

STARFLEET ONLINE

Umfrage zur Allgemeinen
Zufriedenheit



Teilnahmequote

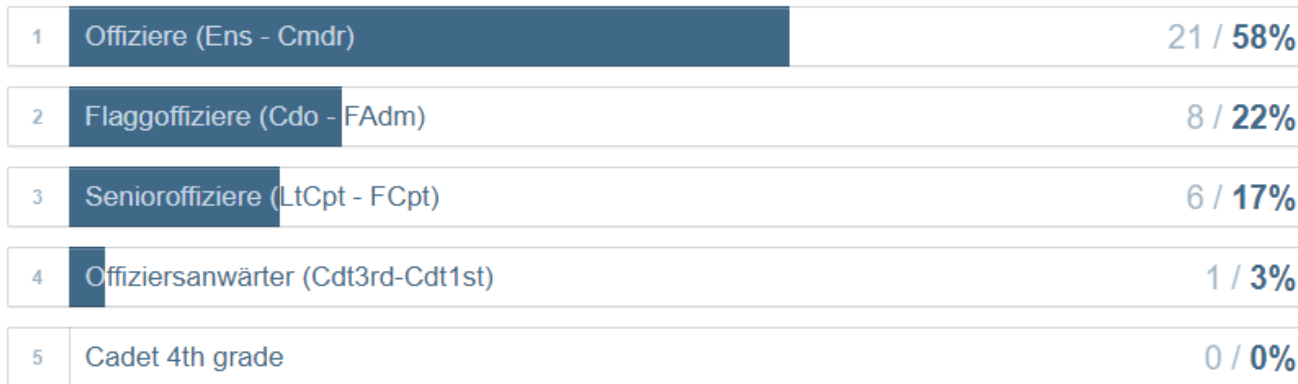
Zeitraum	Dauer
10.09.2017 – 24.09.2017	14 Tage

Teilnehmer (IST)	Teilnehmer (MAX)	Quote
36	59	61%

Teilnehmer

Zu welcher Ranggruppe gehörs du?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet



Wie lange bist du schon Spieler von Starfleet Online?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet



Wie zufrieden bist du derzeit mit...

mit...	Teilnehmer (IST)	Teilnehmer (MAX)	Quote	Bewertung Ø
SFO als solches	36	36	100%	2,81
Qualität Missionen	34	36	94%	2,50
Ausrichtung Missionen	36	36	100%	2,69
Ergebnis CO/SL-Trennung	36	36	100%	2,81
Stand der Technik von SFO	36	36	100%	2,25

Wie zufrieden bist du derzeit mit...

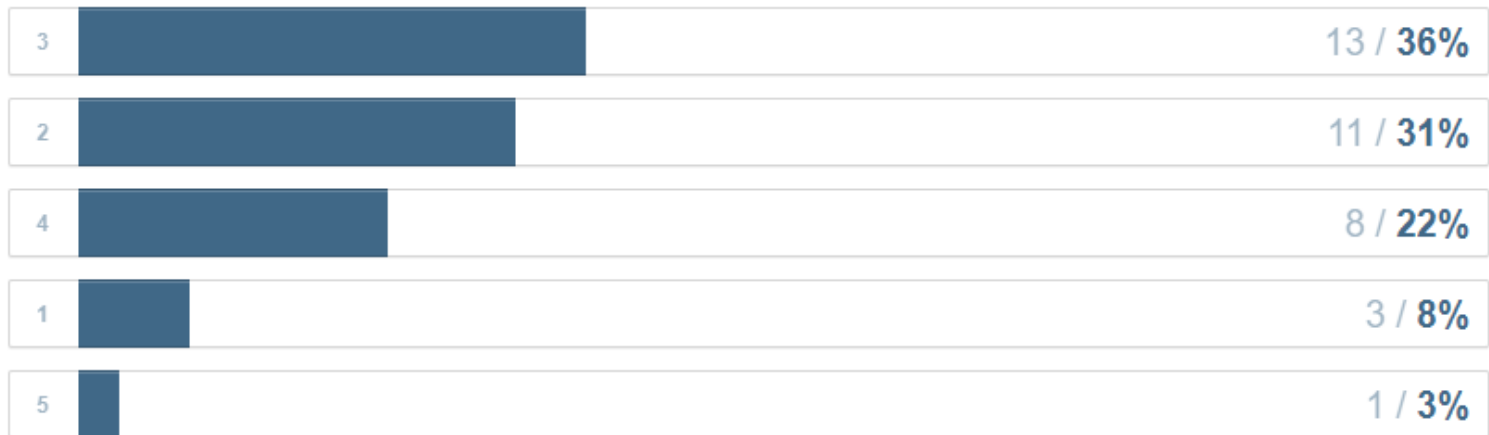
Starfleet Online als solches?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: **2.81**



► Details ausblenden



Teile uns gerne deine Meinung zu SFO im Detail mit!

- An sich in Ordnung. Hin und wieder ist der Ton zwischen Spielern verbesserungswürdig, aber das ist zum Glück selten.
- Es wird zu häufig über Fehlverhalten und schlechte Kommunikation diskutiert. Es wird über andere gemeckert, ohne sich vorher selber "an der Nase zu packen" und sich Gedanken darüber zu machen, was man selbst falsch macht und was man ändern kann.
- Ich mag das Spiel, auch nach fast 10 Jahren. Noch immer. Und vor allem: Trotz allem!
- Grundsätzlich präsentiert sich mir die SFO als gesundes und gut gepflegtes Rollenspiel. Viel Aktivität in den Foren und gute Aktivität während der Woche auf den Schiffen. Ich finde die Struktur gut und würde sie auch beibehalten, da sie sich an ST anlehnt (Aufteilung in Ränge usw.) Das Belobigungs - und Auszeichnungssystem ist rudimentär und belohnt lediglich "Zeit im Spiel", was ich sehr schade finde, da ich schon der Meinung bin, daß tolle Aktionen belohnt werden sollten. Das kann auf RP Basis sein (also eine Belobigung des Spielers), wie auch IC (Belobigung der Figur). Generell finde ich die Motivation für Spieler mittelmäßig. Starre Vorgaben verhindern Promotions und schwere RP Fehler werden nicht geahndet. Falsche Kanonentscheidungen innerhalb der Ausführung des Postens haben keine Konsequenzen, was meiner Meinung nach dazu führt, daß hohe Offiziere nicht kanonfest sind. Ich bin aber gespannt auf die Änderungen in der Ausbildung und auf die Inhalte der Veranstaltungen, die ich schon damals bemängelte. Ich hoffe, daß gerade kanonschwere Themen, wie Technik, Medizin und CONN eine umfassende Ausbildung erhalten.
- Die SFO an sich ist ein wunderbares Star Trek Rollenspiel in dem sich jeder Fan zuhause fühlen kann. Dinge die mich stören haben mit einzelnen Personen, nicht mit der Gruppe und dem Spiel zu tun.
- Ich bin zu Zeit zufrieden mit der Starfleetonline, weil Veränderungen kommen. Natürlich können diese im ersten Moment Negativ rüber kommen aber wir müssen uns weiter Entwickeln. Die Kommunikation untereinander wird etwas besser und es ist nicht immer derselbe Kindergarten. Dennoch stehen wir als Gemeinschaft noch nicht am gewünschten Ziel. Wir müssen weiterhin dran arbeiten, die Kommunikation zu verbessern und auf andere mehr zugehen sowie alle Reserven, die noch bestehen zu aktivieren.
- Derzeit bin ich eher unzufrieden wie es im SFO läuft. A6 ist fehlbesetzt, Anerkennungskurse (Wenn der Führerscheinkurs neu gemacht wird, müssen wir alle unsere Führerscheine auch nicht neu anerkennen lassen) sind eher Spielerfeindlich als Spielerfördernt. Positiv ist derzeit der Newsletter der RSL.
- Ich mag es dass die SFO , egal ob nur von mehr oder wenigen, gut geführt wird. Die HP steht , IRC Probleme werden behoben, das Spiel immer weiterentwickelt und trotz schwacher Resonanz der Spieler immer weiter Angebote gemacht, dass man sich einbringen kann. Insgesamt ist es auch immer schön zu sehen wie sich Leute hier ausleben und es wirkt eigentlich ansteckend und man ist versucht sich einzubringen als Dank dafür dass es die SFO gibt. Ich habe auf den Misionen meinen Spass und mag die Leute mit denen ich gemeinsam Abendteuer ausspielen kann.



