

# [Simpire] Eine neue Welt der Mikronationen

Beitrag von „Albert“ vom 13. Juli 2008, 22:53

Neue Adressen zu Simpire:

Forum: [simpire.nnxi.net](http://simpire.nnxi.net)

Wiki: [wikipire.nnxi.net](http://wikipire.nnxi.net)

-----

hallo 😊

mein Name ist Albert und ich würde euch gerne ein *neues Konzept für Mikronationen* viele Meinungen.

Gleich vorweg, der Starttermin soll um den 26. Juli liegen.

vorstellen und hoffe natürlich auf

image not found or type unknown

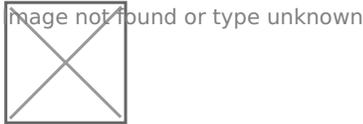


Seit nun mehr (ca.) zwei Jahren arbeite ich an einem neuen Konzept für eine neue Art von Mikronationen. Ich habe mir viele Ideen von verschiedenen Konzepten angeschaut und auch

<https://www.mn-marktplatz.de/index.php?thread/1230-simpire-eine-neue-welt-der-mikronationen/&postID=30680#post30680>

ausprobiert. So besteht seit nun mehr als 1 1/2 Jahren eine reelle Testphase, das zum neuen Konzept Namens Simpire führen soll.

Ich möchte mich gleich entschuldigen, falls ein zu jugendlicher Stil auftreten sollte. Simpire umfasst alle Altersgruppen und in der aktuellen Testphase spielen sowohl 30 Jährige, wie auch 13 Jährige mit. Somit ist dieses Konzept generell für jeden geeignet und ausgelegt.



### Webblog - Momentan in Arbet

Nun aber zum Wesentlichen:

In Simpire ist vor allem der Charakter des fiktiven Politikers entscheidend. So legt man sich am besten eine genaue Strategie vor, ob man lieber den Tirranen als Diktator spielen möchte oder doch eher den gewiften Diplomaten. Was natürlich unweigerlich dazu führt, das man sich entweder als "bösen" Staat darstellen möchte, bzw. eine autoritäre Macht verfolgt oder sich für demokratische Weise entscheiden möchtet, die nicht unweigerlich zum "Guten" sein muss (siehe reales Amerika ^^). Diese Spielweise ist nützlich um sich auch ein Bündnis auszusuchen. "Wenn sich drei Spieler gefunden haben", kann ein Bündnis geschlossen werden, das vor allem wichtig ist, wenn man einen anderen Staat den Krieg erklärt oder sich schützen muss.

Dazu gibt es ein funktionierendes System, da Krieg schon immer eine schwierige Sache war zu simulieren ohne das es zu komplex oder einfach zu kompliziert und verwirrend wurde. Die sog. Militärische Stärke, sie entscheidet über Sieg oder Niederlage.

Jeder Staat erhält insgesamt 20 MS, die in "Marine", "Boden" und "Luft" aufgeteilt ist. Ein Beispiel: 10 Marine | 5 Bodentruppen | 5 Luftunterstützung (nach Zufall), ergibt zusammen 20 MS.

Ist man in einer Seeschlacht verwickelt so ist einzig und allein die Marine entscheidend, eventuell auch die Luftunterstützung.

"Luft"-Einheiten können weit entfernte Strecken ansteuern, was im Klartext heißt, man kann über einen anderen Staat hinüberfliegen. Bodentruppen müssten das Land durchqueren, was bei einem neutralen Land natürlich zu Problemen führt.

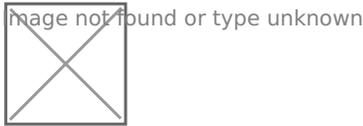
Entscheidend sind aber zwei Faktoren, in welcher Situation man wieviel von den drei Bereichen hat und wieviel man insgesamt hat. Warum 20 MS?

20 MS daher, dass es zu Beginn relativ gerecht bleibt, zwar unterteilen sich die 20 MS in drei Bereiche, die unterschiedliche Vorteile bringen, man dies aber relativ ausgleichen kann. So kann sich niemand eine Supermacht erdichten, die mit einem Schlag alle kaputt macht.

20 MS vs. 20 MS bringt in einem Krieg aber nicht wirklich zu einer Entscheidung?

Daher kommen nun die Bündnisse ins Spiel, die in Simpire eine zentrale Rolle spielen. Erst wenn man sich zusammenschließt und sozusagen man damit auch die Militärische Stärke "zusammenschließt" erreicht man letztendlich einen Sieg. Natürlich sind alle Art von Abkommen,

Friedensverträgen, geheimen Abmachungen, usw. möglich, was heißen soll, das die Sache im späteren Spiel nicht so super einfach ist und auch nicht so super einfach werden soll, aber es gibt den perfekten Anreiz und macht das Spiel interessant und man kann mit strategischer Raffinanz daran gehen.



