

Homepagebastler gesucht

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 19. Juni 2006, 17:40

Avete!

Mein Name ist Gaius Tullius Aemilianus.

Ich befinde mich seit knapp einer Woche in der Planungsphase für (mein kulturell hoffentlich anspruchsvolles ;)) Römische Republik-angelehntes MN-Projekt. Die Texte sind zum größten Teil geschrieben, die Graphiken zum Großteil erstellt, die Foren- und Simulationsplanungen getan, die neueste Version des WBB bestellt.

Was mir aber noch fehlt ist eine halbwegs professionelle Homepage. Ich besitze leider allerdings nicht die technischen Fähigkeiten zur Erstellung einer solchen.

Ich wäre sehr dankbar wenn sich ein Unternehmen finden würde welches nicht nur die Seite hosten sondern auch graphisch erstellen würde.

Bitte um Anschriften an meine E-Mailadresse

consul-arcadius@web.de

Vielen Dank.

Beitrag von „Anton Kettler“ vom 19. Juni 2006, 17:42

Da kann ich dir leider nicht helfen. Du möchtest eine Römische Republik ähnliche MN machen? Hast du nicht schon mal in Imperium Romanum umgeschaut?

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 19. Juni 2006, 17:44

 Zitat

Original von Kevin O`Sullivan

Da kann ich dir leider nicht helfen. Du möchtest eine Römische Republik ähnliche MN machen? Hast du nicht schon mal in Imperium Romanum umgeschaut?

Doch, das Imperium Romanum wird sich von unserem Spielkonzept recht stark unterscheiden, ausserdem ist es eine Historische MN. Meine wird im Hier und Jetzt spielen und auch auf diversen Karten plaziert sein 😊

Beitrag von „Anton Kettler“ vom 19. Juni 2006, 17:50

Ah, interessant 😊

Beitrag von „Flavian Bolled“ vom 19. Juni 2006, 18:29

Zitat

Original von Gaius Tullius Aemilianus

Doch, das Imperium Romanum wird sich von unserem Spielkonzept recht stark unterscheiden, ausserdem ist es eine Historische MN. Meine wird im Hier und Jetzt spielen und auch auf diversen Karten plaziert sein 😊

Und die Armee immer noch mit Speeren bewaffnet? 😊

Beitrag von „Sigurd Thorwald“ vom 19. Juni 2006, 19:48

Vielleicht satellitengesteuerte selbstfliegende Hightech-Speere 😊

Beitrag von „Pharaoh“ vom 19. Juni 2006, 20:49

Guck mal in Aranen (GF-Karte) vorbei. Die haben eine Neuzeitversion der Römischen Republik in ihrer Sim (neben Spanien und Frankreich). Angesichts des allgemeinen Mitspielmangels wäre es sicherlich eine Überlegung wert. Zumal man sich in Aranen sicherlich freuen würde ob frischer Ideen.

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 19. Juni 2006, 21:51

Zitat

Original von Flavian Bolled

Und die Armee immer noch mit Speeren bewaffnet? 😏

Das weiß ich noch nicht, eventuell ja.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 19. Juni 2006, 23:02

Wird das also sone Art neue RPR?

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 19. Juni 2006, 23:58

Es gibt ja nicht schon genug MNs. 😏

Wann hält eigentlich mal wieder eine Konsolidierungswelle Einzug? Die derzeitige inflationär anmutende Gründung von MNs und MN - ähnlichen "Dingern" kann doch für die gesamte

Community bzw. die Gesamt - Aktivität nicht gerade förderlich sein.

