemlösung und b) Fronten gebildet werden.
- Ich finde, dass die Zeit ingame zu schnell voranschreitet, was dazu führt, dass mein Char sehr schnell altert, worunter die Charakterentwicklung leidet. Im Reifegrad befindet er sich noch auf dem Niveau eines egozentrischen Ensign, trotzdem ist er jetzt CEO an Bord seines Schiffes und geht schnurstracks auf die 30 zu. Die Persönlichkeitsentwicklung steht in keinem guten Verhältnis zur Alterung. Es verleidet mir zwar nicht in unerträglichem Maße das Spiel, sorgt aber für Besorgnis. Ich fände einen Jahreswechsel alle 4 Monate sinniger. Ich finde es unfassbar schwierig, zu meinem CO eine wie auch immer geartete Beziehung aufzubauen, weil der oder die eigentlich immer nur auf der Brücke hockt. Die Gründe dafür verstehe und akzeptiere ich, schade finde ich es trotzdem.
- siehe letzte box



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Gibt es etwas, dass dich gerade stört? 3/3

- Das DoPR soll endlich mal die Arbeiten die ganz klar da hin gehören auch wahrnehmen und die Ideen auch überwachen die öffentlich diskutiert werden. Das ganze in die Hand nehmen und die Leute dann auch anschieben. (Visitenkarten, Flyer, Thread: Mitgliederschwund) Oder es macht eben die Task Force ...
- Ja, wie mit anderen im RS teils umgesprungen wird. Sei es wegen Verstößen gegen das aufgeblähte Regelwerk, oder einfach, weil zwei wieder "zwei Ziegen auf der Brücke" spielen wollen und damit anderen an den Karren fahren.
- es sollte einfacher möglich sein Spieler die z.B. dem Klima schaden oder einen schlechten Job machen von ihrem Posten oder aus der Abteilung zu entlassen
- Ja, jeder mit Rang und Namen meint, etwas besseres zu sein. Davon schließe ich das FK aus.
- Mich stört bei den Missionen grundsätzlich, dass die COs nicht ihren Posten ausspielen. Sie lehnen sich zurück, spielen ihr Ass und lassen XO und die Crew mal machen. Es fehlt an Führungsqualität und der XO kann nichts vom CO lernen. Die Kommunikation zwischen den beiden fehlt auch während den Missionen. ...und wenn der XO es nicht vom CO lernt, wie soll es dann der 2O lernen und die Spieler, die danach kommen?
- Immer noch die Selbstverliebtheit und Arroganz der alten Hasen, die der Meinung sind das die SFO das beste wäre das es gibt
- Das SRI bröckelt auseinander, weil uns qualifizierte Leiter fehlen und es gelingt kaum, neue Mitarbeiter zu akquirieren, da wir nicht wissen, was diese an der Mitarbeiter hindert.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Deine Ideen für das Rollenspiel

- siehe übernächste Frage
- Weniger Stress und Regeln, mehr Spielspaß und Flexibilität.
- Schiffe für Samstag/Freitag bereitstellen. Wenn möglich mal eine Umfrage machen, wer an diesen Tagen Zeit und Lust hat, um zu spielen. (->ins Forum)
- schärfere Kontrollen der CO und XO in Form von KK Nachprüfungen in regelmäßigen Abständen durch das FK
- mehr Bodenständigkeit
- Fokus auf die Missionen setzen. Alles andere ist nebensächlich und sollte nur zur Qualitätssteigerung der Missionen dienen.
- prinzipiell weniger - oh Wunder - Bürokratie
- mehr offensive veränderung im Marketing und der Werbung des Spieles um neue Spieler zu gewinnen
- besseres Forenrollenspiel bei dem man auch wenn man nicht mitspielt etwas mitbekommt
- Rückbau des Regelwerkes auf ein Maß, dass auch der Normalspieler gerne wieder darin nachguckt und nicht erst ein Wörterbuch für Bürokratendeutsch braucht. Bepunktung nach Rollenspielleistung. Beförderung auf Zeit abschaffen. Bepunktung in den Abteilungen nochmals überdenken, ob das sinnvoll ist. Vielleicht auch etwas flexibler gestalten?
- Werbung
- Offiziersaustausch mit anderen Rollenspielen Offizier auf Probe (Rollenspieler aus anderen Rollenspielen mit hohem Rang einsteigen lassen - gemessen an der Erfahrung und maximal Lt oder so) OTs verbinden mit Trek-Dinners/Treffs von anderen Star-Trek Clubs zum Kontakte knüpfen (sollte durch das FK oder DoPR oder Task Force geprüft werden ob so etwas in Frage kommt, in zusammenarbeit mit dem OT Planern dann eingeplant werden) Eine regelmäßige SFO-Show auf LiveStream kanälen oder YouTube
- Mehr Integration des SRI in das Missionsgeschehen, bzw. mehr relevante Entwicklungen abseits des Elfenbeinturmes. Entschlackung der Einstiegsregeln, schnelleres Vorankommen für neue.
- Ich glaube, die stehen bereits alle im Forum.
- Back to the roots



