

Umfrage (einige Fragen)

Beitrag von „mcsebbi“ vom 8. Oktober 2009, 21:31

Ich habe so ein paar fragen, hattet ihr schonmal in eure MN Krieg gegen eine andere MN? Wie einigt ihr euch wer gewinnt?

Das gleiche bei FormelA oder bei Fussball:
Wer entscheidet und wie wird das Ergebniss entschieden?

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 8. Oktober 2009, 21:53

Für die Sportevents gibt es Formeln, nach denen ausgewertet wird. Fußball findest du z.b. beim [VMF](#)

Beitrag von „mcsebbi“ vom 8. Oktober 2009, 22:01

Ok dies habe ich verstanden, wie sieht es bei Kriegen aus weiß das einer?

Neue Frage:
Wie macht ihr das mit Ereignisse? Denkt ihr sie aus? Nehmt ihr Reale?
Oder gibt es dafür eine Person.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 8. Oktober 2009, 22:06

Ja, Kriege, da kann ich dir nicht helfen. Fuchsen war noch nicht direkt in einem Krieg verwickelt.

Das ist immer unterschiedlich. Der Weltherrschaftskrieg damals soll ohne große Absprachen gelaufen sein. (@Düsterstein: Schreib mal was dazu *g*)

Ereignisse sind meist immer spontan. Mal basierend auf einem RL-Ereignis, oder auch länger geplant gibt es auch. Muss man halt entsprechend kreativ sein.

Beitrag von „mcsebbi“ vom 8. Oktober 2009, 22:15

Wir halten uns bei ereignisse auf reale Dinge oder auf dinge die in anderen MN's passieren. Selber welche erfinden (wie hurricane, usw.) wurde von der mehrheit der Spieler abgelehnt.

Eine weitere Frage die mit durch den Kopf geht wäre:

Wie weit kann eure Nation sich umkrepeln? Also von Mornachie zu Demokratie oder zu Diktatur.

Oder schrenkt ihr euch da ein?

Beitrag von „Nash Davis“ vom 9. Oktober 2009, 00:21

Zum Krieg kann ich auch nichts sagen. Aber ich persönliche finde es immer etwas un kreativ und auch pietätlos (unanständig), wenn real gerade 10.000 Menschen bei einem Erdbeben umgekommen sind und das irgendwer sofort in seiner MN nachspielt. Ich erinnere mich an so einen Fall vor rund einem halben Jahr, bei dem eine sehr schlechte [Nachrichtenmeldung](#) bei den MN-Nachrichten gepostet wurde. Mich hat das damals wirklich geärgert.

Was das "umkrepeln" angeht: In Melanesi haben die Mitspieler nahezu völlig freie Hand bei der Gestaltung des Landes. Wir sind eine Demokratie also werden sim-on und sim-off Sachen von der Mehrheit entschieden. Aber wir haben einen Sicherheitsmechanismus eingebaut. Die Königin (muss alle Gesetze unterschreiben) wird von der Spielleitung gespielt. Und damit verhindern wir, dass eine Regierung die Demokratie abschaffen kann. Alles andere werden wir nicht beeinflussen. Ehrenwort.



Beitrag von „Faantir Gried“ vom 9. Oktober 2009, 08:12

Das Schahtum Futuna verwendet ebenfalls eine Spielleitung, die bei uns jedoch eine Menge zusätzliche Sim-IDs besitzt, daneben gibt es noch eine Erzähler-ID, die jeder Bürger verwenden darf, und ein Regelwerk der No-Goes. Wenn die Bürger es wollten, könnten sie das Staatssystem über das Tribunal ändern, auch wenn in dem Fall alle IDs der Spielleitung dagegen stimmen würden. Letztendlich ist Politik nur ein Teilaspekt unserer Simulation, Jahre werden anhand unserer Metaplots, von der Spielleitung erfundener mythischer Handlungsstränge, definiert, an denen die Bürger freiwillig teilnehmen können. Bei uns zählt vor allem die Simulation der Kultur und in 6 Jahren Geschichte sind vielleicht 20 NPCs auf unnatürliche Weise umgekommen. Katastrophen und Krisen müssen nicht immer Hunderte, Tausende oder Millionen Leben kosten.

Beitrag von „mcsebbi“ vom 9. Oktober 2009, 11:18

Ich führe die ereignisse nicht ein das amchen die SPIeler in dem sie Stellungnahme machen. Ansonsten schonmal danke, somit weiß man ungefähr wie es andere machen.

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 9. Oktober 2009, 11:52

Kriege gibt es aber diese haben meist 2 Muster

1.: Sie werden vorher von den Spielleitungen (SL)oder Admins abgesprochen, dann simt man simon einen Konflikt der zum Krieg führt. Das Ergebnis ist meist vorherbestimmt. In der Regel, wissen die meisten Spieler nichts von den genauen Absprachen, d.h. eine Art Rollenspiel/Quest Feeling.

2.: Der Krieg passiert einfach. Hier kann es vorkommen, dass sich Nationen anderen aufzwingen. Vor allem, wenn eine Nation auf simoff Absprache und SL Aussprache pocht. Die

spontane Angreifernation empfindet das als simstörend, bremsend und realitätsfern, während die anderen, die den Krieg ggf. gar nicht wollten, sich keine Sim aufzwingen lassen wollen.

Das ist ein Problem, aber meist findet immer eine minimale Aussprache zumindest zwischen den Admins oder den Kriegsherren statt. Denn wenn jeder meint, er hätte die besser Armee, endet jede Schlacht in einem Patt. Und dann beginnen die Schuldzuweisungen. Kriege sind in den µNs eher schwer, wenn keine minimale Absprache herrscht.

