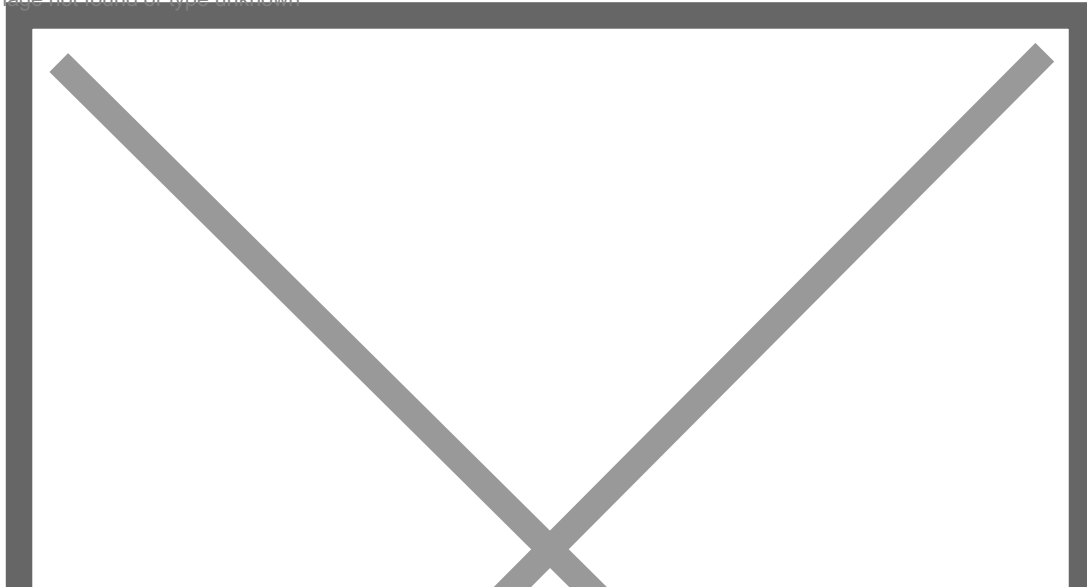


Kantine **Community-Projekte**

Unser Projektbereich wurde speziell für alle Community Projekte innerhalb des RPU eingerichtet. In diesem Artikel erklären wir euch wie Community-Projekte funktionieren und erstellt werden.

Image not found or type unknown



Inhaltsverzeichnis

1. [? Was sind Community Projekte?](#)
2. [?? Eigener Projekt-Bereich mit Individuelle Präsentation](#)
3. [?? Text- & Voice-Chat Bereich + Forum, Gruppenkalender, uvm.](#)
4. [? Projekt & Teilnehmer Synchronisation mit Discord](#)
5. [? Eigenes Community Projekt ins Leben rufen](#)

? Was sind Community Projekte?

Community Projekte werden von unserer Community entworfen, entwickelt und veranstaltet.

- Du hast eine Idee für eine In-Game Veranstaltung die man einfach umsetzen muss?
- Du möchtest eine spannende Geschichte als Roleplay Kampagne erzählen und suchst Mitspieler / Game-Master?
- Oder vielleicht möchtest du einfach nur eine Spielergruppe auf die Beine stellen um dich in ganz eigene Abenteuer zu stürzen.

Unsere [Gruppen-verwaltung](#) bietet dir die nötigen Werkzeuge um dein Projekt zu organisieren und unsere Community unterstützt dich von der Planung bis zur Umsetzung im Spiel selbst. Getreu dem Motto: Gemeinsam kommen wir weiter! Unsere Community steht dir mit Rat und Tat zur Seite.

?? Eigener Projekt-Bereich mit Individuelle Präsentation

Um Dein Projekt der Community vorzustellen erhältst Du einen Bereich in unserer Gruppenverwaltung, der von dir individuell gestaltet werden kann. Mit nur wenigen Handgriffen lassen sich eigene Seiten erstellen, auf denen Du Deine Inhalte nach deinen Vorstellungen einpflegen kannst. Neben dem Anzeigen der allgemeinen Projektinformationen und dem Präsentieren von Inhalten lässt sich auch eine Mitglieder-, Teilnehmer-, oder Crewliste erstellen. Die Bezeichnung der Liste bleibt Dir überlassen! Vielleicht steht dir ja

der Sinn nach einer Kundenliste... Dabei entscheidest du jederzeit wie und für wen deine Inhalte angezeigt werden.

?? Text- & Voice-Chat Bereich + Forum, Gruppenkalender, uvm.

Um die Kommunikation mit Interessierten & Teilnehmern möglichst einfach zu gestalten erhält jedes Community-Projekt einen Informations-Kanal im Projektbereich auf unserem Discord Server. Discord Text- & Voicechat eignen sich hervorragend um sich schnell und einfach auszutauschen. Die Forenfunktion der [Gruppen-Verwaltung](#) bietet euch das nötige "Backend" um komplexe Themen zu Besprechen oder umfangreiche Informationen (inkl. Textformatierung) zu hinterlegen. Zur Terminplanung erhält jedes Projekt einen eigenen [Kalender](#).

? Projekt & Teilnehmer Synchronisation mit Discord

Damit jederzeit ein reibungsloses Zusammenspiel eures Projekt auf der SC-Kantine und unserem Discord Server gewährleistet wird, haben wir eine Schnittstelle integriert mit der Projekte und deren Teilnehmer automatisch zu Discord Synchronisiert werden. Der Titel der Schnittstelle lautet: "[Discord-SYNC](#)" und kann im eigenen Benutzerprofil der SC-Kantine unter dem Menüpunkt [Verwaltung](#) aktiviert werden. Discord SYNC steht für die Synchronisierung von Benutzergruppen der SC-Kantine und den dazugehörigen Rollen auf unserem Discord Server. Die "Verknüpfung" des Benutzerkontos erlaubt es uns den Bereich der Community Projekte beliebig zu skalieren, während die Projektleiter jederzeit die Kontrolle darüber haben, wer an ihrem Projekt teilnehmen darf.

Kurzgesagt: Die Funktion "Discord-SYNC" steuert im Hintergrund der SC-Kantine die Discord Server und sorgt dafür, dass Benutzer die eurem Projekt auf der Webseite beitreten automatisch die entsprechende Rolle im Discord erhalten.

? Eigenes Community Projekt ins Leben rufen

Jeder Benutzer kann nach seiner Registrierung auf der SC-Kantine eigene Community Projekte erstellen und einen Eigenen Bereich für sein Vorhaben gestalten. Nachdem du die Grundlegenden Informationen eingepflegt hast, treffen wir uns im Voice-Chat und besprechen gemeinsam was für die Umsetzung von Nöten ist und wie sich deine Idee am besten umsetzen lässt.

Link: [Community Projekte Übersicht](#)