

# Unity Project

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 9. Juni 2014, 11:55

Ich fass mal stichpunktartig zusammen:

**Unity Project** (anderer Name wäre besser weil [schon vergeben](#)) =

- modulares Web-Framework speziell für virtuelle Nationen und Rollenspiele
- erweiterbar durch Plugins
- über externe API vernetzbar (Single-Sign-On etc.)
- bei der Benutzerverwaltung einerseits strikte Trennung zwischen (Simoff-)Usern und (Simon-)Charakteren, andererseits vereinfachte Verwaltung aller Charaktere über einen User Account
- mit Wiki als Wissensdatenbank für Hintergrundinformationen

## Forum

- User können nur simoff, Charaktere nur simon posten
- Simon-Threads handlungsbasiert, sowie teil- als auch zusammenfügbar
- Subforen/Kategorien als Handlungsorte bzw. deren Hierarchie
- Ansicht handlungs- oder ort-/raumorientiert
- Rechtevergabe zu Orten/Räumen mittels "Schlüsseln" sowie über Insim-Funktionen (z.B. Bürgermeister, Minister)
- User haben nur die Berechtigung/Schlüssel/Funktionen, die ihnen durch ihre Charaktere zur Verfügung stehen

## Modul Wirtschaft

- stufenweiser Auf- und Ausbau von (verwaltenden) Organisationen und (produzierenden) Betrieben
- Organisationen und Betriebe bieten Arbeitsplätze für Charaktere
- Herstellung von qualitativ unterschiedlichen, sich abnutzenden Produkten
- An- und Verkauf von Produkten/Gütern über zentralen Marktplatz oder Handelsverträge

Klingt erstmal gut. Allerdings schätze ich den Entwicklungsaufwand (selbst unter Nutzung eines vorhandenen Frameworks als Code-Basis) seeehr hoch ein.