



VALHALLA

GAMING

Stammtisch
#3

Prolog

Erstmal wünschen wir euch allen ein Frohes neues Jahr,
wir hoffen, dass ihr alle einen guten Start ins neue Jahr
hattet.

- - - - -

Das Neue Jahr fängt bei uns direkt mal mit einem
Community Crunch an.

Am **2.01.2021** fand dieser auch um **19 Uhr** statt.

- - - - -

Vorneweg schonmal ein Dankeschön an euch, dass ihr
alle so zahlreich erschienen seid und euch alle so super
verhalten habt.

- - - - -

Dieses kurze, kleine “handout” ist speziell für die Leute
gedacht, die zum Zeitpunkt des Teamspeak-Gesprächs nicht
teilnehmen konnten, damit Ihnen die Informationen nicht
vorenthalten bleiben.



Themen

Teamwechsel

Situation des Servers

Vorstellung des Konzepts

Teamwerbung



Teamwechsel

Bevor wir damit ankommen, was sich in der Oberen Ebene getan hat, möchten wir noch die liebe **Claudi als Admin**, **Unknown User als Supporter** und **Ani als Supporterin** begrüßen.

In der Oberen Ebene "Riege" hat sich mittlerweile auch einiges getan. Wie im Dezember schon geschrieben, hat Blinded aus persönlichen und beruflichen Gründen das Team verlassen. Sowohl **Celina**, als auch **Crazycat** sind von ihrem **Ownerposten** zurückgetreten, bleiben aber als **technische Admins** dem Cluster erhalten.

Der neue **Ownerposten** wird von **Loki** belegt.

Im Großen und Ganzen ändert sich für euch in dieser Hinsicht gar nichts, dies sollte euch nur als kleine Information dienen, damit ihr wisst, wer eure Ansprechpartner sind.



Situation des Servers

Vorab sei euch gesagt, alles nachfolgende was geschrieben steht, wurde so während des Community Crunches besprochen. Kurz nachdem dieser beendet war, haben sich die Ereignisse überschlagen und es wurde nochmal was organisatorisches geändert. Aber mehr dazu findet ihr in den Aktuellen News.

Als erstes lasst euch gesagt sein, dass wir lange mit den folgenden Entscheidungen gekämpft haben um ein stimmiges Konzept zu kreieren, welches alle Parteien zufrieden stellen sollte. Aufgrund stetig sinkender Spielerzahlen haben wir uns ein Konzept überlegt, welches wir euch heute vorstellen möchten.

Dieses Konzept beinhaltet, dass wir statt einem großen Cluster, zwei Cluster machen, die voneinander getrennt sind. Dies wären dann einmal ein Longlive Cluster und ein Saison Cluster. Auf den folgenden Seiten findet ihr zu den beiden Clustern genauere Informationen.



Vorstellung des Konzepts

Der “Longlive”- Cluster

Wie der Name des Clusters schon sagt, sind das unsere Server, die nicht gewiped werden. Angedacht waren hier 5 Maps + *eine Handelsmap* + *eine extra Bossmap* (zur Handels- und Bossmap kommt ein Extra Abschnitt). Dies hätte bedeutet, dass wir die meist gespielten Maps in den Cluster reingekommen wären, einige wiederum dafür nicht.

Die Maps:

Ragnarok
The Center
Valguero
Fjördur
Extinction

Maps die wegfallen:

The Island
Aberration
Genesis
Scorched Earth

Von den **Mods** her würde sich großartig nix ändern.

- - - - -

Um den Verlust von Genesis und Aberration zu kompensieren, würden die Mutationsimpulse für X-Dinos und Abberant Dinos im Mutator freigegeben werden. Oder man holt sich die Dinos auf Fjördur, da diese Map in naher Zukunft noch ein großes Update bekommen wird, wo diverse X-Dinos eingepflegt werden. Aberrant Dinos sind auf der Karte ja sowieso schon verfügbar.

Weitere **Einstellungsänderungen:**

- Das Tribediniolimit wird auf 200 gesetzt (entlastung für den Server im Allgemeinen)
- Im Soul Terminal werden ALLE Automatisierungen freigeschaltet, dadurch müssen von grund auf schon mal weniger Dinos draußen rumstehen
- Strukturen zerfallen nicht mehr, Dinos haben ein Decay-Timer von 35 Tagen.

Regeländerung:

Dadurch dass die Gebäude kein Verfallstimer mehr haben, MUSS mindestens 1 Dino in der Base stehen (es reicht wenn es ein Dodo ist.) Dieser Dino ist für uns ein Indikator, wie lange die zu betreffende Person nicht mehr da ist. Sobald kein Dino mehr in der Base steht, wird die Base von einem Teamler abgerissen.



Der "Season"- Cluster

Wie sollte es auch anders sein, dies wird unser neuer Season Cluster. Eine Season wird immer so 3-4 Monate gehen und danach wird der Cluster gewiped. Angedacht ist es hier **sogut wie alle Wildcard Karten** bespielen zu können (bei *Crystal Island* sind wir uns noch unschlüssig) + *Handelsmap*, + *Bossmap*.