Teile uns gerne deine Meinung zu SFO im Detail mit!

- Als MO zum Beispiel, und als Offiziers Anwarter, ist man manchmal nicht da wo gerade was passiert und hängt in der Luft
- Ich kann mich gut in der sfo einbringen und komme gut mit allen klar, von daher bin ich zufrieden .
- Ich habe bis jetzt nix aus zu setzen
- Eigentlich das Übliche: Konsumentenhaltung der Spieler; immer dieselben, die Projekte voranbringen und sich um die Weiterentwicklung des Spiels kümmern; auf der anderen Seite immer dieselben, die sich NICHT um all diese Dinge kümmern, sich aber hinterher über "Vetternwirtschaft" beklagen (vermutlich, ohne die Bedeutung des Wortes überhaupt im Kern durchdrungen zu haben); Spieler, die die Regeln nicht kennen und dann plötzlich über deren Anwendung beklagen; generelle Undankbarkeit für das Engagement der Wenigen; Desinteresse > mangelnde/keine Beteiligung im Forum, viele dauerhaft im Forum Abwesende, vieles wird dort überlesen oder bewusst ignoriert; sinnlose Streitereien und Grabenkriege über Kleinigkeiten; "Kontamination" unseres STAR-TREK-Universums mit irgendwelchen anderen Universen wie "Mass Effect" und unrealistischen Rassen oder sonstigem Kram, der nicht zu uns gehört (> Einfallslosigkeit der COs???) und nicht mehr wegzukriegen ist; Crews, die so sehr von ihren Captains vereinnahmt sind, dass sie niemand anderen dulden und Missionen sabotieren, sich schlicht verweigern (Wir sind eine GEMEINSCHAFT - da darf jeder mal!) oder Schiffe wechseln, sobald ihnen was nicht passt (> kein Durchhaltevermögen und der Wille, an Problemen zu arbeiten)
- Zu viel Zwist zwischen einzelnen Spieler(klein)gruppen
- Zu wenig Star Trek!!! Keine wirkliche Gemeinschaft.
- Insgesamt bin ich eigentlich recht zufrieden, aber ich finde es nicht in Ordnung wie mit einigen Themen, auf die ich in der Umfrage noch im Detail eingehen werde, umgegangen wird.
- Zuviel Arbeit lastet auf zu wenig Schultern im Bereich Verwaltung und Technik; Wenig Engagement von der Spielerchaft Mehrarbeit in Abteilungen zu leisten > wenig Innovation; Abteilungen zu regellastig, wenig Bereitschaft Neues auszuprobieren bzw. wenig Mehrwert für Missionen; Andererseits laufen die Missionen sehr gut - aber wenig ehrliches Feedback in den Fragerunden.
- In letzter Zeit hats gefühlt mehr Streitigkeiten gegeben. Ansonsten ist immernoch der Zusammenhalt gut bis sehr gut.



Wie zufrieden bist du derzeit mit...

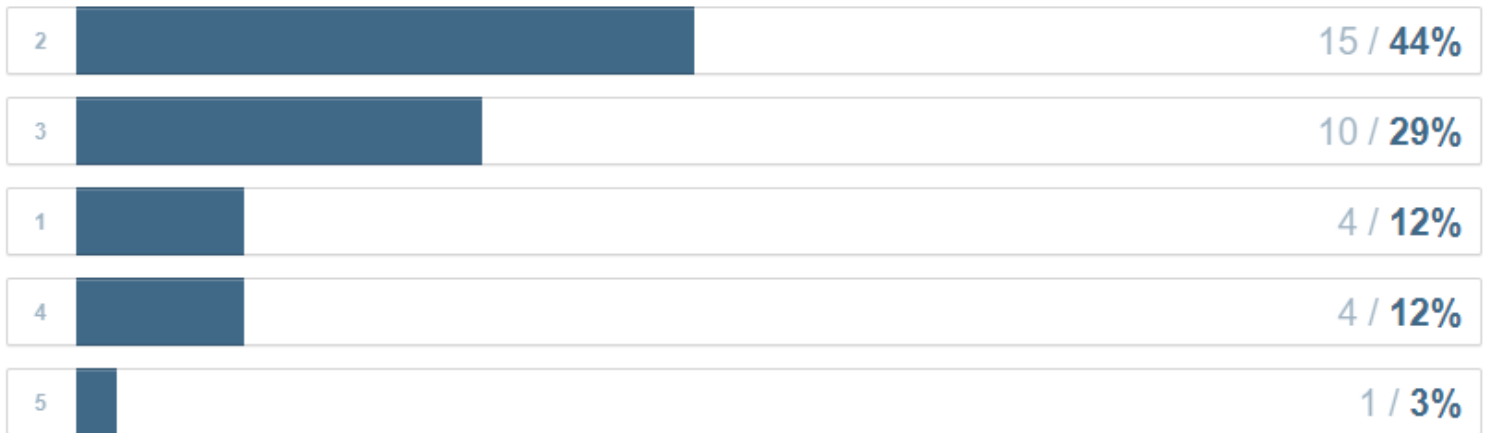
der Qualität der bei uns angebotenen Missionen?

34 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: 2.50



► Details ausblenden



Teile uns gerne deine Meinung zu den angebotenen Missionen im Detail mit!

