

# RPG ATELIER RELOADED

## Wiederbelebung des RPG Ateliers

### Ideensammlung

ih<sup>r</sup> könnt<sup>et</sup> das mitbearbeiten. macht das gerne. Ergänzt und markiert das am Besten in euren eigenen Farben, dann können wir auch gut in einen diskurs kommen wenn man sofort sieht das man was noch nicht kennt ^^ Die Base habe ich erstellt, die lass ich jetzt schwarz. ~(RW alias Wencke) **ich (tb<sup>g</sup> im forum) habe ein paar ergänzungen gemacht**  
**Ich als ryg schließe mich dem an**

### Grundsätzliche Gedanken dazu:

- is ja erstmal keine community sondern eine szene, an und für sich
- die community ist sozusagen die grüppchenbildung die in jeder klasse passiert
- die idee, auch andere coms im auge zu behalten, ist gut.
- Wollen wir vielleicht auch interner drüber sprechen aka eine Taskforce dazu bilden?  
Ich (RW) wäre dabei **wäre auch dabei**
- 

### Zur Webseite:

- zentrale ressourcenseite: gute idee, war ja mit dem ortp oder der seite für die rtp-edits (<http://rtp-werkstatt.rpg-atelier.net/index.php> ! Jawoll. Dankesehr an Anonym für den Hinweis :D) auch ganz toll gelöst. Ich hätte gerne dann eine art profil mit meinem namen, und kann da alle meine chip-char-undsonstwassets posten, vlt auch sounds und musiken, und alles was ich gemacht habe ist unter meinem namen zu finden. Das wär für mich wichtig wegen wertschätzung.
- Fänd es super, makergames auch auf französisch zu finden. Es würde mir helfen und mich motivieren, französisch zu lernen 8) fände die idee auch gut mal das ein oder andere zu übersetzen... aber das muss der entwickler entscheiden :D **ich fände als regelmäßige news-sektion auf der hauptseite oder im forum sowas wie "blick über den tellerrand" cool, wo alle 1-2 Wochen drei interessante Projekte aus ausländischen Communities kurz vorgestellt werden. Würde das für englischsprachige Projekte auch übernehmen (TBG) Generell wäre hier ein Tag-System angebracht. Ähnlich itch.io. Dann kann man sich auch gleich sprache und genre und was weiß ich alles filtern**
- zB gibts ja auch alzis forgotten ebook. Das kann man ja weiter anbieten, aber es hat ja noch mehr möglichkeiten als was alzi im ebook schrieb. man kann auf der hauptseite ne tutorialseite machen. ZB step by step eigene maps machen, mappingtutorial, easy pixeltutorial, grafiken für den maker zurechtmachen , diesdas. **Vlt. als Wiki, damit mehrere Leute es bearbeiten können?**
- Seitenadministration - wer?
- Auf der Hauptseite aktuelle, laufende Projekte aus der Community teilen: den rm2kast, das makerpendium, lets plays von makerspielen – welche channel machen das?, Streamer die makern oder makerspiele zocken (ich streame ja auch grad halbherzlichregelmäßig mein „makern“ und würde ab nächstem jahr auch mal makergames zocken)

- Bild des Monats
- Für die Newssektion der Website fände ich es essentiell, dass mehrere Leute Schreibrechte haben, damit es nicht von der Motivation/Zeit einer Person abhängt. Ich betreue selbst beruflich eine Website und ein Online-Magazin und da ist es so gelöst, dass mehrere Menschen Redaktionsrechte haben und einen Artikel einspeisen können und dann gibt es wiederum Adminrechte, die die Artikel dann noch freischalten müssen, damit auch kein Quatsch veröffentlicht wird oder die bspw. noch die Rechtschreibung prüfen. Sowas fände ich für eine Makerseite ebenfalls sehr empfehlenswert. Sollte dann idealerweise für die Newssektion mehr als einen Admin geben, der News freischalten und ggf korrigieren kann