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn du ein paar Wünsche innerhalb des Rollenspiels frei hättest, was würdest du dir wünschen? 1/3

- einfachere Kündigung von Mitarbeitern (aus AL-Sicht) schärfere Kontrollen der KO bessere Kommunikation zwischen den KO weniger "ist mir egal"-Haltung der Spieler Offizier des Monats, CO/XO des Monats etc bessere Werbung ein gut laufendes Foren RS
- mehr Bilder für eine leichtere optische Vorstellung von allem zwischendurch würde einem sicher mehr einfallen, aber wenn man gefragt wird, weiß man in dem Moment nichts...
- In allen beantworteten Fragen habe ich gesagt was mich stört, mein Wunsch wäre das man sich das mal zu Herzen nimmt und nicht wie bisher Anhand einer Frage alla "Was stört euch" interesse heuchelt und dann sich doch nichts ändert, obwohl Punkte genannt wurden.
- Eine wirklich gute repräsentative Homepage. Andere Rollenspiele die für uns werben. Missionen an denen keiner was zu meckern hat.
- Jongs Suppenschüssel vergolden lassen.
- - Weniger Bürokratie - Vereinfachte Einfindung ins Spiel für neue Spieler - Freie Entwicklung der Flottentechnik
- - eine Art GKs für neue Ämter, beispielsweise als Mentor oder Abteilungsleiter - eine Forschungsabteilung auf Missionsbasis
- Ich würde mir wünschen, dass sich die Leser meine Anmerkungen ernsthaft zu Herzen nehmen würden. Ich mache Chat-RPGs schon so lange und ich habe das Gefühl, dass nicht zugehört wird und es einfach abgetan wird. Chat-RPGs gehören der Vergangenheit an, spätestens seit STO draußen ist. Daher ist es umso wichtiger, jeden einzelnen Rollenspieler zu halten und neue zu gewinnen. Man muss auf neue Technologien setzen insbesondere was das Aushängeschild der HP betrifft. Da werden die herumschwirrenden künftigen Spieler eingesammelt.
- Ich will CO werden! :D
- schnelle neue HP regelmäßige Stammtischmöglichkeit (CO-Stammtisch)
- Im Forum unter "Starfleet Research Institute" - "Department of Interior" - "Veröffentlichungen" - "Ankündigungen und wichtige Themen": Die aktuelle Position der einzelnen Sternflottenschiffe >>> so könnte man sich ein besseres (ggf. schnelleres) Bild davon machen, wo welches Schiff ist und wie weit jedes einzelne von den anderen entfernt ist. Das geht meiner Ansicht nach aus den jeweiligen Logbucheintragungen nicht immer zweifelsfrei hervor oder man muss erst mühsam danach suchen. Und die "Monatliche Übersicht über den Status der Ersten Flotte" ist, wie der Name schon sagt, "nur" monatsaktuell, und sagt nichts aus über die aktuelle Position im laufenden Monat. Diese Angabe könnten die Kommandocrews mir auch in / mit den laufenden Kurzlogs machen.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn du ein paar Wünsche innerhalb des Rollenspiels frei hättest, was würdest du dir wünschen? 2/3