Beitrag von „August Bebel“ vom 20. Juni 2006, 00:04

Wenn du noch einen begnadeten Homepagebastler suchst, dann hast du Glück. In diesem Bereich gibt es eine lebende Legende die bereits unzählige Foren und Homepages gebastelt hat, sein Name ist MarcelHGD. Er ist auf ICQ unter dieser Nummer erreichbar: 260-559-292

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 20. Juni 2006, 09:21

"Konsolidierungswelle"... hmh, ich glaube nicht direkt als Welle, sondern es verfallen konstant MNs in Inaktivität, auch wenn sich das durchs Sommerloch (in Verbindung mit den Osterferien, den Herbstferien und Weihnachten also der Zeit von April bis Januar ;)) vielleicht verstärkt

Beitrag von „Flavian Bolled“ vom 20. Juni 2006, 11:24

Zitat

Original von August Bebel

Wenn du noch einen begnadeten Homepagebastler suchst, dann hast du Glück. In diesem Bereich gibt es eine lebende Legende die bereits unzählige Foren und Homepages gebastelt hat, sein Name ist MarcelHGD. Er ist auf ICQ unter dieser Nummer erreichbar: 260-559-292

Und solange du ihm nicht die Administration überlässt, hat dein Staat doch recht gute Chancen, länger als ein halbes Jahr zu überleben 😊

Beitrag von „August Bebel“ vom 20. Juni 2006, 15:19

Er darf ja nicht aus der Übung kommen, deshalb gründet er ständig neue MNs. 😊

Beitrag von „Mohammed Sammad“ vom 20. Juni 2006, 19:18

Nur zur Vermeidung von Missverständnissen: Die Adresse der VIR bedeutet keinesfalls, dass wir eine "HGD-MN" sind, HGD war nur so freundlich die HP und das Forum zu hosten und hat ne ID bei uns.

Beitrag von „August Bebel“ vom 20. Juni 2006, 19:45

Es ist eine Schande dass man von einigen MNs wegen dieser Forenadresse schon abgestempelt oder gar ignoriert wird, die VIR musste diese Erfahrung bei einem offiziellen Besuch in Attekarien machen.

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 20. Juni 2006, 20:50

Nun, ich werde mich an Herrn HgD wenden 😊

Unser Projekt wird professionell werden, keine Sorge und darum eine Chance auf Bestand haben, wir planen schon seit Wochen daran und Start ist vermutlich etwas nach Ferienbeginn



Beitrag von „Matt Suchard“ vom 21. Juni 2006, 00:08

┃ Zitat

Original von Lucius Tullius Arcadius

Nun, ich werde mich an Herrn HgD wenden 😊

Unser Projekt wird professionell werden, keine Sorge und darum eine Chance auf Bestand haben, wir planen schon seit Wochen daran und Start ist vermutlich etwas nach Ferienbeginn 😊

Äußerst ungünstiger Termin für das "go life" einer ernsthaften MN. 😊

@Meier: Leider kommt doch auf jede sich auflösende MN, drei neue. Das ist es doch, was die Inaktivität immer weiter um sich greifen lässt. Jeder will sein eigener Herrscher sein und König Hans Wurst XXVII. spielen. Das ist doch zur Zeit nicht mehr normal...

Beitrag von „August Bebel“ vom 21. Juni 2006, 00:46

Hans von Wurst ist Bundeskanzler a.D. in der Bundesrepublik Bergen. 😊

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 21. Juni 2006, 12:27

Zitat

Äußerst ungünstiger Termin für das "go life" einer ernsthaften MN.

Ja gut, aber vorher wirds nicht fertig 😊

Zitat

Leider kommt doch auf jede sich auflösende MN, drei neue. Das ist es doch, was die Inaktivität immer weiter um sich greifen lässt. Jeder will sein eigener Herrscher sein und König Hans Wurst XXVII. spielen. Das ist doch zur Zeit nicht mehr normal...

Ich möchte kurz anfügen, dass wir eine Republik sind die ihre beiden Konsulen vorraussichtlich alle 2-3 Wochen neu wählen wird. Ich beanspruche auf lange Sicht nicht einmal Adminrechte. Von "eigener Herrscher" kann in diesem Fall sicher nicht die Rede sein.

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. Juni 2006, 12:35

Willkommen im Club.

Kann aber auch in die Hose gehen ...

Ich wollte da eigentlich nicht weiter den Chef mimen ... wollten aber alle so. 🙄

Beitrag von „Friedrich von Brandenburg“ vom 21. Juni 2006, 12:36

Zitat

Original von Thorfynn Taake

Willkommen im Club.