- Die Missionen die ich normalerweise spiele sind mit wenigen Ausnahmen alle sehr gut geplant und umgesetzt.
- Arten manchmal ein wenig aus und werden übertrieben, sind aber sonst sehr gut.
- Sie sind meistens Abwechslungsreich. Ebenfalls interessant sind kurze Schiffsinterne SLs.
- Ich bewerte keine Missionen. Auch im Nachfolgendem keinen Spielleiter. Es wird keine objektive Meinung dabei rauskommen.
- Ich bin auf meinem Schiff grundsätzlich äußerst zufrieden mit den Missionen, musste aber auch feststellen, daß auf anderen Schiffen oder andere Akteure sich in Abenteuer wagen, die sie nicht steuern können. Die Mission hängt hier naturgemäß natürlich von der Person ab. Merkt man aber Fehlentscheidungen des SL oder Captains - siehe oben.
- Die Missionen die ich spiele sind stets unterhaltsam, star-trekkig und anspruchsvoll.
- "Die angebotenen Missionen sind soweit ganz in Ordnung und es gibt selten etwas aus zusetzen. Dennoch ist immer noch Platz nach oben. Wir haben inzwischen einen guten Mittelweg gefunden, dass alle Ihren Teil beitragen können. Es fällt kaum noch auf, ob jemand sich tatsächlich mit Star Trek auseinandersetzt und dafür lebt oder jemand der es nur als Ausgleich macht. Mein Wunsch ist es immer noch, dass weiterhin dran gearbeitet wird, mehr zusammen zu machen. Sei es in Storyline mit mal eben 20 Leuten in einem Channel oder einfache Erwähnung, dass Schiff A mit Schiff B sich getroffen hat. Dennoch sollte, die Veränderung eintreten mit der Trennung von SL und CO, damit auch nun neuer Wind in unsere Missionen kommt. "
- Kann mich nicht beklagen.
- Hab meinen Spass.
- Chopin: Kreative Ideen der Spielleiter und meist ordentlich ausgeführt.
- Ich finde die Missionen werden meist immer gut gestaltet
- Einige Missionen sind Top, andere wieder auch etwas Langweilig
- Teilweise werden nicht alle Spieler/innen zur Zufriedenheit eingebunden
- Manchmal hat man den eindruck, manche (NICHT alle) COs würden sich auf ihren Lorbeeren ausruhen und sind einfach faul geworden.
- Alle gute ausgearbeitet, könnte nur mehr Abwechslung sein
- Carven und Rexia sind eigentlich die einzigen CO's die noch originale Missionen anbieten. Der Rest is Mass-Effect oder Ideen aus'm Schuhkarton.
- Abstimmung zwischen COs ausbaufähig
- Eine gut ausgewogene Auswahl an Missionen.



Wie zufrieden bist du derzeit mit...

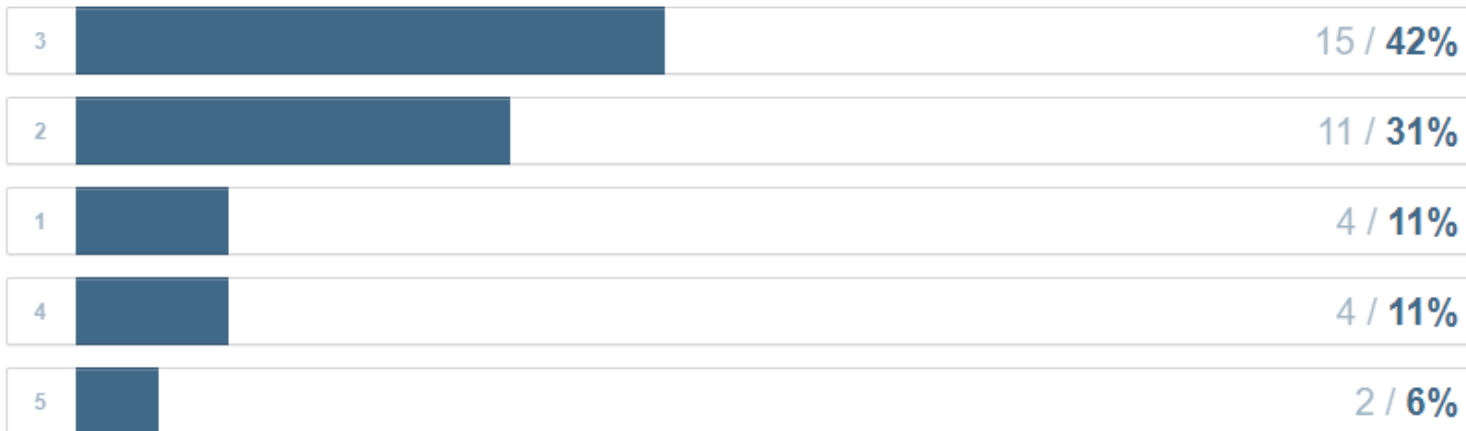
der Ausrichtung unserer Missionen?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: 2.69



► Details ausblenden



Teile uns gerne deine Meinung zur "Startrekigkeit" im Detail mit!

- Haben wir super drauf. (Das Wort gefällt mir!)
- Manchmal wird durch Bewaffnung oder ausgespielte Ausrüstung, ja auch Art und Weise des Vorgehens etwas viel davon abgewichen, passiert aber insgesamt eher selten.
- Ich finde man sollte einen guten Rahmen finden, bei dem Thema. Es ist gut, auch Ideen aus anderen SciFi Serien zu verwenden. Schließlich ist der Weltraum unendlich und alles möglich, aber man sollte nicht unbedingt ganze Folgen, Filme etc. aus anderen Geschichten spielen.
- Mir geht die Kanondiskussion auf den Senkel...
- Grundsätzlich finde ich die Wahl der Missionsziele angemessen. Die Durchführenden geben sich Mühe und versuchen jeden einzubinden (manchmal auch auf Zwang). Da alternative Kanons verwendet werden (Prometheus usw.) braucht es für mich persönlich manchmal ein wenig Zeit, vor allem einen Charakter zu spielen, der zumindest über das Grundwissen auch aus anderen Kanons verfügt. (QSS oder andere Verbesserungen, wie Biomechanik usw. ist an und für sich ein massives Thema, das man einmal beherrschen muss). Die Kultur während den Missionen ist eher freundschaftlich (Umarmungen, Geknutsche, Geschrei usw.) und nicht "startrekig", was ich schade finde, denn gerade die versteckte Beziehung zwischen Worten oder Satzmelodie sind ja die fesselnden Momente. Ich habe aber das Glück, zumindest einen Hauch eines funktionierenden Schiffes zu spüren, da der Captain selbst auf Umgangsformen achtet. Sonst finde ich die Leistung auf den Schiffen den verschiedenen Spielern angemessen, wobei ich seit November doch eine "Verrohung" erlebe, die die Kultur auf den Schiffen generell in Richtung "Kumpelschiffe" zieht. Weiter darf ich hier wieder nennen, daß herausragende Leistungen nicht gewürdigt werden.
- Für mich sind wir nun an den Punkt angelangt, dass wir nun mit der Ausrichtung von Startrekigkeit gut da stehen. Die verschiedenen Spieler können sich zu Zeit gut in, die Missionen integrieren. Noch mehr Startrekigkeit würde ich nicht gut finden, da sonst einige nicht mehr mit kommen. Ich selbst habe noch lange nicht alles verstanden von Star Trek und deswegen sehe ich es so, dass wir nun gut erst mal aufgestellt sind. Noch mehr wird zuviel.
- Die Missionen der Schiffe auf denen ich Spiele laufen sehr Trekkig ab.
- darf gern mehr entalten.
- "Im Forum hatte sich vor kurzem jemand ausgelassen, dass Mediziner und Techniker nicht ausreichend ausgespielt werden, dass bestimmte Dinge nicht Kanon genug ausgespielt werden. (<https://forum.starfleetonline.de/index.php?thread/11844-was-ist-kanon/&postID=154389#post154389>) Wenn ich mich an die Serien halte, dann wird da auch nie gesagt warum der Dermalgenerator so funktioniert oder es wird eine Möglichkeit gefunden in einem Mutaranebel die Schilde halt doch hochzufahren.ect. Startrekigkeit hat nicht hauptsächlich mit Lehrbuchgetreuem Spiel zu tun, sondern mit Phantasie und der Suche nach dem unbekanntem, unerklärlichem.Ich bin gemischter Gefühle. Manchmal wünsche ich mir mehr dass die großen StarTrek Imperien mehr gespielt werden, aber neue Spezies entdecken ist ja auch wichtig. Trotzdem finde ich, leidet die Startrekigkeit beim einführen neuer Spezies. Wenn man jetzt aber nur die bekannten Spezies spielt und dort neue Details und Lebensweisen erfindet, ist das wahrscheinlich ebenfalls Trekking Faktor abträglich."



