

Zeitunterschiede zwischen RL und VL

Beitrag von „Fritz Grimpen“ vom 11. Juli 2008, 19:49

In den Mikronationen stellt sich oft das Zeit-Problem. Um nicht Spieler zu verlieren, simuliert man nicht in Echtzeit, sondern schneller. Da aber die Zeitunterschiede das Datum verändern und dies nicht einbezogen wird, stimmen die Datumsangaben in den MNs nicht.

Jetzt habe ich erstmals begonnen, eine eigene Zeit für MNs zu entwickeln. Der Zeitunterschied zwischen MN-Zeit und RL-Zeit vergrößert sich dauerhaft. Es existieren 13 Zeitzonen, die ich im Bezug auf die OIK-Karte entwickelt habe. Verwirklicht wird das ganze System durch PHP. Das ist auch kein größeres Problem.

Es wird auch ein Spezielles Dokumentenformat geben, das mithilfe von microtime() die kleinsten Zeitunterschiede berichtigen wird. Das Format wird durch XML realisiert.

Nun stellt sich die Frage, ob ich die MN-Zeit weiterentwickeln soll, oder ob ich das Projekt wieder beenden sollte.

Die MN-Zeit wird mithilfe eines Unix-Zeitstempels berechnet. Da kommt jedoch das Problem, dass der Zeitstempel 0000000000 in MN-Zeit und RL-Zeit das gleiche entspricht. Dann muss man auch noch das Jahr 2038-Problem einbeziehen, das die Entwicklung erschweren wird.

Beitrag von „Sarah Hummel“ vom 11. Juli 2008, 20:01

Ich bin für, lass es sein. Das braucht kein Mensch und stiftet nur Verwirrung.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 11. Juli 2008, 20:03

Versuche es doch, Versuch macht klug, ob es sich etabliert ist dann erst mal zweitens...

Beitrag von „Fritz Grimpen“ vom 11. Juli 2008, 20:14

Ich habe einfach mal ein paar Zeiten aus dem Skript genommen:
RL: 18:11:59 - 11.07.2008 - Friday (1215799919)
VL: 19:00:10 - 7.02.2009 - Saturday (1234029610)

Beitrag von „Sarah Hummel“ vom 11. Juli 2008, 20:21

Ich glaube das macht erst ab 2-3 Vergleichszeiten Sinn, damit man das gut versteht.

Beitrag von „Stanislav Goldmann“ vom 11. Juli 2008, 20:28

Zitat von Fritz Grimpen

Um nicht Spieler zu verlieren, simuliert man nicht in Echtzeit, sondern schneller.

Ich glaube nicht mal, dass das stimmt. Gegenbeispiel sind irgendwelche Diskussion, die zeitversetzt geführt werden. Dauert im VL 20 Minuten, im RL ggf. mehrere Tage. Dito für irgendwelche Feierlichkeiten und Events.

An anderer Stelle springt man aber im VL auch gerne mal schneller vor. Kein Mensch will Monate warten, bis das bestellte Auto produziert ist.

Und ist es nicht eher eine Stärke des VL, wenn es so flexibel mit der Zeit umgehen kann? Langweiliges wird gerafft, interessantes gestreckt.

Beitrag von „Fritz Grimpen“ vom 11. Juli 2008, 20:28

Vorsorglich veröffentliche ich hier mal die Zeiten.

Reale Zeit: 18:16:40 - 11.07.2008 - Friday (1215800200)

Virtuelle Zeiten:

AB (-6): 13:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234008295)
CD (-5): 14:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234011895)
EF (-4): 15:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234015495)
GH (-3): 16:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234019095)
IJ (-2): 17:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234022695)
KL (-1): 18:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234026295)
MN (Standardzeit): 19:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234029895)
OP (+1): 20:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234033495)
QR (+2): 21:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234037095)
ST (+3): 22:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234040695)
UV (+4): 23:04:55 - 7.02.2009 - Saturday (1234044295)
WX (+5): 0:04:55 - 8.02.2009 - Sunday (1234047895)
YZ (+6): 1:04:55 - 8.02.2009 - Sunday (1234051495)

Und noch eine Äquivalenzumformung:

$$1215799919 * x = 1234025610$$

$$\Leftrightarrow x = 1234025610:1215799919$$

$$\Leftrightarrow x = 1,014990699304364734046342702$$

Beitrag von „King Duncan I. MacNeill“ vom 11. Juli 2008, 20:49

Zitat von Fritz Grimpen

Um nicht Spieler zu verlieren, simuliert man nicht in Echtzeit, sondern schneller.

Stimmt so nicht wirklich, da eine Wahl im VL meist eine Woche dauert, im RL jedoch eine Präsidentschaftswahl meist nur 1 Tag dauert. Also es wird langsamer simuliert. Wie sollte man auch schneller simulieren könne - Reisen sind vl. schneller absolviert, aber das Reden allein ist schon viel langsamer, da man ja nicht so schnell schreiben und antworten kann wie im RL.

Beitrag von „Thomas Janeker“ vom 11. Juli 2008, 21:56

Davon bin ich nicht begeistert. Aber wems gefällt der solls machen.

Beitrag von „Fritz Grimpen“ vom 11. Juli 2008, 22:00

Ich veröffentliche morgen den Quellcode. Er wird unter der GNU GPL lizenziert.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 11. Juli 2008, 22:02

Die MNs verschieben sich leider immer mehr auf irgendwelche Belanglosigkeiten. Wenn es wenigstens Dinge wären, über die man schmunzeln kann wie absurde Postleitzahlengesetze oder dergleichen. Wie schön war es da noch vor ein paar Jahren als es richtig heiß her ging. wenn schon Details, dann genaue und realistische Menschenzeichnung.