Kann aber auch in die Hose gehen ...

Ich wollte da eigentlich nicht weiter den Chef mimen ... wollten aber alle so. 🙄

Das ist das generelle Problem von Republiken. Keiner fühlt sich zuständig 😊

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. Juni 2006, 13:00

Ieh gitt, reden Sie doch bitte nicht von Republiken! 😊

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 21. Juni 2006, 16:02

Zitat

Original von August Bebel

Hans von Wurst ist Bundeskanzler a.D. in der Bundesrepublik Bergen. 😊

No comment on that... 😏 😊

Beitrag von „Mohammed Sammad“ vom 21. Juni 2006, 17:23

@ Bebel: Attekarien ist ja wohl die aktivste Feriennation aller Zeiten. Konzeptlos, langweilig, undurchdacht.

@ Suchard: Warum kein Kommentar?

Beitrag von „Attila Saxburger“ vom 21. Juni 2006, 17:57

Zitat

Original von Mohammed Sammad

@ Bebel: Attekarien ist ja wohl die aktivste Feriennation aller Zeiten. Konzeptlos,

langweilig, undurchdacht....

Hm, das ist natürlich eine subjektive Einschätzung. Ich habe doch den Eindruck, dass es halt den dortigen Mitspielern einigermaßen Spaß macht. Und die Aktivität, so man diese an Beitragszahlen misst (auch wenn dort ein nicht unerheblicher Teil aus dem Simoff-Spiele-Teil kommt) ist nicht die schlechteste.

Fast schon bewundern kann man Attekarien für seine Außenwirkung. "Auch schlechte Publicity ist halt Publicity." Frau Fresse und ihre Mitspielerinnen und Mitstreiter schaffen es doch recht gut, in einer Vielzahl von MN-Nationen fast ständig im Gespräch zu sein.

Beitrag von „August Bebel“ vom 21. Juni 2006, 18:15

Die Publicity entsteht im wesentlichen aus Frau Fresses dogmatischer Haltung in der Kartenfrage. Sie geht sogar soweit dass sie nicht nur die GF kritisiert sondern auch GF Kritiker die aus einer anderen Motivation heraus die GF kritisieren und dies anders zum Ausdruck bringen. Ein weiterer Punkt ist dieser kleinkarierte Streit zwischen Futuna und Attekarien der im Grunde nur ein persönlicher Streit zwischen Herrn Gried und Frau Fresse ist.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 21. Juni 2006, 19:08

hm ich bin ja neu in der community aber ich hatte ja die ehre frau fresse kennzu lernen, bei ihrem besuch bei uns in der VIR Nun ja provozieren kann sie wobei sie aber schon manchmal vergisst auf die RL gefühle aufzupassen. Aber dafür ist sie nun bekannt wenn ich selbst als neuling sie kenne (und ich bin der Mn Community seit 3 Wochen erst)

Beitrag von „Valmir“ vom 21. Juni 2006, 19:43

Zitat

Original von Thorfynn Taake

Willkommen im Club.

Kann aber auch in die Hose gehen ...

Ich wollte da eigentlich nicht weiter den Chef mimen ... wollten aber alle so. 🙄

war bei mir ähnlich, allerdings hab ich mich da durchgesetzt - und siehe da; Soma geht es prächtiger denn je...und ein User, der sich durch besondere unaufgeforderte Leistung hervorgetan hat wurde zum König. was sich als Glücksgriff erweist. so kann ich mich auf die Ausgestaltung konzentrieren.

Wenn Du User hast denen Du vertraust vdann gib also ruhig etwas ab^^

@ Lucius: alle 2-3 Wochen? das ist viel viel zu kurz; da kommt man aus dem wählen nicht mehr raus und ansonsten ist das Land sehr gebremst...

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 21. Juni 2006, 21:00

Zitat

@ Lucius: alle 2-3 Wochen? das ist viel viel zu kurz; da kommt man aus dem wählen nicht mehr raus und ansonsten ist das Land sehr gebremst...