Teile uns gerne deine Meinung zur "Startrekigkeit" im Detail mit!

- Meist in Ordnung, aber bei vielen Spielern fehlt Basiswissen zum Star Trek Universum.
- Meiner Meinung nach sind die Missionen Startrekig gehalten, aber beim Rest vom SFO habe ich persönlich nicht wirklich das Gefühl dass es irgendwie Star Trek ist oder mit dem Geist von Star Trek zu tun hat.
- Ich finde unsere Missionen sind mal so mal so Star Trek angehaucht... aber dennoch bin ich zufrieden
- Bitte wieder mehr Star Trek und weniger Gedöns aus anderen Filmen, Spielen und Serien. Dort darf man sich gerne auch inspirieren lassen, aber bitte nicht 1:1 kopieren.
- Bis jetzt habe ich nix anderes gefunden, was das Gegenteil behaupten würde-
- "Bei Dingen, die nicht Star Trek sind, sind wir generös, holen uns lauter fremden Kram in unser Universum und niemand sagt was. - Bei Dingen, die Star Trek sind, streiten wir uns bis aufs Blut über irgendeinen Kanon. Eine gemeinsame Basis ist wichtig und wenn sie fehlt, gibt es Stunk, aber daran arbeiten will mal wieder keiner! (> eingeschlafene Diskussion dazu im Forum)"
- Laut Regelwerk ist die SFO ein Star Trek RPG, vielleicht sollte das mal einer den Missionsleitern sagen!
- Leider gehen einige Mission in Richtung Star Wars oder Mass Effect und bleiben nicht beim eigentlichen Thema.
- Mehr Trek bitte und weniger Mass-Effect Scheiße. Wäre echt super wenn wir wieder "normale" Konflikte haben die nicht immer den Untergang des Universums und allen Lebens bedeuten.
- Wenig Entwicklung bei den Kanon-Rassen zu sehen, Fokus sehr auf Eigenkreationen, es fehlt wenig das "Humanistische und Nachdenkliche" Element in den Missionen.
- Auch wenn andere es vielleicht anders sehen, im Grunde bleiben wir bei der Trekigkeit. Nur leider ist es aus meiner Sicht notwendig andere Ideen einzubringen um den Spielspaß beizubehalten.



Wie zufrieden bist du derzeit mit...

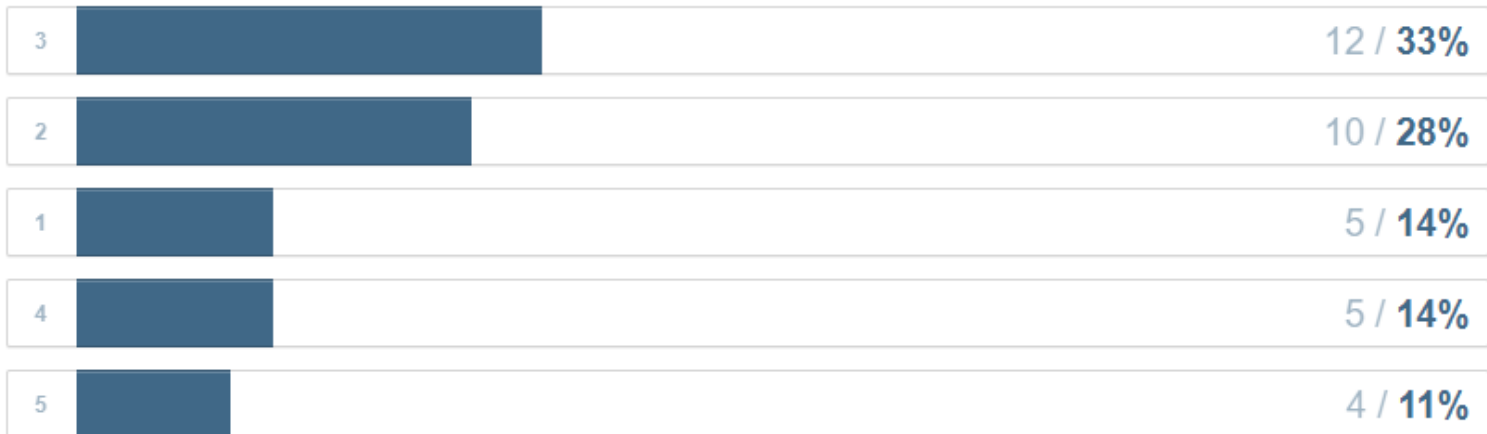
dem bisherigen Arbeitsergebnis der Projektgruppe zur CO/SL-Trennung?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: **2.81**



► Details ausblenden



Teile uns gerne deine Meinung zum Projekt CO/SL-Trennung im Detail mit!

- Teilweise manchmal noch etwas ungewohnt aber klappt finde ich super.
- An sich finde ich die Idee sehr gut, weil somit die Last der Leitung vom CO genommen wird.
- Ich konnte mit der Trennung nichts anfangen, habe sie daher auch nicht wirklich mit verfolgt. So wie es zur Zeit ist, finde ich es eigentlich ganz gut. Es gibt den Captain als feste SL und wenn jemand eine Idee hat, kann er sie auf dem Schiff nach absprache spielen.
- Ich wünsche mir mehr unvoreingenommene Kritik an dem Projekt. Ich halte es nach wie vor für eine wertvolle Ergänzung. Und da es einige immer noch nicht verstanden haben. Das Konzept ist drauf ausgelegt, das sich für manche Spielleiter und jetzige COs gar nichts ändert! Es gibt nur einige Zusätze.
- Schau ma mal, wie das weitergeht. Die Auseinandersetzung finde ich gut und vor allem auch, daß man darüber streiten darf und nicht einer Meinung sein muss. Das Projekt selber muss noch voranschreiten. Auf der Camerone war es ein Reifall mMn
- Ich denke wenn mehr Spieler mitziehen würden, wäre das Projekt schon weiter
- Es muss definitiv noch dran gearbeitet werden. Auch hierfür sollten noch mehr Meinungen eingeholt werden von den Spielern. Dies betrifft ja schließlich nicht nur den CO/SL sondern alle, die auf den Stammschiffen aktiv mit Spielen. Es ist durchaus schade, das es wieder, dieselben sind, die es ausarbeiten und das finde ich schade. Wir auch schon öfters gesagt ist dies eine gute Sache, das die Trennung kommt, da es auch Spieler an Aufgaben bindet, wofür sie Spaß haben.
- Behalten wir das alte System! Spieler sollen frei Leiten können wann sie wollen, ohne einen Kurs dafür machen zu sollen. Wenn sich in 3 Monaten Suche nur ein Spieler für die Übernahme des Postens findet, sollte man darüber mal nachdenken, ob das alles so sinnvoll ist.
- Schwierig wirklich zu beurteilen. näheres gern auf dem OT
- Ich verfolge das Projekt nur halb, der Informationsfluss erscheint mir aber sehr gut und ich erkenne den Sinn, dass eine Trennung von Spielleiter und Schiffcapitän durchaus berechtigt ist. Ich habe das Gefühl die Ergebnisse aus diesem Projekt werden nützlich sein und alle die keinen Betonschädel haben werden es am Ende annehmen und ausprobieren. Es ist eine neue Alternative sich als Spieler einzubringen, vielleicht für nur eine Missionsreihe das Schiff eines Co nutzen und SL Erfahrung sammeln. Oder vielleicht klappt es wirklich einmal dass wenn ein CO angekündigt länger verhindert ist, man auf einen SL Pool zugreifen kann, damit Übergangsmissionen aus einer Hand kommen.
- Idee Pro und Umsetzung auch in Ordnung. Durch Wegfall der CAM sollte jedoch vielleicht ein weiteres Schiff in den Testlauf integriert werden oder vielleicht spezielle MadR angeboten werden?
- Meiner Meinung nach ist diese Trennung nicht unbedingt notwendig, zumindest nicht um es auch noch Regelwerkstechnisch festzulegen. Früher hat es ja auch geklappt dass mal jemand längere Zeit SL war.
- Ich finde es super die CO/SL Trennung. Denn es gibt welche die lieber schreiben und leiten und welche die lieber spielen. Von daher finde ich es super die Trennung



Teile uns gerne deine Meinung zum Projekt CO/SL- Trennung im Detail mit!