Beitrag von „General Zorc“ vom 12. Juli 2008, 08:39

ja, ja,

Passwörter auslesen!



Beitrag von „Fritz Grimpen“ vom 13. Juli 2008, 21:16

Mit einem Tag Verspätung veröffentliche ich den Link zum Quellcode:
<http://time.grimpen.net/source.php>.

Beitrag von „King Duncan I. MacNeill“ vom 13. Juli 2008, 23:09

Und du meinst das baut jemand kompliziert in ein Forum ein???

Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 14. Juli 2008, 11:07

Ich hab immer noch nicht so ganz verstanden was es bewirken soll.. 😊
Wenn RL ein Tag verging, dass VL dann 1,035 Tage vergingen so dass wir heute schon den 10.2.2009 haben?

Wo liegt dann der Vorteil? Die Zeit in den MNs vergeht dann zwar schneller, aber immer noch falsch;) Gespräche werden oft in Echtzeit gemacht, wenn auch nicht immer, Abstimmungen über einen Zeitraum von einer Woche, die normal nur ein paar Stunden gehen würden, Amtszeiten meist ein halbes Jahr statt 4 Jahren und außerdem kann man auch mehrere Threads gleichzeitig starten, die aber zeitlich gesehen hintereinander liegen. Die Zeit in den MNs kann man fast nicht bändigen;)

Beitrag von „Sarah Hummel“ vom 14. Juli 2008, 11:58

Es wird insgesamt nur Verwirrung stiften, wenn man das durchsetzt, weil man dann in zwei Zeiten denken muss. So müsste man immer wissen, welche Zeit derzeit in den MNs ist und beispielsweise für Sportevents lange ausrechnen, welches MN-Datum man nun angeben muss. Danach müssten die anderen dann wieder zurückrechnen von der MN-Zeit, wann das Event denn nun in RL-Zeit wieder ist, damit sie es auch ja nicht verpassen. Noch schwieriger, wenn einige Länder RL-Zeit und andere MN-Zeit nutzen, dann weiß man gar nicht mehr, was nun Sache ist.

Also aus meiner Sicht bleibt es unnötig und macht alles nur noch komplizierter.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 14. Juli 2008, 12:06

Ich würde das ganz anders machen:
Die Uhrzeit ist abhängig von der Länge des Postes.

Ein Post von vielleicht 1000 Zeichen sind eine Minute, von 2000 Zeichen logischerweise dann 2 Minuten.

Ein Plot beginnt um 15:00 RL-Uhr (die Uhrzeit eines neuen Threads ist immer RL- und VL-Zeit) mit einem Post von 3000 Zeichen, meinetwegen eine Rede, wenn der Beginner fertig ist, ist es dann logischerweise 15:03 VL-Zeit.

Wenn einer um 18:45 RL-Zeit antwortet mit 1000 Zeichen, dann ist es 15:04 Uhr VL-Zeit.

Verstanden? Nicht wirklich, oder? 😊

Beitrag von „Fritz Grimpen“ vom 14. Juli 2008, 12:47

[King Duncan I. MacNeill](#): Der Anbau an sich wäre nicht sehr schwer.

@ Hendrik Wegland: Ich habe es verstanden. Und ich finde diesen Vorschlag sogar gut. Vielleicht werde ich ihn in das Forum, das ich gerade für Cameo entwickle, einbauen.

Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 14. Juli 2008, 13:05

| [Zitat von Hendrik Wegland](#)

Ich würde das ganz anders machen:
Die Uhrzeit ist abhängig von der Länge des Postes.

....

Verstanden? Nicht wirklich, oder? 😊

Alles anzeigen

Schon, aber ein neuer Thread ist nicht immer am Anfang RL-Zeit;)

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 14. Juli 2008, 13:41

[Zitat von Oberster Hirte](#)

Schon, aber ein neuer Thread ist nicht immer am Anfang RL-Zeit;)

Dann muss man am Threadbeginn eben eine VL-Zeit angeben 😊

Beitrag von „James T. Kirk“ vom 21. Juli 2008, 01:48

[Zitat von Stanislav Goldmann](#)

Ich glaube nicht mal, dass das stimmt. Gegenbeispiel sind irgendwelche Diskussion, die zeitversetzt geführt werden. Dauert im VL 20 Minuten, im RL ggf. mehrere Tage. Dito

für irgendwelche Feierlichkeiten und Events.

An anderer Stelle springt man aber im VL auch gerne mal schneller vor. Kein Mensch will Monate warten, bis das bestellte Auto produziert ist.

Und ist es nicht eher eine Stärke des VL, wenn es so flexibel mit der Zeit umgehen kann? Langweiliges wird gerafft, interessantes gestreckt.

Das trifft es ziemlich genau, denke ich.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 28. Juli 2008, 13:20

Was spricht eigentlich dagegen, eine Handlung, die VL um 01.00 Uhr Nachts stattfindet, RL um 12 Uhr Mittag zu beginnen?

Beitrag von „Wilhelm von Stauffen“ vom 28. Juli 2008, 13:32

Nichts, passiert doch auch andauernd.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 31. Juli 2008, 00:59

[Zitat von Wilhelm von Stauffen](#)

Nichts, passiert doch auch andauernd.

Eben, schreibt man halt einfach dazu.