Ich persönlich finde das futunische Modell sogar gut. Die Spieler bekommen etwas geliefert und keiner kann wie "Superman" rumfliegen und Laserstrahlen schießen. Hier aber gibt es viel Konfliktpersonal. Wenn es in einer MN Regeln gibt, gibt es immer welche, die für absolute Freiheit, meist Sim-Anarchie sind. Sie tun was sie wollen und empfinden jegliches Eingreifen Seitens Admins, SL etc. als "Faschismus" oder "Adminkeule".

Ich denke, wenn eine MN Regeln hat, gilt es diese zu befolgen. Jeder der sich in Futuna anmeldet, akzeptiert somit die Foren und Simregeln (No-Goes), wie in anderen MNs auch.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 9. Oktober 2009, 13:01

[Zitat von mcsebbi](#)

Wie macht ihr das mit Ereignisse? Denkt ihr sie aus? Nehmt ihr Reale?
Oder gibt es dafür eine Person.

In Arcor gibt es den "MAKTUB" (übersetzt aus dem Arabischen: ist niedergeschrieben), eine Erzähler-ID, genutzt von Maya und mir. Sie wird auch dazu genutzt, um kleinere, unspektakuläre Ereignisse zu formulieren, die helfen sollen neue Mitspieler oder solche, die mit ihren IDs relativ brach liegen, in das Spielgeschehen zu integrieren. So können sie anhand dieser Ereignisse eine Simulation starten/aufnehmen, die wiederum weitere IDs "auf den Plan ruft".

Ansonsten beschränken wir uns bei der Simulation von "Ereignissen" auf landestypische, wie z. B. Groß-Events, Feiertage oder ähnliches.

Überregionale Ereignisse richten sich dann nach dem politischen Geschehen der anderen MNs.

Beitrag von „Leopold I.“ vom 9. Oktober 2009, 14:25

Was das politische System angeht, sind wir in Bazen völlig offen. Startpunkt der Simulation ist das monarchische Großherzogtum, aber demokratische und reformerische Bewegungen sind erwünscht und auch vorhanden. Ob diese es schaffen, eine Republik zu errichten oder nicht, ist mir schnuppe - ich kann mich mit beidem arrangieren. Was Ereignisse angeht, muss ich mir auch dringend was überlegen, von daher: gut, dass es diesen Thread gibt, da kann man sich mal informieren, wie der Rest das so macht. 😊

Beitrag von „mcsebbi“ vom 9. Oktober 2009, 14:40

Deswegen mach ich das auf, damit ich oder andere sich informieren können wie es andere macht, obwohl es sicherlich langweilig ist wenn jede das gleiche macht.

Wegen Krieg fände ich das 1 am besten.

Admin´s bestimmen wie der Krieg läuft und die Spieler kümmern sich um den Frieden.

Das sind Dinge die ich einfach mal wissen wollte.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 9. Oktober 2009, 16:51

Irkanien hat beim Weltherrschaftskrieg gegen Aquatropolis gekämpft. Quit Pro Quo.

Wir haben uns trotz dieses Grundsatzes nichts geschenkt. Wir haben sogar eine Nuklearwaffe gezündet, und wenn ich Enigma richtig verstanden habe ist oder war sie eine ganze Zeit pissig auf uns 😊

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 9. Oktober 2009, 17:01

[Zitat von mcsebbi](#)

Ok dies habe ich verstanden, wie sieht es bei Kriegen aus weiß das einer?

Eine Kriegssimulation ist mit vom Schwersten, was man in den MNs durchführen kann. Die Personen, die sich in der Szene für sowas eignen, kann man an höchstens zwei Händen abzählen.

Eine abgesprochene Simulation ist stinklangweilig und deshalb abzulehnen. Eine freie Simulation ist sehr schwer. Anfänger sollten von sowas dringendst die Hände lassen, weshalb ich hier keine Tipps für eine Warsim gebe.

Im Übrigen gibt es auch andere Sachen, die man simulieren kann, z.B. ein spannendes Sportereignis. Versucht doch zuerst mal sowas. Warsims sind auch als Aktivitätsgenerator nicht geeignet, da nicht nachhaltig; sie laufen sich schnell tot.

Beitrag von „PCI“ vom 9. Oktober 2009, 17:25

Bei Kriegen: früher wurde das gegnerische Forum gehackt, sprich die Kommunikationsinfrastruktur des Gegners beschädigt. Manchmal reparabel, aber auch mal irreparabel. So lief das, auch dank der kostenlosen und unsicheren Foren. Bis dann mal verschiedentlich "Kriegsgegner" ihre RL-Anwälte bemühten, seit dem ist glaube ich Ruhe mit sowas. Aber seitdem gabs auch keine richtigen Kriege mehr (ein Glück).

saludos

PCI, Sektion Geschichte

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 9. Oktober 2009, 18:30

Zitat von Wolfram Lande

Irkanien hat beim Weltherrschaftskrieg gegen Aquatropolis gekämpft. Quit Pro Quo. Wir haben uns trotz dieses Grundsatzes nichts geschenkt. Wir haben sogar eine Nuklearwaffe gezündet, und wenn ich Enigma richtig verstanden habe ist oder war sie eine ganze Zeit pissig auf uns 😏

Diese kleinen Scharmützel waren ja etwas außerhalb der hier üblichen Formen von Konflikten.... 😏

Gemütliches Wochenende mit Raketen, kleineren inneren Problemen(bei uns), Androhung des umfassenden Einsatzes von Massenvernichtungswaffen.... Was sich liebt, das neckt sich. Kein Rezept für die Allgemeinheit 🌐

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 9. Oktober 2009, 19:07

Es war einfach eine Abwägung von Machbar, Vertretbar und Sinnvoll. 😊

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 9. Oktober 2009, 19:15

Aber schön wars.... 😊