### **Zum Forum:**

- Betreuung der Community. Wir brauchen aktive Moderatoren und Communitygestalter. Unterschied? Moderatoren halten sich zurück und greifen ein, wenn probleme oder fragen bestehen. Com.gestalter machen Aktionen, spiele, wettbewerbe.... Das beides zusammen geht auch, ist aber mehr Arbeit für den einzelnen.
- technischerweise: erwähnungen vermiss ich im forum ja ganz doll. das ist so ne großartige funktion! erwähnungen finde ich sehr wichtig, ebenso eine like oder reaktions-funktion
- Plan schmieden: ganz systematisch das forum beleben:  
Threads. aktionen. nicht unbedingt nie-dagewesenes, aber regelmäßiger anreize schaffen. einen Zeitplan machen, über 6 monate zB  
welche threads eröffnen wir? wer betreut diese? Wann eröffnen wir sie?  
wie bewerben wir das forum?  
was könnte das ziel der community in nächster zukunft sein?  
Wo sehen wir das Forum(und uns selbst) in 1/3/5 Jahren?  
Wen genau soll das forum ansprechen(zielgruppe)?  
Wo mit bewegen wir die user zum mitmachen(call to action heißt das)?  
Welche Unterforen können wir gebrauchen?  
Welche können weg?
- Neue tutorials auf der Webseite mit challenges/wettbewerben im Forum verknüpfen.  
Zb ein 4 color-challenge, und dann dazu ein passendes tutorial veröffentlichen, wie man mithilfe von 4 farben eine map macht.
- Preisverleihungen – coole idee mal wieder sowas zu machen. Gabs ja in ganz verschiedenen formen. Wettbewerbe oder einfach blosse awards für sowieso entstandenes und entstehendes.
- Spaßig (geht doch auch um spaß hier, nech? Also wenn nich, geh ich wieder), also spaßig fände ich auch besondere siegel, wie ein siegel für besonders gut behandelte npcs, oder ein spiel frei von tierleid (vegan game) oder besonders schnelle entwicklungszeit (in unter 5 jahren entstanden), ein bugfrei-siegel, ein kurzspielsiegel (oder zertifikate?)
- ich hab das auf twitch bei streamern gesehen wie zB bei "onkelpipi": kleine figuren, die sich battlen, jede figur entspricht einem der zuschauer. Kann man sowas ins forum oder auf die seite integrieren? Das wär doch süß.das ist rein dekorativ, aber auch wie ein minigame :3 das könnte so ablaufen: wer gerade offline ist aber innerhalb der 3 tage online war, dem sein figürchen schläft. Wer gerade da ist, läuft rum. Wer einen post geschrieben hat bekommt kraftpunkte... oder sowas in der art. Wenn zwei leute gleichzeitig online sind, gibts ein battle :3 oder man könnte auch die

anderen user herausfordern zum battle. könnte man ja irgendwie ausbauen. das würde mir zb den anreiz geben, öfter ins forum zu gehen: das mein charakter nicht gerebootet wird :3 wenn er nämlich weg war, wird er auf null gesetzt. (nur so als ideen dazu)