- Wenn alle Mitglieder einer Partie bereit sind, ihre Altersdaten zu teilen, und sich herausstellt, dass kein Minderjähriger an Bord ist, würde ich gerne die Regelungen für die Umschreibungen von Gewalt und Sexualität über Bord werfen. Zum letzteren Aspekt meine ich nicht das überschwengliche Ausspielen von Techtelmechteleien im Dienst, sondern 4-Auge-Gespräche oder einfach nur Gedanken, die dann keiner Zensur mehr unterliegen. Denn Menschen haben einfach diese Gedanken. Einen fetten Panzer als Allzwecktüröffner. Ein eigenes Raumschiff, so Slave 1 mäßig wie das von Boba Fett oder die Ebon Hawk aus Knights of the Old Republic. Seven of Nine, Quark, Garak und Seven of Nine (beste Gesellschaft^^ Mann, bin ich einsam ;-))
- Mehr Absprache zwischen COs, zB bezüglich außenpolitischer Ereignisse, etc...
- Eine Präsentationsfläche, für die Entwicklungen des DoSD und des DoE, damit diese von den CO's wahrgenommen und auch eingesetzt werden.
- Das Leute ihren privaten Kram bei sich halten, und Unstimmigkeiten im Query ausprechen. Dass es mehr Zusammenhang untereinander gibt, und nicht so viele unterschiedliche Fronten.
- Eine neue Homepage und neues Gemeinschaftsgefühl
- Mehr Spieler
- Nichts
- Das was mit dem Regelwerk gerade passiert ist ein guter erster Schritt... wenn es so weitergeht...
- Bessere RP Leistung - konstanter, weniger Paragraphenreiterei und Kompliziertheit
- Mehr Zusammenhalt Weniger Schwarzseher Mehr Spieler die bereit sind anzupacken
- Mehr Aktivität von Spielern
- Offiziell zum Flottenteebeauftragten ernennen in in Forum notieren :P Erster Officier zu werden Mehr in der Perso machen
- - Einblick in das FK-Forum (zumindest in weniger sensible Themen) - eine höhere Rechtschreibkompetenz - mehr Zuverlässigkeit von Spielern
- Mehr CHARPLAY, auch außerhalb der Missionen.



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wenn du ein paar Wünsche innerhalb des Rollenspiels frei hättest, was würdest du dir wünschen? 3/3

- Ich würde mir erreichbare Punktegrenzen bei der Beförderung wünschen. Erreichbar heißt für mich nicht, dass man 5x/Woche 4 Punkte erspielen muss. Im Gegensatz dazu wünsche ich mir längere Zeitbeförderungsgrenzen, damit der Spaß nicht gleich vorbei ist. Ich würde mir wünschen, dass von mir oben Genanntes nicht als Benachteiligung von Spielern gesehen wird. Ich würde mir allgemein wünschen, dass weniger von Benachteiligung gesprochen wird. Ich wünsche mir, dass wir uns weniger ernst nehmen und mehr Spaß miteinander haben. Ich wünsche mir mehr Funmissionen. Ich wünsche mir, dass nur noch wirklich notwendige Arbeit von den COs verlangt wird. Notwendig = bringt das RS nach vorne/ist für die Administration notwendig. Ich wünsche mir mehr Rassenvielfalt bei den Charakteren. Übungsmissionen für bestimmte Posten für Kadetten und interessierte Spieler. Z.B. Medizinmission. Ich weiß, dass sowas mal angedacht war. Einen Pub-Abend.
- Die Bürokratie zurückbauen, auf ein handelbares Maß. Vereinfachungen wo möglich.
- Manchmal wünsche ich mir die Zeit zurück in der der bürokratische Aufwand noch nicht so groß war. Ich denke ein Sprung zu den Wurzeln wäre schön.
- Weniger strenge Regeln
- -Einen Aktiven Geheimdienst als Abteilung (Und nicht nur von den CO's vielleicht mal eingesponnen) -Denn Situation angepasste Schiffe (Zum Beispiel aufgrund der letzten Feindlichen Kontakte mit den Suhanar (Spezies 666 ^^) die Schiffe aufrüsten beziehungsweise überarbeiten (Bei der Lusi z.B. entweder zu einer Galaxy Refit mit den neusten Systemen oder ein neues Schiff der Akira Refit Klasse (Da weil mir das Schiff persönlich sehr gut gefällt und es besser gegen eventuelle Feindkontakte gerüstet ist.)))
- Mehr Missionsqualität! (Realismus, Star Trek like, Tempo....) Weniger drum rum, mehr auf den Kern (Missionen) Konzentrieren Gemeinschaftsgefühl und Teamgeist Stützen des überkandidelten Egos Einzelner
- Habe keine
- Ich würde mir gerne mehr RP im #sf-pub wünschen, vielleicht auch einfach in den Schiffen ohne CO / Mission, ähnlich wie im Pub.
- bessere Kommunikation innerhalb der Führung
- Endlich eine schöne Website in die das Forum integriert ist, die an die IRC-Bots und den IRC-Server angebunden sind. Eine regelmäßige SFO-Show auf LiveStream Kanälen oder YouTube Werbetrailer im Fernsehen
- Mehr gute Spieler.
- Fällt mir adhoc nichts ein
- siehe nächste Frage



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Dein Kommentar speziell für den Fleet Admiral 1/2