- Hat Potential. Bin gespannt, wie es angenommen wird.
- Ich bin mir da noch nicht sicher ob es sinnvoll erscheint
- Bisher keine klare Linie bzgl. Zuständigkeiten
- "Das Konzept ist theoretisch schon gut durchdacht. Der Start war direkt eine Bruchlandung, aber anscheinend war das so gewollt. Ich denke, die sind da auf einem guten Weg. Die immer selben Meckerer in den Diskussionen nerven allerdings. - Wir haben verstanden, dass ihr das nicht wollt! Den schweigenden Rest interessiert das aber nicht, also hört auf zu nerven und immer und immer wieder dieselben Argumente zu wiederholen! Arbeitet doch mal daran, die Dinge zu LÖSEN, die euch stören, anstatt nur dagegen zu sein! Der Rest stört sich nämlich offensichtlich NICHT daran!"
- Nach Anlaufschwierigkeiten fand ich die getrennten Missionen sehr gut
- Langsam und zähes Vorgehen. Nur einer aus der Projektgruppe macht tatsächlich Missionen. Praxisbezug fehlt!
- Ich bin sehr zufrieden mit dem Fortschritt und hoffe das die offenen Fragen noch geklärt werden können. :D
- Im Grunde ist es was gutes für Leute, die nur eines von beiden machen wollen/können. aber, quasi hat dann doch die Story noch mehr macht, als der CO an sich weil sie ihre Idee dann durchboxen kann.



Wie zufrieden bist du derzeit mit...

dem Stand der Technik, die wir als Rollenspiel nutzen?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: 2.25



► Details ausblenden



Teile uns gerne deine Meinung zu unserer Technik im Detail mit!

- Ich bin ganz zufrieden mit allem. Ich komm nicht ganz mit allem klar (Cloud z.B.) aber ich finde die große Auswahl auf die man zugreifen kann sehr gut.
- Ich möchte hier mal ein großes Lob an die Admins und Seitenfüller aussprechen. Das kommt viel zu selten vor.
- Das Forum ist überladen und unübersichtlich.
- Mit unserem Technik stand bin ich sehr Zufrieden. Es wird sich um jedes kleine Problem fast immer sofort gekümmert und dies ist echt Lobenswert.
- Technik läuft bei mir Stabil, Abteilung kümmert sich bei Fehlern schnell um eine Lösung, und informiert gut über Wartungsarbeiten etc.
- Ich verstehe davonnichts aber es funktioniert?
- "Technik Top, Forum, IRC, HP. TS hab ich laaaaaange nicht genutzt, Galerie war das letzte mal als ich draufgeschaut habe mit recht alten Fotos oder allgemein alten Dingen gefüllt. Da lies die Aktualität zu wünschen übrig. (streichen, wenn sich da letzten Monate was verändert hat, hab schon lange nicht draufgeschaut)"
- HP / Forum und IRC auf neustem Stand halten i.O. Sehe persönlich keinen Bedarf an TS oder eigenen Cloud Dienst da vieler Orte seriös und kostenlos verfügbar.
- Kann ich zwar weniger sagen. Aber ich bin zufrieden so
- Bessere Darstellung von Arbeitsergebnissen, Grafiken und Daten grundsätzlich wünschenswert.
- An alles nix aus zu setzen
- "Ich bin froh, wenn der Server-Umzug durch ist und die Technik endlich ohne Ausfälle läuft. Respekt an diejenigen, die das in stunden- und nächtelanger Arbeit durchkloppen. DANKE!PS: Bitte macht doch mal digitale Punktedokumente. Das würde Vieles vereinfachen."
- Ist Ok
- Sehr zufrieden
- Finde alles soweit ganz gut. Ne App wäre noch schnaffte! :D
- Innovationen auf HP und in Forum brauchen viel Zeit, Stabilität aber sehr gut, Grundfunktionen zuverlässig



Spielleiterbewertung

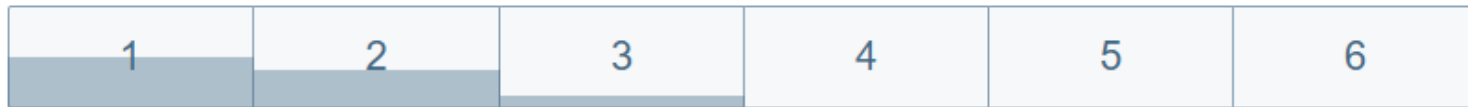
Spielleiter	Teilnehmer (IST)	Teilnehmer (MAX)	Quote (Sep)	Bewertung Ø (Sep)	Quote (Mär)	Bewertung Ø (Mär)
Amir (Rexia)	16	36	44%	1,63	51%	1,44
Matze (Francis)	16	36	44%	2,75	42%	2,33
Tim (De Maio)	16	36	44%	2,88	57%	2,0
Evelyn (Carven)	12	36	33%	2,08	42%	1,8

Spielleiterbewertungen

Bewerte den Spielleiter der USS Asgard (Amir = Cdo Rexia)

16 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

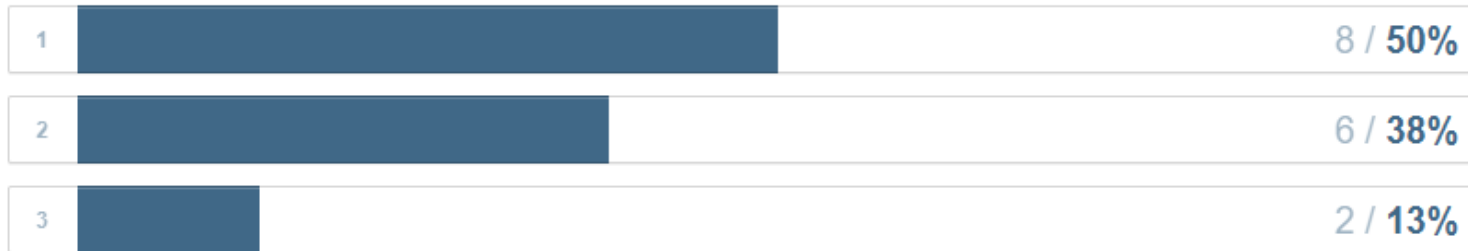
Durchschnitt: 1.63



Sehr gut

Ungenügend

► Details ausblenden



Warum bewertest du Amir (Rexia) so?

