



Kürzlich erreichten uns anfragen zu RiftRoamers und dem Entwicklungsstand des Spiels. Hand aufs Herz, die letzten Jahre haben nur in wenigen konstruktiven Veränderungen resultiert, so das es an der Zeit ist das Projekt wieder auf Kurs zu bringen. Im Folgenden findet Ihr unsere Planungen für dieses Jahr und einen kleinen Ausblick darüber hinaus.

3. Quartal 2014 - In den verbleibenden Wochen widmen wir uns dem Fehlerteufel. Viele der Texte sind noch nicht unserem Lektorat unterworfen worden und „features“ daher mehr Flüchtigkeiten als Features.

4. Quartal 2014 - Implementation der ActionDice zum CentAction System, Erstellen der relevanten Archetyp-Steckbriefe, Erstellen der relevanten Alien-Steckbriefe, Erstellen der relevanten Planeten-Steckbriefe (nebst Karten). Abtippen der bisher handschriftlichen Kampagnentypen aus unserem Archiv (*augenroll*).

1./2. Quartal 2015 - Kompletieren der Technologie und Transportmittelbeschreibungen. Ausgliedern der zukünftig eigenständigen Themen Psionik und aller Lokationen, wie auch Zivilisationen die nicht in den unmittelbaren lokalen Spielfokus gehören (USC und umliegende Nationen).

Ausblick für die 2. Jahreshälfte 2015 und darüber hinaus

Erstellen der drei Schwerpunkt-Kampagnenhintergründe „Der Santora Konflikt,,, „Die Rückeroberung Terras“ und „Das Mysterium der Tore“, nebst dreier passender Einstiegsabenteuer (eines je Kampagne) für das Basisregelwerk.

Aktuell arbeiten aktiv im DevTeam von RiftRoamers: Clem, Herbert und Mirco