- Hallo Sally, ich bin im Moment einfach nur froh, das mir wieder das Vertrauen geschenkt wird, bei der SFO mithelfen zu können und freue mich auf meine neuen Jobs.
- Eine tolle Idee! Aber bitte schaut euch mal die Gruppen an, ich habe so oft gehört, dass das SRI viel zu undurchsichtig ist und seit Reod und Willi am Steuer sind, wäre es noch bürokratischer und fast schon militärisch in der Verwaltung, das schreckt ab.
- Ich befürchte es wird sich nicht so viel ändern wie man sich vielleicht wünschen würde aber die SFO wird dennoch ein starker Vertreter der Star-Trek Chat RPG Gemeinde sein
- Irgendwelche Wünsche für die USS Praios? ;)
- Weiter so!
- Ermpftschnuggn trøðå. Es ist spät, mir fällt nichts mehr ein. Wenn ich noch mehr zu meckern habe, lass ichs verlauten.
- Mach bitte weiter so!
- Du hast es echt nicht leicht mit uns, aber irgendwie lieben wir dich ja trotzdem alle (die einen mehr, die anderen weniger ;-).
- Auch wenn du es nicht immer leicht hast und deswegen auch mal etwas zu harsch wirst, machst du einen guten Job!
- Oh ich bin schon am Ende? Na dann..... Ich hab das Ding mal offen und ehrlich beantwortet. Dabei hat der eine oder andere nicht so besonders gut abgeschnitten aber ich denke das war die Idee dahinter. Tolle Idee, ich bin gespannt ob und was daraus folgt.
- Hochachtung diese Leistung



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Dein Kommentar speziell für den Fleet Admiral 2/2