- Rexia macht coole Missionen mit absolut einzigartigen NPCs.
- Sehr viel spiele ich auf der Asgard nicht, jedoch waren die Missionen bei Rexia immer sehr interessant und spannend zu spielen.
- Weil er ne geile Sau is!
- Amir, kümmert sich hervorragend um seine Besatzung und die Storys auf seinem Schiff. Er überlässt in den Missionen viel den Spielern und dies ist top. Desweiteren kümmert er sich um viele kleinere Anliegen, die ihm zugetragen werden, und ist sehr Präsent in der Flotte.
- Er bindet die Spieler gut ein, sie müssten sich nur mehr trauen.
- "Rexia hat immer viel Energie in die Missionen gesteckt, Karten, Planeten, Schiffe. ASS-Charaktere die regelmäßig mit vorhersehbarer Charakteristik auftreten. Pkt abzug, gibt es für aus meiner Sicht leichte Willkür was Missionslängen betrifft, wenn intransparent gesagt wird, dass nach Absprache mit Spielern die Missionsreihe etwas gerafft wird, weil zuviel Kleinkram ausgespielt wurde.(Es ist weniger, dass es so passiert, als dass diese Ankündigungen erst kurz vor Spielbeginn kommen, da wäre ein Hinweis 48h im Forum? vorher, wie bei einer Spielerabmeldung schön)Pluspkt:In letzter Zeit scheint es so als würde Rexia aktiv neue Spielleiter herranziehen wollen oder aktiv Spielerfähigkeiten ergründen wollen. Find ich ganz gut aktiv den Leuten ihre Fähigkeiten rauszukitzeln. "
- Da er mein CO ist und ich super mit ihm auskomme. Er findet sich immer in die Spieler rein und kann auch so mal die Missionen gestalten. Er macht sein Job als CO sehr gut und hat immer gute Missionen geplant
- Bei ihm macht mir alles bis jetzt viel Spaß
- Wenig auf der Asgard gespielt, was ich da gesehen hatte war standart.
- Die Missionen sind abwechslungsreich und auch die Storylines sind gut.
- Anpassungsfähig, bietet verschiedene Missionen mit verschiedenen Themen an, gibt uns die Möglichkeit selbst zu lenken und zu denken. Vor allem aber ist das nicht aus irgendwelchen anderen Universen abgekupfert sondern selbst ausgedacht, glaub ich zumindest. Er fördert Spieler, vermittelt und bereitet sich vor.
- Er bietet den Spielern einen sehr großen Einfluss auf die Missionen. Jede Handlung hat in den Meisten Fällen auch Konsequenzen die die weiteren Missionen einer Reihe beeinflussen

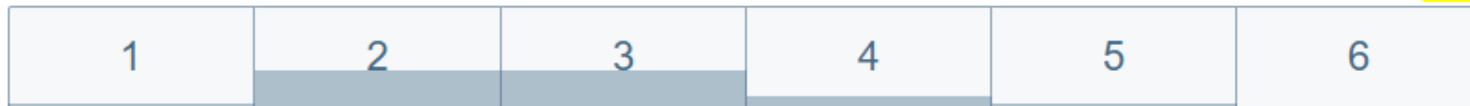


Spielleiterbewertungen

Bewerte den Spielleiter der USS Noris (Matze = SCpt Francis)

16 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

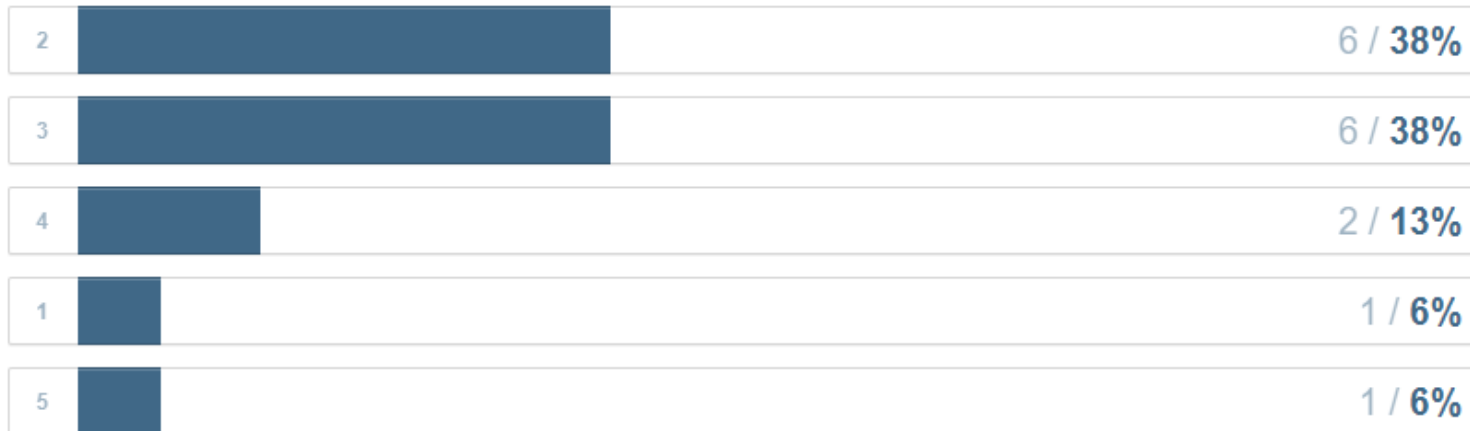
Durchschnitt: 2.75



Sehr gut

Ungenügend

► Details ausblenden



Warum bewertest du Matze (Francis) so?

- Macht abwechslungsreiche Missionen, die leider manchmal etwas undurchsichtig sind (vor allem wenn man ein/zwei Wochen mal raus ist).
- Oft nicht bei der Sache, sl oft von Spielern übernommen.
- Abwechslungsreiche Missionen, mit genug Platz, um auch die Charaktere weiter zu entwickeln.
- Er wirkt zur Zeit abgelenkt und mit den Kopf woanders.
- Missionen auf der Noris sind spaßig.
- Er ist ein guter Leiter und lässt auch gern andere mal ran.
- Erneut das MO und Offiziers Anwärter Problem
- Er ist ein guter Spieler und ein guter CO, hat auch schöne Ideen, aber irgendwie... fehlt mir persönlich was für eine 1.
- bei einigen Missionen, fehlte mir der Spaß
- Man kann seine Chars hier sehr gut ausspielen, auch wenn man auf Mission ist.
- Warum ist der nochmal CO geworden? Keine Ideen, meistens leitet eigentlich Xaberstolti. Der sollte der CO sein und nicht umgekehrt.