Besonderheiten des Clusters:

- Mit jeder Season werden andere Seasonziele angepeilt (z.b. sowas wie töte den Alpha Drachen auf der Bossmap, oder züchte einen bestimmten Dino in einem bestimmten Wert hoch)
- Die Leute, die das Seasonziel erreichen bekommen spezielle Belohnungen, welche man dann auf den Longlive Server transferieren kann. Platz 1-3 bekommen Sachen extra.
- Regelmäßige Transfermap- Öffnung, wo Spieler die Möglichkeit haben, Dinos, Items oder den Charakter (abgesehen von Moddinos und -items) auf die Longlive Server zu transferieren. Ob alle 2 Wochen oder 1x im Monat steht noch zur Diskussion aus. In den letzten zwei Wochen jeder Season bleiben die Travelgrenzen geöffnet.
- Jede Season hat ein anderes Modpack Konzept.
- Punkte, die man während der Season erspielt hat (durch online sein, Voten oder Spenden) können am Ende der Season entweder auf den Longlive Cluster gebracht werden oder man lässt sie auf dem Season-Cluster und nimmt die Punkte in die nächste Season mit.

Die erste Season wird mit den beiden Steampunk Mods starten und wird auch die Upgradestation in einer abgespeckten Version enthalten.

Dauer der ersten Season 4 Monate.

Start der Saison: spätestens Ende Februar wurde angepeilt.



Die “Handelsmap”

Eine Änderung die noch eintrifft, wird die heißgeliebte TC-Vault Mod betreffen.

Die TC Vault wird von allen Karten verschwinden. Auf einer kleinen Extramap wird wiederum ein kleiner Marktplatz von uns gebaut, mit ein paar öffentlichen TC-Vaults wo die Spieler dann hinreisen können um dort ihre Punkte in Arcbars umzutauschen und diese dann in Güter der TC-Vault zu investieren.

Die “Bossmap”

Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut. Eine Mod wurde von uns bei einem sehr fähigen Modder-Team in Auftrag gegeben, welche es uns ermöglichen soll, auf einer separaten Karte, alle Bosskämpfe zu starten (ähnlich wie bei einem Transmitter oder Obelisken).

Da die Mod aktuell noch im “Early Stadium” der entwicklung ist, können wir euch leider noch nicht mehr Informationen geben.



Teamwerbung

Auf den letzten Seiten habt ihr ja schon gut lesen können, was für ein Riesen Projekt das Ganze wird.

Aus genau diesem Grund sind wir nun auf eure Mitarbeit angewiesen. Sollten sich unter euch noch Leute befinden, die gerne als Supporter auf unserem Cluster tätig sein wollen, tut uns allen den Gefallen und meldet euch bei uns.

Eure Aufgaben als Supporter werden sowas sein wie

- Fragen zu beantworten
- Basen abreißen, die abgelaufen sind
- Tickets bearbeiten
- Den Report Channel abarbeiten

Solltest du Teamfähig und Kritikfähig sein, ein offenes Ohr für Spieler Fragen haben, evtl auch schon ein bisschen Erfahrung in der Richtung haben (nicht zwangsweise erforderlich und auch nicht zwangsweise in Ark), dann suchen wir genau dich.

Feedback

- Solltet ihr noch Ideen haben, welche Mods wir z.B mal in eine Season reinpacken sollen, dann schreibt sie gerne in unseren Discord Feedback-Channel, damit alle sehen können, was für Ideen euch noch so im Kopf rumschwirren.
- Das Eventteam nimmt auch immer noch gerne Eventvorschläge an. Ansprechpartner hierfür sind Claudi und Brumbär.



Nachtrag

Während unseres Crunches kam ja schon der Aufschrei, weil auf den "Longlive" Servern einige Maps rausfallen würden, dadurch dass wir auf andere Rootserver, die Leistungsschwächer sind umziehen wollten.

Nun, zu unserer Überraschung kamen kurz nach Ende des Crunches noch einige Spenden rein, die es uns ermöglichen den "Longlive" Server in seinem vollen Umfang, sprich mit allen aktuellen Maps erhalten bleiben kann.

Nichtsdestotrotz sind wir weiter auf Spenden angewiesen, damit alles wie gewohnt weiter seinen Lauf haben kann.

Hier nochmal unsere letzte News, die wir diesbezüglich rausgehauen haben:

Wir haben jetzt nochmals viele Zuspruch und Zusagen für Mitunterstützung bei den Serverkosten für den Longlive Cluster erhalten. Wir denken wir können den Longlive Cluster mit ALLEN Karten erhalten, wenn noch etwas mehr Geld dazu reinkommt. Ziel ist es Euch demnächst mitzuteilen, dass dank der Spenden der Longlive Cluster mindestens die nächsten 6 Monate erhalten bleibt.

Danach machen wir entweder einen neuen Unterstützungs Aufruf oder, sofern nicht genug zusammenkommt, die kleine Lösung wie im Community Crunsh besprochen. Im Moment sieht alles danach aus, dass es möglich sein wird, den alten Cluster genauso zu halten wie er jetzt ist. (Außer Primal Fear, die Mod zwingt jeden Server in die Knie.)

Vielen Dank für Eure Unterstützung, bitte helft wenn möglich alle mit ein paar Euro aus.



Epilog

In diesem Sinne bedankt sich das Valhalla Team für das rege Erscheinen zu unserem dritten Stammtisch. Es war ein sehr interessanter und aufschlussreicher Abend. Wir hoffen, dass wir euch mit unseren Zukunftsplänen nicht allzu sehr geschockt haben.

Mit freundlichen Grüßen





VALHALLA
GAMING

