

Ein paar Ideen...

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 8. April 2018 um 20:58

[Zitat von Der Diplomat](#)

Und das sie deinen Rat nicht brauchen stimmt vielleicht für manche, aber deine Ratschläge sind bis jetzt immer gut gewesen.

Danke!

[Zitat von Der Diplomat](#)

Das man VOR der Simulation schon viel geklärt haben muss (auch jetzt Technisch und Flagge

Nun ja, die Flagge halte ich jetzt gar nicht für so irre wichtig, wenn man nicht gerade einen absolut patriotischen Staat simuliert, der bei jeder sich irgendwie bietenden Gelegenheit alles in den Nationalfarben dekoriert (wie z.B. in den RL-USA)

[Zitat von Der Diplomat](#)

Ich sehe folgende Einteilung als Kompromiss zwischen Ordentlichkeit und wenig Foren:

[...]

Damit könnte man mit nur 4 (!) vielleicht später 5 ein richtig gutes Grundgerüst aufbauen das sowohl übersichtlich als auch funktional ist. Ein fast gleiches (nur mit weniger Unterforen) hattest du ja auch schon vorgeschlagen.

Ich war implizit von einem Forensystem ausgegangen, dass als Überforen Kategorien verwendet, die keine eigentlichen Foren sind. Insofern ähneln sich unsere Vorschläge sogar noch mehr 😊

Ich denke, wir sind uns aber auch einig darin, dass eine derartige minimalistische Unterteilung sollte nur für ein un-/halböffentliches Probeforum verwendet werden, ein Forum, welches man dann mit 1000 Beiträgen der Öffentlichkeit vorstelle, sollte durchaus schon noch weiter unterteilt sein, gerade um Schwerpunkte der Simulation zu verdeutlichen. Also, wenn in der Vorphase sehr viele Sportbeiträge geschrieben wurden, idealerweise in unterschiedlichen Strängen, käme noch ein Sportforum hinzu. Analog für Schwerpunkte im religiösen, militärischen,... Bereich. Dies funktioniert auch gut umgekehrt: Wenn ich nur wenig Militärsim machen will, lege ich natürlich nicht für jede Kaserne ein eigenes Unterforum an. Millefleur hat

für jede Dorfschule ein eigenes Unterforum, daher weiß ich auch ohne einen Beitrag gelesen zu haben, dass ich dort andere Dinge lesen werde als in Astor (Und das auch, wenn mein Browser keine Styles und keine Bilder rendert)

Natürlich kann man dies auch für finale Foren übertreiben, indem man für jedes Dorf ein eigenes Unterforum anlegt (vorausgesetzt, man hat mehr Orte als Millefleur 😊)

Zitat von Der Diplomat

die Ureinwohner wollen ihr Gebiet behalten. Und die Infrastruktur ist sicherlich auch nicht DIE beste...

Hier stellt sich eine weitere Frage: (die du nur dann beantworten musst, wenn Du weitere Inputs diesbezüglich haben willst, egal ob hier, per PN oder in einem Planungsforum 😊)

Was heißt das? -Was heißt das? - Gibt es Straßen, und wenn ja: In welchem Zustand sind die? Gibt es fließend Wasser? Gibt es regelmäßige Stromausfälle bzw. größere gar nicht elektrifizierte Gegenden? Das hat Folgen für die Kultur, die man auch bei der Gestaltung berücksichtigen sollte (und deshalb einer Klärung bedürfen). Analog:

Zitat von Caroline von Roggenbrot

Rohstoffmangel ist kein Hindernis sondern ein potentielles Sim-Angebot.

Ganz richtig. Und nicht nur, wie Du geschrieben hast, für die Außensim, sondern auch im Inneren: Rohstoffmangel bedeutet, dass bestimmte Güter teurer sind und als Luxus gelten. Das es möglicherweise einen Schwarzmarkt für so etwas gibt. Das sich ein Holzfäller in der Kneipe darüber aufregt, dass es schon wieder keine Ersatzteile für den Motor seiner Säge gibt.

Zitat von Der Diplomat

Es könnten ja quasi wie "olympische Spiele" nur im Mini-Format sein, also wer ist der Stärkste (Kämpfe mit Waffen), wer der beste "Beter" (Opferingenieur) und wer der beste Erbauern (Gottesdenkmal).

Wenn diese tatsächlich als religiöse Veranstaltungen stattfinden würden (egal, ob im Rahmen von Bestattungen oder einfach nur so), dann ließe dies sogar auf die Gottheiten schließen: Diese sind ziemlich wettbewerbsorientiert 📌 - Dies könnte man auch sonst darstellen, indem man etwa daran glaubt, diese führen auch untereinander „Wettkämpfe“ (was auch immer das bei Gottheiten heißt, dies überlasse ich der Spielerschaft) aus, was wiederum nahelegen würde, dass auch die Ureinwohnergemeinschaft untereinander in verschiedenen (mehr oder weniger) zerstrittenen Gemeinschaften leben könnte, ähnlich wie die alten Griechen.

Zitat von Nils von Berg

1. Eine Rechtschreibung, die nicht nur an den Grenzen der Unverständlichkeit kratzt, sondern diese überschreitet und somit einen absolute "Gamebraker" darstellt.
2. Völlige Ignoranz dem Simgeschehen gegenüber.
3. Völlige Ignoranz den Verhaltensweisen und den Regeln, die in der MN herrschen gegenüber.

Vor einigen Jahren hätte man noch hinzugefügt:

4. Herkunft aus Holland (oder Belgien) 😄

[Zitat von Caroline von Roggenbrot](#)

Lillemark hat(te) eine herausragende Gemeinsamkeit mit Millefleur: Kaum ein Kerl hält es dort länger als drei Beiträge aus

Zumindest in Lillemark ist die Auflistung männlicher Spieler aber nicht ganz vollständig, Frau Legionsrätin!

Und außerdem: Das Problem für Neueinsteiger in Lillemark war eher Folgendes: Es war ein Ähnliches wie in obgenannten Nationen, nur waren es in Lillemark nicht wie in den von @ [Charles Lanrezac](#) angesprochenen Nationen die Gesetzessammlungen, die man bis ins Kleinste kennen musste, sondern die IDs der Betreiber. Außerdem gab es dort ein Simulationstempo, welches oft abschreckend war, weil man *mindestens* glaubte, es auch durchhalten zu müssen.