1. In Rom wurde auch jedes Jahr gewählt.
 2. Wir sind eine hektische Großstadt
 3. Der Senat macht das ja alleine per Handhebung
-

Beitrag von „Valmir“ vom 21. Juni 2006, 21:28

ich weiß wie und wann in Rom wen hat wählen lassen^^ (allerdings mag ich das RL - Rom nicht
Sonderlich, Soma war bei Gründung Chattisch angehaucht^^) mir gings in meinem Post um die
Umnetzung des Ganzen^^

Beitrag von „Piet Henningsen“ vom 22. Juni 2006, 13:26

Nun auch wenn man im alten Rom jedes Jahr gewählt hat, so halte ich die Durchführung von
Wahlen im Rhythmus von 2-3 Wochen doch für sehr überzogen, denn was soll man in 2-3
Wochen denn bewirken.

Zudem muss man bedenken dass die Mitspieler auch noch ein Real-Leben besitzen. Dann
kommen noch Ferien und Urlaubszeiten hinzu.

Ich würde da dann doch eher auf einen Wahlrhythmus von Monaten setzen.

Zuviel Hektik schreckt nämlich mitunter auch ab. 😊

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 22. Juni 2006, 15:37

Zur genaueren Erklärung muss ich ein Simulationsgeheimnis unserer Res Publica loswerden:
Eine Art Spielleitung erstellt ständig neue interne Probleme in diesem Staat die es vom Senat
zu lösen gilt und Wahlen gehen schnell, ausserdem werden spontanst Oberkommandos und
spezielle Aufgaben vergeben und Götter spielen eine große Rolle. Das Ziel ist: Das Land darf
nicht auf Simulationsanreize von Aussen angewiesen sein, dazu ist eine enorme Hektik
notwendig.

Beitrag von „König Wilhelm VI.“ vom 22. Juni 2006, 17:55

Ich rate auch an die Wahl alle anderthalb bis zwei Monate stattfinden zu lassen, jedoch nicht
alle 3 Wochen: Der Konsul muß ja zeit haben etwas zu bewegen nicht wahr?

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 22. Juni 2006, 19:36

Zitat

Original von König Wilhelm VI.

Ich rate auch an die Wahl alle anderthalb bis zwei Monate stattfinden zu lassen, jedoch nicht alle 3 Wochen: Der Konsul muß ja zeit haben etwas zu bewegen nicht wahr?

Nun, da das politische System kein Gewöhnliches mit Parteien ist und das Consulat bloß ein Verwaltungsvorsitz vor dem Senat eher nicht. Der Senat macht sowieso as Wichtigste.

Beitrag von „Publius Decimus Lucidus“ vom 27. Juni 2006, 16:09

Zitat

Original von Lucius Tullius Arcadius

Nun, da das politische System kein Gewöhnliches mit Parteien ist und das Consulat bloß ein Verwaltungsvorsitz vor dem Senat eher nicht. Der Senat macht sowieso as Wichtigste.

Darf man schon vorab erfahren, wie nun das politische System konkret aussehen wird? Es interessiert mich doch sehr, wie der Cursus Honorum umgesetzt wird und welche Rolle die aufgrund der häufigen Wahlen vermutlich zahlreichen Consulare spielen werden. 😊

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 27. Juni 2006, 20:37

Zitat

Original von Publius Decimus Lucidus

Darf man schon vorab erfahren, wie nun das politische System konkret aussehen wird? Es interessiert mich doch sehr, wie der Cursus Honorum umgesetzt wird und welche Rolle die aufgrund der häufigen Wahlen vermutlich zahlreichen Consulare spielen werden. 😊

Nun, der Cursus Honorum ist derjenige Teil des Römischen Staatsaufbaus der uns bei dieser Sache zur Zeit das größte Kopfzerbrechen bereitet. Realistisch gesehen ist es erst einmal unmöglich die historisch korrekte Zahl von beispielsweise 8(vor Sulla), 20(nach Sulla) bei den Quästoren zu erreichen. Dasselbe gilt für die meisten anderen Ämter. Die Vigintisexviri werden wohl zunächst gänzlich aus dem Staatssystem ausgeschlossen werden müssen.

