

Krieg?

Beitrag von „Magister“ vom 14. September 2011, 18:43

In manchen Mikronation steht da, das sie mit anderen Krieg haben, aber wie machen die das. Wie wird entschieden wer z.B. bei einer Schlacht gewinnt?

Kann ein Mikronation einen anderen erobern?

Danke im Vorhaus  Image has expired or type unknown

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 14. September 2011, 19:53

Meistens wird vorher alles grob abgesprochen. Bei einzelnen Schlachten kann dann schon mal spontan entschieden werden und ggf. wird heftig im SimOff herumgestritten. 😊 Manchmal wird tatsächlich ein Krieg simuliert, um eine MN zu annektieren. Allerdings käme es äußerst schlecht an, gegen den Willen einer anderen MN (außersimulatorisch) dort einzufallen und ihre Annektion zu behaupten...

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 14. September 2011, 20:28

z.B.

[so](#)

[oder so](#)

[auch so](#)

[und noch was](#)

Wenn jeder mit Augenmass spielt, ist das kein Problem. Vehement widerspreche ich einer allfälligen Meinung, dass da irgendwas abgesprochen werden muss. Sowas läuft doch von alleine, mit Leuten die sich kennen und gegenseitig einschätzen können. Ist doch - ohne ordinär werden zu wollen - wie zuhause, da braucht es auch keine Absprache beim Schäferstündchen - man kennt sich und weiss was zu tun ist. 😎

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 14. September 2011, 21:34

Cuello war der letzte Fall, der funktioniert hat. Am besten lässt man das Thema ruhen. Es gibt auch im Frieden genug Konflikte, die eine Sim interessant machen.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 14. September 2011, 22:33

[Zitat von Charles Lanrezac](#)

z.B.

[so](#)

[oder so](#)

[auch so](#)

[und noch was](#)

Wenn jeder mit Augenmass spielt, ist das kein Problem. Vehement widerspreche ich einer allfälligen Meinung, dass da irgendwas abgesprochen werden muss. Sowa läuft doch von alleine, mit Leuten die sich kennen und gegenseitig einschätzen können. Ist doch - ohne ordinär werden zu wollen - wie zuhause, da braucht es auch keine Absprache beim Schäferstündchen - man kennt sich und weiss was zu tun ist. 😊

Alles anzeigen

Woher soll ich jetzt wissen, ob da etwas abgesprochen wurde oder nicht? Jedenfalls dürfte ein unabgesprochener Angriff auf eine MN in mindestens 90 vH aller Fälle erst mal Krach geben. Und ein Krieg zwischen Leuten, die sich einschätzen können, ist eigentlich ein so gut wie abgesprochener Krieg, zumal da letzten Endes auch zum Mindesten gefragt werden dürfte, ob der Angegriffene mit einem Angriff einverstanden ist.

Beitrag von „Marcus Flavius Celtillus“ vom 14. September 2011, 22:45

Mal ehrlich: Ich fand gerade den Cuello-Konflikt, in den sich Aurora einmischte, ausgesprochen dämlich!

Darauf hingewiesen, dass Napalm eben ganz spezielle Wunden erzeugt, fiel Aurora nur die Behauptung ein, auro(rianisches?) Napalm wäre ja nicht so schlimm! Äusserst schwach und daher ermüdend langweilig. Der Ober-Futune müsste sich eigentlich noch erinnern...^^

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 15. September 2011, 08:09

Nun, wer Krieg simulieren will, der hat jetzt da ein paar Beispiele. Und wer Krieg simulieren will, braucht sich nicht wundern, wenn es schmutzig wird. Das ist nun mal so beim Krieg.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 15. September 2011, 10:31

Am besten nur innerhalb eines Staates, das schafft keine RI-Feindschaften.

Beitrag von „PCI“ vom 15. September 2011, 14:31

Früher gings mit Forenhacks, diese Tradition hat sich dankenswerterweise erübrigt.

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 15. September 2011, 16:40

Oldschool Krieg: man spricht sich ab, warum der Krieg beginnt, wie er abläuft, auch die Schlachten, und am Ende einigt man sich auch friedlich.

Kann langweilig sein, wenn man weiss, wie es ausgeht.

Newschool: Kriege werden weniger abgesprochen sondern "passieren" einfach. Hierbei posten der Angreifer eine Aktion auf die der Verteidiger eingeht. Beide Seiten wägen dann ihre Verluste selbst ab.

Kann leider dazu führen, dass jemand die Aktion oder die Verluste des anderen anzweifelt und am Ende der ganze Krieg simoff abgebrochen wird.

Hat beides Vor- wie Nachteile.

Das wichtigste ist aber: das Interessanteste sind die Friedensverhandlungen, vor allem dann, wenn der Krieg nicht abgesprochen war. Frieden schließen ist nicht leicht, aber besser als Krieg führen.

Beitrag von „PCI“ vom 15. September 2011, 16:45

Dem muss ich widersprechen, siehe mein Beitrag darüber. Das ist Old School gewesen.

Beitrag von „F. A. von Hohenburg-Lohe“ vom 15. September 2011, 20:58

Oder [so](#).

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 15. September 2011, 23:54

[Zitat von PCI](#)

Dem muss ich widersprechen, siehe mein Beitrag darüber. Das ist Old School gewesen.

Das war dann old-old School.

Ok nennen wir den Weg der Absprache "traditionell", dann den des plötzlichen Krieges "realistisch". Das Hacken ist dann wirklich old School und eigentlich unfair und unnötig.

@ F.A.: das war doch eine Mischung aus beiden wobei allen klar war, wie es ausgeht 😊
Man muss aber wirklich sagen, dass dies, wie eigentlich fast alle militärischen Szenarien in DB, sehr gut aussimuliert wurden.

Beitrag von „Frank Isara“ vom 16. September 2011, 01:38

Der dreibürgisch-staufische Krieg war schick gemacht, wenn auch aus Sicht Stauffens total dumm.

Die Irkanisch-Aquatropolischen Kriege waren "nett" 😊

Beitrag von „Stavros Onassis“ vom 20. September 2011, 20:15

Helion führt keine Kriege.

Wir haben nicht genug Kapazitäten für die vielen Kriegsgefangenen. 😊

Beitrag von „Claude“ vom 21. September 2011, 16:58

Zitat

Gestern, 20:15

Von [Stavros Onassis](#)

Helion führt keine Kriege.

Wir haben nicht genug Kapazitäten für die vielen Kriegsgefangenen. 😊

Alles anzeigen

Dann müsst ihr deren Land anektieren und zu einem riesigen Gefängnis für Kriegsgefangene umbauen 😊

Zitat

Donnerstag, 15. September 2011, 14:31

Von [PCI](#)

Früher gings mit Forenhacks, diese Tradition hat sich dankenswerterweise erübrigt.

[Alles anzeigen](#)

Es ist eigentlich krass für eine Simulation so weit zu gehen, es ist doch -noch- strafbar, oder ?