- Man kann eine community gestalten. Also auch, die art wie sie miteinander umgeht! Es gibt manche, die sprühen regelrecht vor negativität, die kann man nicht verhindern, und es gibt da ja auch schwankungen. Aber wir können das mitgestalten. Wie wollen wir also miteinander umgehen im Forum? was ist so der übliche Ton? mal die netiquette lesen und ggf überarbeiten.
- Vielleicht den Schwerpunkt, oder den Zweck des Forums ändern. Bisher eher so Feedback wünsche, Technikfragen, diesdas. Vielleicht in Zukunft mal über andere Games quatschen? ich wollte zB mal konkret über das design in vampires dawn reden und darüber youtube videos machen. Oder über das design von titlescreens.
- Forum kompakter machen, wir haben alles immer mehr aufgeteilt – aber machen die aufteilungen heute noch sinn? Nicht, wenn derzeit eh so wenig los ist. Da verliert sich der überblick irgendwie dann doch nicht so schnell. zumal wir ja auch tags nutzen können für die threads.
- Threads überdenken: Ich mochte den *game-dev-thread*, und den *screenthread*. Ich mag auch *spielvorstellungen*, aber ich finde auch das es einen *ideen-pitch-thread* geben könnte, wenn man noch nicht bereit für ne richtige Spielvorstellung ist?!
- *forenrollenspiel* mit zweitaccounts machen – wir spielen quasi eine Story nach. Sowas hab ich auf insta gesehen. Man schlüpft zB in die Rolle des Welttrettenden Alex, und der verliebt sich in die schöne Carol, aber die liebt Deji und der hat halt nur seine Kirche im Kopf. die kann man auch zB in pixelthreads einbinden: Deji hat einen neuen Altar gepixelt und postet den dort. Und Alex hat sich ein neues Schwert gegönnt, und zeigt widerum das, um die Prinzessin zu beeindrucken (@prinzessin schau mal mein neues schwert! ) . (sowas in der Art?! :D). Es braucht keinen eigenen thread, sondern kann sich übers ganze feld der threads verteilen.. wenn jemand lust hat mitzumachen, würde ich intern da näheres zu erläutern
- Ein thread für *makermemes* ?  
When you start your new project vs when you finish your new project (aged) ; when youre waiting for your favourite rpg maker project to be finished
- Daumenhochfunktion, bzw in manchen foren kann man sich auch bedanken für beiträge, find ich ganz gut, grad in der Story-Pitch-thread-Idee ein paar punkte hierrüber würde es den poster eventuell motivieren seine idee umzusetzen.

### Discord:

- Der sogenannte "RPG-Atelier" Discord-Server ist eher offtopic und besteht nur eben aus Leuten, die hier mal waren. Die meisten haben dieses Forum abgeschrieben, mir kamen die Reaktionen dort eher negativ vor.. Ausserdem gibt es dort eh keinen makerspezifischen channel obwohl ich den sehr begrüßen würde. ich überlege daher, so einen channel auf meinem server zu machen.
- Ermöglicht andere Formen der Communitybildung. Bsp: letsplaytogether 1x die woche. wer spielt aktiv? was wird gespielt? wann?

Vorteil Discord: schnell und easy, man kann auch voice channel nutzen, bildschirm teilen..  
nachteil discord: wirkt elitär, ist schwer zu finden, ein forum ist dagegen offen und ggf übersichtlicher

**Challenge Ideen: könnten übergreifend - also ebenfalls über discord, social media etc  
- laufen**

- 1-Map-Game
- 4-Farben-Ressourcen (Chipset oder Charaset)
- meme-challenge
- Wikipedia-Challenge: Öffne Wikipedia, klicke 5x auf Zufälliger Artikel, notiere die Artikelnamen und benutze diese fünf Artikel als Inspiration für einen Plot/Anreißertext wie bei einer Spielvorstellung
- kleinere Game Jams zu einem bestimmten Thema, bei denen es unter allen Teilnehmenden vllt Awards für Forum oder auch mal gespendete Keys zu gewinnen gibt. Die Spiele könnten von "verbündeten" Lets Player in einem Community-Stream gespielt werden
- ...

**Nutzung sonstiger Social Media?!**

- Instagram. Würd ich (RW) auch betreuen :')
- Youtube
- Twitter
- twitch? podcasts? facebook(srsly?)?
- linkedIn
- Tinder
- ???

WAR NUR SPASS, OK?

**WHEN YOUR FAV RPG MAKER GAME**



**FINALLY IS READY TO PLAY**

[makeameme.org](http://makeameme.org)

made by grammar queen