Ferner ist eine realistische Durchquerung des Cursus Honorum sicherlich doch nur notwendig wenn der Mitspieler dies wünscht, schließlich muss nicht jeder Senator als Jungspund in die Simulation mit einsteigen. Wer einen 80-jährigen Greis simulieren will hat den Cursus ja de facto schon durchschreiten müssen 😊

Die Consuln werden dieselben Aufgaben haben wie in der Römischen Republik, sie werden die Senatssitzungen leiten, den militärischen Oberbefehl haben et cetera.

Darum wird der Senat in kurzen Abständen recht förmlich die Staatsämter neu besetzen. Da die Simulation sich stark von den bisher bekannten unterscheiden wird (RPG-Elemente durch die Spielleitung, die wie erwähnt Probleme selbst "schaffen" wird) sind die Folgen noch nicht ganz abzusehen, aber wir hoffen damit das Flair einer betriebsamen, antiken Stadt erreichen zu können 😊

Die Fähigkeit bestimmter Senatoren in der Krisenbewältigung wird hoffentlich recht schnell zu "Rudelbildungen" im Senat führen.

Kurz: Der Senat wird Dreh- und Angelpunkt sein.

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 27. Juni 2006, 20:42

Das klingt grundsätzlich erstmal sehr sehr interessant ...

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 27. Juni 2006, 23:02

Wie strikt wird denn das "Ereignismonopol" der Spielleitung gehandhabt werden? Eher flexibel oder braucht jede ID eine Sterbeerlaubnis? 😊

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 28. Juni 2006, 19:03

Zitat

Original von Friedrich-Heinrich Meier

Wie strikt wird denn das "Ereignismonopol" der Spielleitung gehandhabt werden? Eher flexibel oder braucht jede ID eine Sterbeerlaubnis? 😊

Flexibilität ist das A und O einer agilen MN 😊

Beitrag von „Publius Decimus Lucidus“ vom 29. Juni 2006, 12:40

Zitat

Original von Lucius Tullius Arcadius

Nun, der Cursus Honorum ist derjenige Teil des Römischen Staatsaufbaus der uns bei dieser Sache zur Zeit das größte Kopfzerbrechen bereitet.

Ihr seid nicht alleine 😊

Der Cursus Honorum ist wirklich ein harter Brocken...

Zitat

Ferner ist eine realistische Durchquerung des Cursus Honorum sicherlich doch nur notwendig wenn der Mitspieler dies wünscht, schließlich muss nicht jeder Senator als Jungspund in die Simulation mit einsteigen. Wer einen 80-jährigen Greis simulieren will hat den Cursus ja de facto schon durchschreiten müssen 😊

Aha, daß diese Möglichkeit gegeben ist, ist interessant. Könnte also jeder beliebige User bereits als Senator einsteigen?

Zitat

Die Consuln werden dieselben Aufgaben haben wie in der Römischen Republik, sie werden die Senatssitzungen leiten, den militärischen Oberbefehl haben et cetera.

Ich fragte eigentlich nach den Consularen, den Alt-Consuln. Die ehrwürdigen Vertreter der Nobilitas also. Wollt ihr auf diese eingehen oder schenkt ihr euch dieses Detail?

Zitat

Da die Simulation sich stark von den bisher bekannten unterscheiden wird (RPG-Elemente durch die Spielleitung, die wie erwähnt Probleme selbst "schaffen" wird) sind die Folgen noch nicht ganz abzusehen, aber wir hoffen damit das Flair einer betriebsamen, antiken Stadt erreichen zu können 😊

Och, so stark unterscheidet sich das nicht von bereits vorhandenem. Ok, wir haben das in einem ziemlich großen Ausmaß gelöst, üblicherweise mit Einbezug militärischer Einheiten. Die Politik entstand dann "aussenrum". ([Beispiel](#)). Wobei bei uns eben nicht der Senat, sondern der Beraterstab des Kaisers die wichtigen Entscheidungen trifft. Kaiserzeit eben...

