

Lead Apr. - Jun. 2024

Über diesen Lead:

Die zweite Hälfte von 2024 steht vor der Tür und verspricht, spannender als je zuvor zu werden. Wir blicken nicht nur auf spannende Entwicklungen unseres Servers, sondern auch auf die Fortschritte in unserer Community. Bevor wir jedoch in diese aufregende Zukunft starten, werfen wir einen kurzen Blick zurück, um die erreichten Meilensteine zu würdigen.

Der letzte Lead:

In unserem letzten Update haben wir hauptsächlich Grundlagen geschaffen, indem wir die Leistung und Sicherheit unseres Servers durch verschiedene Maßnahmen verbessert haben. Ihr könnt euch auf eine Reihe spannender Funktionen und Optimierungen freuen, die in den nächsten Monaten bis Ende Juni eingeführt werden.

Besonders im Survival-Modus haben wir unsere Anstrengungen zur Optimierung verstärkt und zugleich die Stabilität unseres Servers erhöht. Ein Beispiel hierfür ist die Implementierung einer neuen Proxy-Software, die nicht nur die Verwaltung der Spieler erleichtert, sondern auch die zukünftige Entwicklung des Servers wesentlich effizienter gestalten wird.

Zudem haben wir unserer Webseite einige Updates und kleinere Anpassungen im Design verpasst, um eure Nutzererfahrung weiter zu verbessern. Bleibt gespannt auf das, was kommt – wir arbeiten stetig daran, euer Spielerlebnis auf unserem Minecraft-Server zu optimieren.

Hier geht's zum letzten Lead: <https://wiki.ifheroes.de/books/roadmap/page/lead-jan-mar-2024>

Folgende Änderungen sind geplant:

Gesamter Zeitraum

“ Survival

- Entwicklung und Veröffentlichung eines Wirtschaftssystems für Survival

- Entwicklung und Veröffentlichung eines Shop-Systems für Survival
- Entwicklung und Veröffentlichung eines Zonen-Systems für Spieler-Grundstücke in Survival

(Weitere Infos findet ihr im Early-Access Forum auf Discord:

[https://discord.com/channels/355790224527327232/1151249494260862976\)](https://discord.com/channels/355790224527327232/1151249494260862976)

“ Webseite

- Optimierung und Refactoring der infinityheroes Webseite
- Weiteres anpassen des Quell-Codes auf PHP 8
- Beginn der Entwicklung von APIs für ein Spieler-Portal

“ SGDuels

- Umsetzung und Planung eines Konzepts für SGDuels
- Vorbereitungen für ein mögliches Refactoring des alten SGDuels
- Vorbereiten eines möglichen Early Access

“ Discord-Bot

- Einbindung einer Ticket-Funktion für unseren Discord-Server
- Ausbau der Schnittstelle zwischen Discord unseren Servern

“ Organisatorisches

- Planung und Umsetzung für eine Marketing-Strategie

Ausblick

Auch wenn wir in den letzten Monaten möglicherweise nicht so sichtbar waren, möchten wir euch versichern, dass wir intensiv an unserem Server gearbeitet haben. Unser Engagement zeigte sich

auch in unserer Teilnahme an einem Event in Graz, über das wir möglicherweise bald mehr berichten können. Zudem halten wir euch hinsichtlich unserer möglichen Präsenz auf der Gamescom 2024 auf dem Laufenden.

Für dieses Quartal haben wir uns vorgenommen, nicht nur in der medialen Landschaft, sondern auch innerhalb unserer Community stärker präsent zu sein. Unser Ziel ist es, deutliche Fortschritte in Richtung der Veröffentlichung und des stabilen Betriebs unseres Servers zu machen. In diesem Zusammenhang möchten wir unseren Mitgliedern, den Contributing Developern auf GitHub und unserem Partner Synhost.de herzlich danken, die uns bei unseren Vorhaben tatkräftig unterstützen.

Wir blicken mit Spannung auf die zweite Hälfte dieses bewegten Jahres und freuen uns über jeden Einzelnen von euch, der uns auf dieser spannenden Reise begleitet!

Bis Bald!

Revision #1

Created 3 December 2023 20:08:33 by Salznomade

Updated 29 March 2024 20:33:03 by Salznomade