Das Wiki - "Wikipire"

Ein Bündnis schützt dich auch vor anderen Staat. Ganz nach dem Motto: Gemeinsam sind wir stark. Die MS kann man untereinander innerhalb eines Bündnisses tauschen und somit auch verändern oder aufstocken. Sollte ein Staat kapitulieren so treten Verhandlungen in Kraft, wo der besiegte Staat meistens Teile seines Landes und MS abgeben muss.

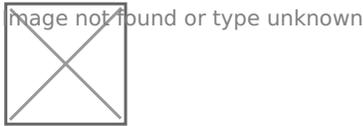
Für alle die jetzt denken, Oh Gott, das wird ja ein reines Kriegsspiel. Dazu kann ich direkt sagen, *Nein, das ist und wird es sicherlich nicht.* Politische Diskussionen, Verhandlungen, Abkommen. Unionen und damit das spielerische untereinander agieren steht im Vordergrund, nicht die Kriegstreiberei. 😊

Ich möchte noch einmal auf den Bereich mit dem Charakter zurückkommen. Da jeder eine bestimmte Rolle spielt und das Agieren miteinander einer der wichtigsten Bestandteile ist kann man natürlich jetzt schon heraussehen, dass sich da interessante Diskussionen heraus kristallisiert. 😊

Was zum Bereich Karma führt. Als Karma bezeichnen wir in Simpire die Sympathie zueinander. So ist es möglich jede Woche einen Staat zu bewerten. Von -10 bis +10 Karmapunkte. Mit diesen Punkten kann man sich bestimmte Gewinne kaufen. Dies sind vorallem Großereignisse und Events. Beispiel: Olympische Spiele, Fussball WM, usw. Dies kann man dann den anderen Staaten vorstellen oder andere Staaten schicken dann direkt Teilnehmer. Das gesamte Event wird natürlich danach auch gewertet, so kann man die Verluste (also z.B.: die 300 Karmapunkte für die Fussball WM ausgegeben hat) wiederreinholen, wenn es den anderen Staaten gefallen hat. 😊

Es bringt damit Sympathiepunkte, aber auch Anerkennung und wenn es interessant gestaltet wurde auch eine Menge Spaß. 😊

Die Welt wird auf der realen Karte der Erde gespielt. Geografisch ist die reale Erde mit der "Simpire Erde" also gleich. Dies ist vorallem dadurch so entstanden, da auf fiktiven Karten oft viel zu viel an Rohstoffen erdichtet wird, hier kann man es wenigstens einigermaßen eindämmen, mehr dazu aber im nächsten Teil.



Aus der aktuellen Testphase - Änderungen vorbehalten.  
Hier die Gesamtkarte: [\[LINK\]](#)

Nun vorerst zum Abschluss, da die Aktivität immer so eine Sache ist, besteht die Möglichkeit in Simpire einen Staat mit nur einer realen Person zu führen. Aus bei demokratischen Staaten, da ist die Mindestanzahl von drei realen Mitspielern erforderlich. Gespielt wird alles in einem Forum. Inhalte werden alle im Wiki zusammengefasst. Was bei den normalen die MNs eine vollständige Webseite umfasst, genügt in Simpire einen oder mehrere Artikel im Wiki. Vorteile hier, mehr Übersichtlichkeit, Zentral gebunden, keine Kosten, absolut alles kostenfrei!, auch wenn wegen Arbeit und Schule die Zeit mal knapper ist, hier muss man kein komplettes Forum und/oder Webseite überwachen, das übernehmen wir für euch. Vorgefertigte Layouts und Vorlagen für die Artikel (OPTIONAL) verkürzen und vereinfachen den Einstieg in die Mikronationenwelt. Dies soll vorallem Neueinsteiger den Spieleintritt erleichtern, komplexer kann dies alle Mal gemacht werden. Aber so ist die wunderbare Welt der Mikronationen unteranderen auch für deren zugänglich, die nicht so extrem viel Zeit investieren können. Einen eigenen Bereich im Forum kann man natürlich auch für jeden Staat einrichten, oder auch eine vollständige eigene Seite, sowie man es kennt, ist möglich, muss aber in diesem Fall nicht. 😊

Alle Bereiche, von Wiki über Webblog bis zum Forum laufen auf meinem Server für den ich alle kosten aus eigener Tasche übernehme. Ich verdiene damit kein Geld, es wird auch keine Werbung oder sowas geben. Ich möchte mit diesem neuen Konzept eine Plattform für eine neues Konzept von Mikronationen zur Verfügung stellen und ich hoffe wir können zusammen was interessantes aufbauen. 👍

Weitere Informationen folgen. 😊