Zitat

Die Fähigkeit bestimmter Senatoren in der Krisenbewältigung wird hoffentlich recht schnell zu "Rudelbildungen" im Senat führen.

Das passiert sicher recht schnell 😊

Hierzu fällt mir noch eine Frage ein: Ist geplant, das Konzept der Klientel zu implementieren?

Mittlerweile sind wir hier schon sehr OT, ich hoffe ich nerve nicht allzusehr mit meiner Fragerei. Die Idee finde ich interessant, vor allem bin ich begierig darauf zu erfahren, wie andere Projekte die Problemchen lösen, vor denen wir standen bzw. noch stehen.

Ich hoffe, daß ein Homepagebastler gefunden wird, wenn ich mir nicht den Brocken IR aufgeladen hätte, wäre ich glatt versucht, meine Dienste anzubieten 😊

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 29. Juni 2006, 15:26

Zitat

Aha, daß diese Möglichkeit gegeben ist, ist interessant. Könnte also jeder beliebige User bereits als Senator einsteigen?

Da der Senat der einzige römische Stand hat der politische Mitbestimmungsrechte besitzt- ja. Händler oder Bauern kann wer will gerne als NIs spielen.

Zitat

Ich fragte eigentlich nach den Consularen, den Alt-Consuln. Die ehrwürdigen Vertreter der Nobilitas also. Wollt ihr auf diese eingehen oder schenkt ihr euch dieses Detail?

Die Altkonsuln bleiben normale Senatsmitglieder. Eventuell bekommen sie so eine Art "Provinz", im Republikanischen Sinne eher ein Kontrollgebiet als Proconsulat. Siehe Caesar in Gallia Narbonensis respektive Illyria.

Zitat

Och, so stark unterscheidet sich das nicht von bereits vorhandenem. Ok, wir haben das in einem ziemlich großen Ausmaß gelöst, üblicherweise mit Einbezug militärischer Einheiten. Die Politik entstand dann "ausserum". (Beispiel). Wobei bei uns eben nicht der Senat, sondern der Beraterstab des Kaisers die wichtigen Entscheidungen trifft. Kaiserzeit eben...

Ich meinte auch eher den Unterschied zu den meisten karteneingetragenen Jetztzeit-MNs 😊

Das Spielsystem gleicht de facto fast einem basisdemokratischen. Im SimOff natürlich.

Zitat

Das passiert sicher recht schnell
Hierzu fällt mir noch eine Frage ein: Ist geplant, das Konzept der Klientel zu implementieren?

Das Kleintelwesen? Nun, der senatorische Mitspieler muss mich nur mal kurz anstoßen und er kann so viele Landgut-Subforen haben wie er will 😊

Im Prinzip basiert die ganze Gesellschaft ja auf der massenhaften Verarmung der Landbevölkerung durch Kriegsfall und der damit gekoppelten finanziellen Abhängigkeit von senatorischen Patroni.

Zitat

Mittlerweile sind wir hier schon sehr OT, ich hoffe ich nerve nicht allzusehr mit meiner Fragerei. Die Idee finde ich interessant, vor allem bin ich begierig darauf zu erfahren,

wie andere Projekte die Problemchen lösen, vor denen wir standen bzw. noch stehen.
Ich hoffe, daß ein Homepagebastler gefunden wird, wenn ich mir nicht den Brocken IR aufgeladen hätte, wäre ich glatt versucht, meine Dienste anzubieten

Ich danke für die netten Worte :). Natürlich nerven die Fragen nicht, sie bringen ja auch neue Anregungen in die Planungen. Vor dem sagen wir 20. Juli wird das ganze auch nur bedingt fertig werden 😊

Beitrag von „Lucius Tullius Arcadius“ vom 26. Juli 2006, 17:14

An Alle Interessierten:

Das Ganze verschiebt sich aus Termingründen doch noch ein bisschen nach Hinten. Also keine Panik- das Ganze ist nicht vergessen 😊

Beitrag von „Ascanius Divus“ vom 7. Juni 2007, 00:21

Das verschiebt sich nämlich auf.....

genau jetzt 😊