Spielleiterbewertungen

Bewerte den Spielleiter der USS Loki (Tim = Cmdr de Maio)

16 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

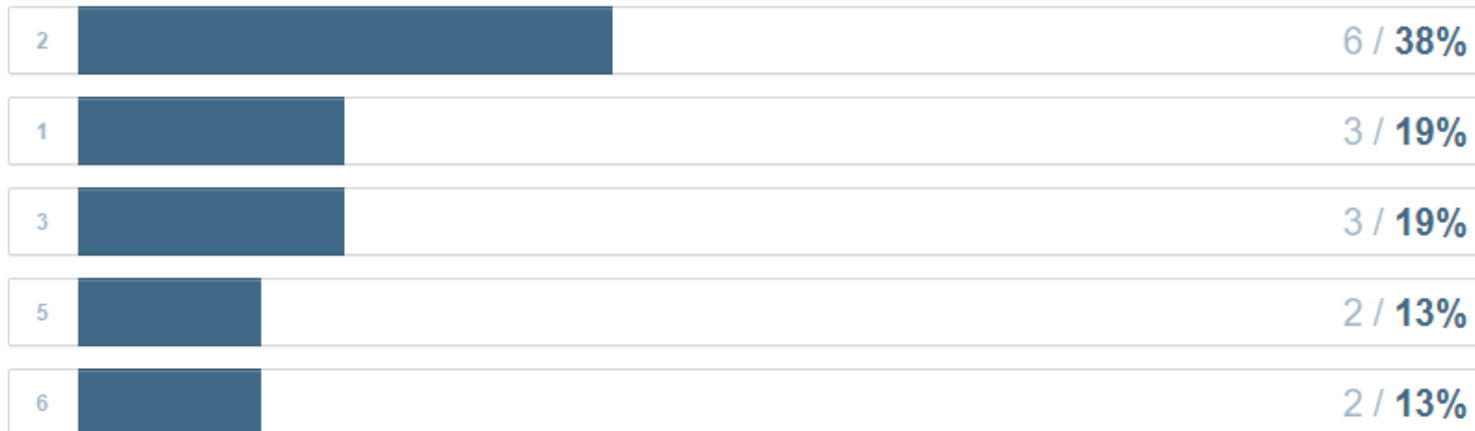
Durchschnitt: 2.88



Sehr gut

Ungenügend

► Details ausblenden



Warum bewertest du Tim (de Maio) so?

- Abwechslungsreiche Missionen, die gut durchdacht sind und oft Neues bringen.
- Ein fantastischer Spieler. Kreativ, kanonstark und ruhig in schweren Situationen. Neigt aber dazu, Charaktere in die Handlung zu zwingen, auch wenn es absolut unnötig ist (habe ich zurückgemeldet - die nächste Mission war schon freier)
- Bester CO
- Seine Missionen sind Legendär und ich fand es kacke das andere diese zum Teil ruiniert haben.
- Er ist ein top CO der auch sehr gut mit seiner Crew klarkommt, die Crew mag ihn und seine Missionen sind gut durchdacht, er reagiert auch auf das was die Leute ihm sagen und er gibt jedem der will eine Chance.
- heroische Götter, übermächtige und allwissende Völker ... Wo war das in Star Trek?????
- Die SFO ist ein ST-RPG, Plakatieren / einfach abschreiben bei anderen ohne startrekisierung ist einfallslos und doof.
- Naja. Mass-Effekt-Dreck und so. Bäh!



Spielleiterbewertungen

Bewerte den Spielleiter der USS Chopin (Evelyn = RAdm Carven)

12 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

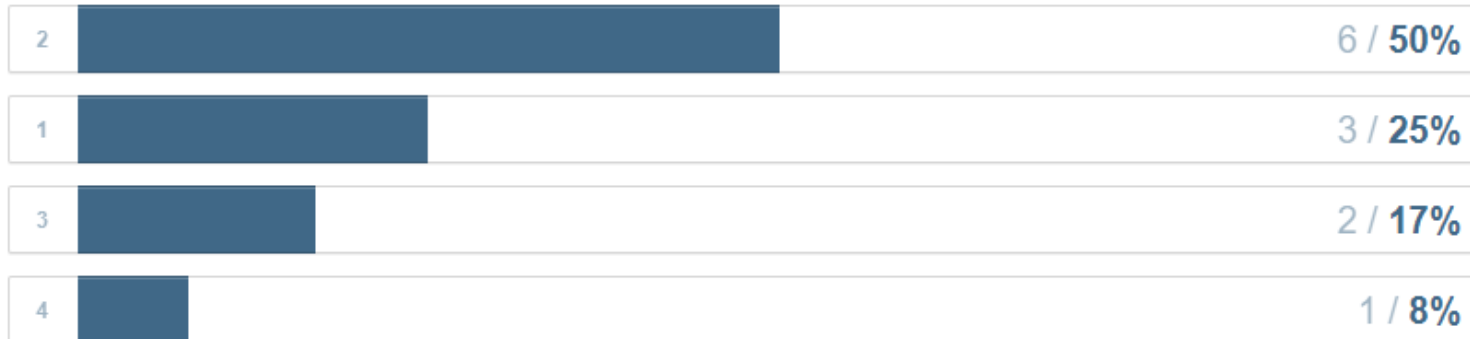
Durchschnitt: 2.08



Sehr gut

Ungenügend

► Details ausblenden



Warum bewertest du Evelyn (Carven) so?

- IdR guter Überblick über die Missionen und den aktuellen Status.
- Da ich noch nicht solange da spiele kann ich es nicht so genau sagen
- Abwechslungsreiche und spannende Missionen.
- Tolle Crew dank toller CO. - Selbst wenn sie nicht da ist, funktioniert ihre Crew 1A. Es macht Spaß zu spielen und die Crew kann selbst aus der doofsten Müll-Mission noch was rausholen.
- Sie macht nicht nur einen tollen Job, sondern nimmt das ganze ernst. Nimmt Vorschläge an, nimmt sich Kritik zu Herzen. Macht einen guten Job (besseren Job als andere COs) trotz des Babies.
- Die Missionen sind hier auch gut ausgeführt.
- Sehr Trekkig, Missionen mit viel Liebe gestaltet und abwechslungsreich. Manchmal könnte ich mir etwas mehr Aktion wünschen, aber ich finde super.
- Sie leitet gute und unterhaltsame Missionen, man hat auch Zeit sich etwas, mit der Situation auseinanderzusetzen.
- Sie hat gut ausgewogene Missionen. Sie bietet den Spielern auch oft genug die Möglichkeit ingame ihre Chars zu entwickeln (Charplay)



Storyline

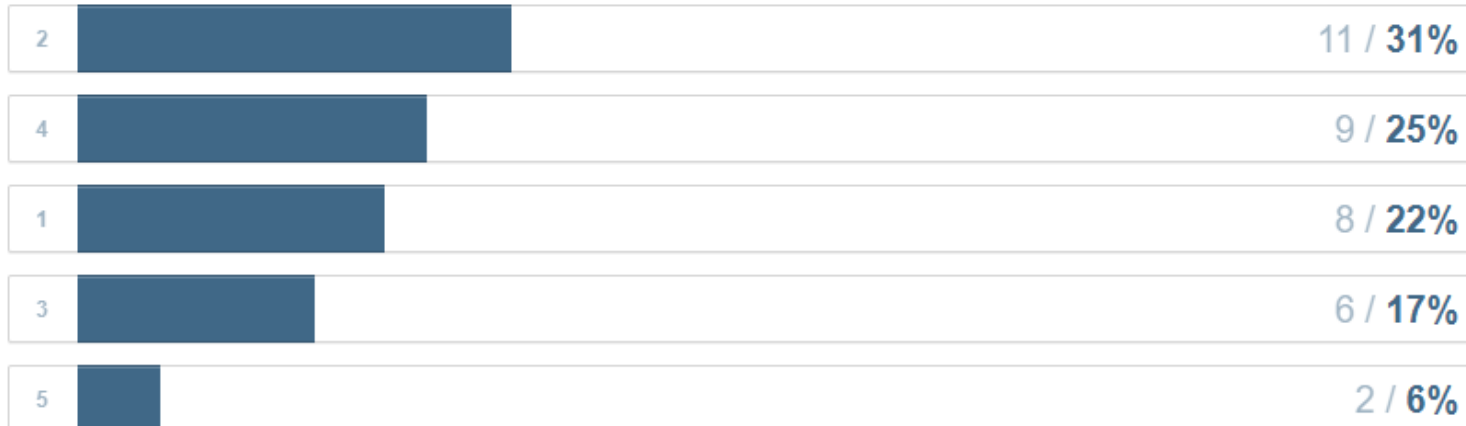
Wie wichtig ist es dir, dass alle Schiffe sich an einer übergeordneten, für alle geltenden, Storyline orientieren?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: 2.61



► Details ausblenden



Kanon

Was ist dir beim Thema Kanon wichtiger?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet



Abteilungsstruktur

Was denkst du über unsere derzeitige Abteilungsstruktur?
Die Zahl der Abteilungen ist...

