

Berechnung von Einwohnern des Landes

Beitrag von „Marcus Flavius Celtillus“ vom 20. Dezember 2014, 14:29

[Zitat von Caroline von Roggenbrot](#)

Wäre es nicht sinnvoller, sich zu fragen:

- Was will ich simulieren?
- Welche Ressourcen sind dafür nötig?
- Welche Technologien stehen zur Gewinnung dieser Ressourcen zur Verfügung?
- Wieviele Menschen müssen diese Technologien anwenden, um diese Ressourcen herzustellen?
- Was ergibt sich daraus für eine Mindesteinwohnerzahl?

Umgedreht ginge natürlich auch:

- Wieviele Einwohner habe ich?
- Welche Ressourcen kann ich damit bei gegebener Technologie erzeugen?
- Was kann ich damit machen?

Grundsätzlich ist die vorhandene Technologie entscheidend. Als Beispiel könnte man sich die Landwirtschaftlichen Erträge für Getreide ansehen. Im Neolithikum lagen die bei etwa 1:1,2, heute bei 1:20 und dazu noch die Größe der bewirtschafteten Fläche betrachtet ... 10 Menschen mit einer Sichel ernten am Tag nur einen Bruchteil dessen, was einer mit einem Mähdrescher schafft ...

Eine allgemeingültige Formel für alles halte ich persönlich für Unfug. In manchen MN's (ohne Wertung: Outremer, Fachsen, ...) kann man sich sehr schön anschauen, wohin da eine 08-15-Berechnung führt ...

Alles anzeigen

Eben. Auf das Sim-Konzept kommt es an. Wir dürften zum Beispiel auf der CartA etwa 2.200.000 km² haben, auf der OIK ist das sicherlich eine noch grössere Zahl. Da sind dann unsere 80.000.000 Einwohner recht wenig. Wir sind aber auch kein Industriestaat, sondern

Agrarnation. Das deutlich kleinere Victorien hat auf der CartA 404 273 km² und 60.000.000 Einwohner. Kurz: Eine Faustformel zur Berechnung führt eigentlich zu nichts. Würde man anhand der realen Bewohner einer MN die virtuelle Bevölkerung berechnen wollen, so hätten viele MNs nicht mehr als 2000 Einwohner, wir selbst kämen wohl auf nicht mehr als 8.000