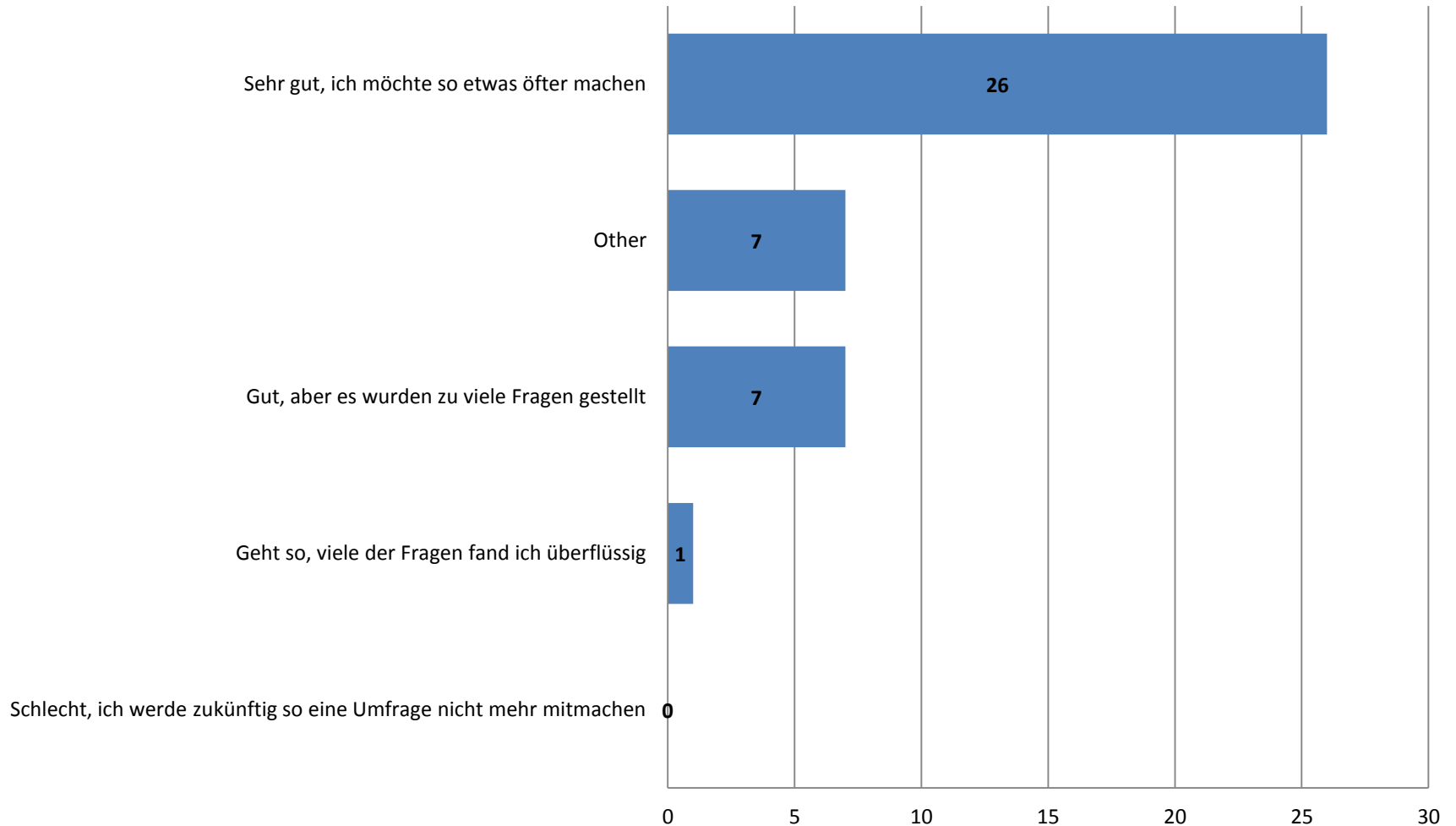
- bündel diese verdammten E Mails doch mal ;-;
- Lass Dir nicht die guten Spieler vergraulen, nur weil einige meinen, sie müssen Regeln durchprügeln, und alles in Stein meißeln. Das Korsett wird langsam zu eng.
- Sally, du bist nach wie vor unantastbar und leistest eine hervorragende Arbeit für dein "Kind" die SFO. Vielen Dank für die vielen Jahre. Und auf das du ewig so weiter machen kannst, sofern dir die Kraft und Motivation erhalten bleibt.
- kein Kommentar... xD
- Halte gerade deine Admins weiter dazu an sich endlich mal um die Zukunft des Rollenspieles zu sorgen und endlich mal was dafür zu tun damit es vorran geht und die Spieler ihre Arbeit die sie ihrerseits in das Spiel setzen (z.B. SRI) gewürdigt sehen und wissen das sie das nicht irgendwann umsonst getan haben werden!
- Falls mir direkte Verbesserungsvorschläge einfallen sollte dann spreche ich das auf dem OT an.
- Ich wünschte mir, es gäbe mehr Struktur. Greife bitte in das Geschehen ein. Es ist dein RS. Das geht gerade den Bach runter. Die ständigen Sondergeschichten (Verschollen durch Zeitreise oder Realitätsverschiebung) sind nicht mehr normal. Dem kann entgegengewirkt werden, wenn ab und an mal ein Auftrag vom FK kommt oder vom SCO. Oder man bindet die COs daran, dass sie auf Canon achten... irgendwas.
- Sehr geehrter Herr Fleet-Admiral, bringen Sie mal frischen Wind in den Laden! So langsam schläft nämlich alles ein und fährt sich in dem Trott fest. Es muss mehr Leidenschaft her! ...auf allen Ebenen!
- Du bist der beste ^^ Und ich werde von dir bestimmt auch irgendwann alle Mediorden bekommen xD ich arbeite da dran.
- Weiter so und bleib uns ewig erhalten
- Sally bleibe so wie du bist,du bist voll in ordnung.
- Mach weiter so Sally du hast hier ein Verrückten Haufen an Menschen und jeder gibt hier jeden das Gefühl dazu zu gehören
- Für mich bist du ein wenig der Fels in der Brandung. Ich habe das Gefühl, im RS geht es drunter und drüber, alles verändert sich ständig, nur du bleibst immer da. Mitch und Jong auch, aber von denen bekomme ich wirklich wenig nur mit. Also weiter so! Ich habe keine Verbesserungsvorschläge für dich. (Außer die Sache mit der Teilnahme an Missionen so ab und zu mal) ;-)



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Wie hat die die Umfrage gefallen?



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

Reaktionen auf die Umfrageergebnisse



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

- Fokussierung der Umsetzung der neuen HP
 - Round Table auf dem OT
 - Technische Umsetzung asap
 - Design wird notfalls käuflich erworben
- Gesprächsrunde mit den CO über Ergebnisse und Feststellen der notwendigen Maßnahmen

STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

- Gesprächsrunde mit AL über Ergebnisse und Feststellen der notwendigen Maßnahmen
- Flottenmission wird vorbereitet und noch dieses Jahr durchgezogen; Besprechung dazu auf diesem OT



STARFLEET ONLINE

Offlinetreffen Dortmund 2014

- Werbemaßnahmen laufen an;
Werbeartikel vorbereitet, Design für
Visitenkarten fast final – Druck noch dieses
Jahr fokussiert
- Weitere Diskussionen über Maßnahmen
auf Grundlage dieser Ergebnisse auch nach
dem OT via Forum in kleinen Gruppen