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet



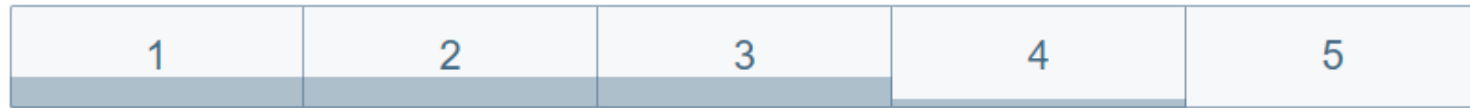
Abteilungsstruktur

Die RSL plant die Abteilungsstruktur zu ändern. Die Abteilungen sollen von 10 auf 5 reduziert werden, sie sollen Arbeitsgruppen, statt Abteilungen heißen und Aufgaben besser bündeln.

Was hältst du von diesem Plan?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: **2.17**



Finde ich sehr gut

Stehe dem neutral gegenüber

Finde ich sehr schlecht

► Details ausblenden

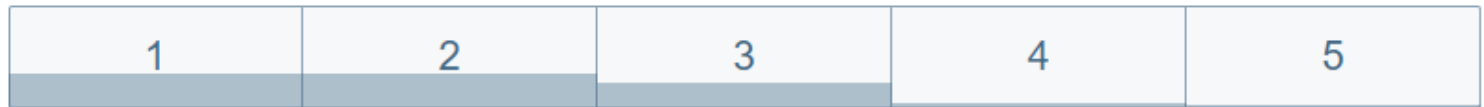


Newsletter RSL

Wie findest du den kürzlich eingeführten, wöchentlichen Newsletter der RSL?

36 von 36 Personen haben diese Frage beantwortet

Durchschnitt: 2,11

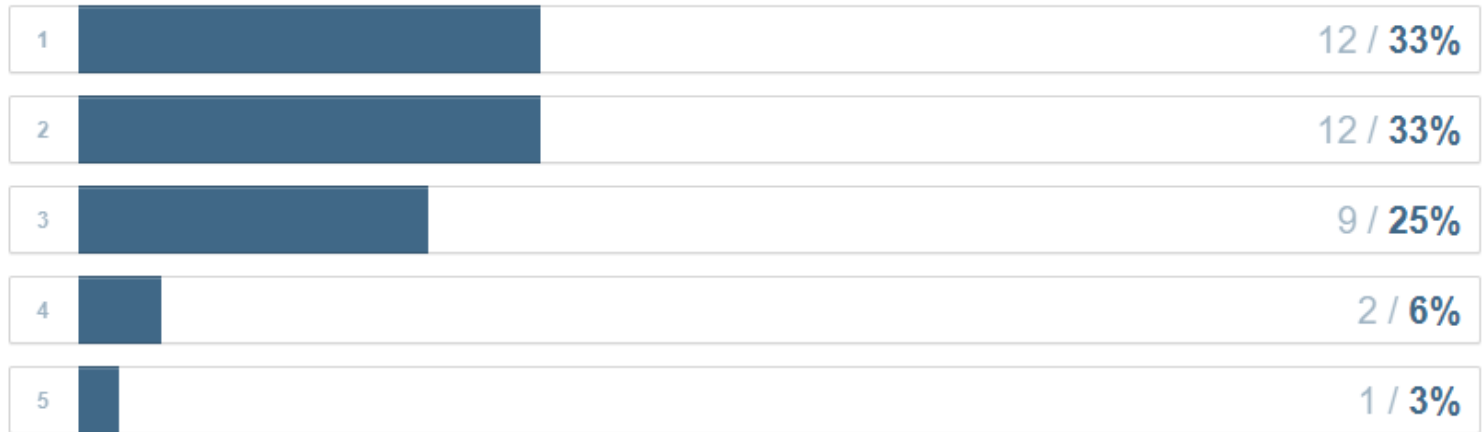


Sehr gut

Neutral

Sehr schlecht

► Details ausblenden



Was möchtest du uns noch sagen? Das hier ist deine Gelegenheit.

- Wenn die RSL auch als Arbeitsgruppe gilt, sind sechs (und nicht wie beschrieben fünf) Arbeitsgruppen...
- Es muss noch ein wenig was passieren... An und für sich müssen sich einige wieder darum klar werden, das wir ein Spiel sind, zum Teufel, wer puren Ernst will wird hier auf Dauer nicht glücklich. Ich empfehle da die Lektüre der alten Outtakes, oder man lässt sich mal alte Logs zukommen.
- Ich wünsche mir mehr Rollenspiel (oder zumindest auch in Positionen, wo das möglich ist), Ein Überdenken der Rangstruktur und Belobigung, wie Disziplinierung.
- Die Regeln für Beförderungen (Quotierung) sollten überdacht und geändert werden. Wir werden bald vor einem Problem stehen. Zu Zeit kann kein Cmdr befördert werden und LtCpt, da diese blockiert werden. Es sei denn, die Quotierung wird außeracht gelassen. Allgemein ist es ein Wunsch, das neue Spieler wichtige Positionen übernehmen und nicht mehr immer dieselben. Denn dadurch werden andere ausgebremst, die es eigentlich Verdient hätten auch Posten zu erhalten und es auch wollen.
- Wöchentlich an oft identische Themen zu erinnern halte ich für überflüssig und führt dazu, dass der Newsletter oft ungelesen in den Papierkorb wandert. News sollten auch News bleiben.
- A4 ist eine Totgeburt. Die Protokolle der AG sind irgendwie nichtssagend, und geben keinen wirklichen Aufschluss über die Arbeit. Bei der Neustrukturierung: Alle Posten neu besetzen, mit Bewerbungsverbot der Leitung alter Mitarbeiter und Führungskräfte! Neue Leute, neuer Schwung.
- Das übernehme ich gerne auf dem OT selbst.
- Die Energie der SFO weiterhin auszuprobieren und zu wagen, finde ich super. Es ist inspirierend, wenn sich eine Gruppe so für ihr Hobby ins Zeug legt und anderen eine Plattform gibt selber auszuprobieren und Spaß zu haben. Danke dafür!
- Da ich mich nicht nicht im Forum eingelebt habe, bewegt es mich nicht so
- "Bezüglich der Neuverteilung der Abteilungen würde ich mir wünschen dass auch Personen, die bisher nicht die Möglichkeit hatten Leiter zu sein aber es gerne machen würden dann die Chance bekommen und nicht gleich von Anfang an eine bestimmte Gruppe Personen die Posten bekommt. Auch wäre es schön wirklich weiterhin wichtige Updates zu bekommen ohne immer ins Forum sehen zu müssen, und das auch möglich zu machen für die die es aus irgendwelchen Gründen nicht bekommen."
- Ich persönlich halte nichts von Newsletter. Aber das ist meine Meinung
- Ich finde die Schwarzmalerei einiger Weniger bezüglich des Rollenspiels langsam nur noch nervig. Es geht der SFO doch super, auch noch nach zehn Jahren.

