Space Civilizations

Beitrag von „Space Civilizations“ vom 15. Februar 2013, 13:52



Wir schreiben das Jahr 2248. Im Jahr 2178 wurde auf dem Mars ein Artefakt gefunden. Dieses Artefakt einer längst verschwundenen Zivilisation, ermöglichte der Menschheit das reisen mit Überlichtgeschwindigkeit. Die Menschheit begann mit der Kolonisierung des Weltraums.

Doch die Menschheit ist längst nicht die erste Zivilisation die den Weltraum erobert. In der Galaxie wimmelt es von Leben. Die erste bekannte Raumfahrende Zivilisation waren die sagenumwobenen Tau. Die Tau lebten im Epsilon-Sektor und es heißt Sie hätten das Leben im All verbreitet. Heute noch findet man auf vielen Planeten Artefakte dieser Rasse.

Das Spiel:

SpaceCivilizations ist ein Forenbasiertes Weltraum Strategiespiel in der man seine eigene Rasse besitzt. Es gibt verschiedene Wege zu Spielen: Krieg, Handel oder Diplomatie. Es liegt in eurer Hand! Erforscht das Weltall und Erweitert euer Imperium.

Nützliche Links:

Neueinsteiger

Planetenklassen
Spielidee/Kampfsystem
Die Sektoren

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 16. Februar 2013, 19:05

Interessante Idee aber gleich bei den Planetenklassen bekomme ich wieder dieses Zucken im Realismusteil meines Hirns.

Beitrag von „Space Civilizations“ vom 17. Februar 2013, 09:54

> Zitat von Wolfram Lande
>
> Interessante Idee aber gleich bei den Planetenklassen bekomme ich wieder dieses Zucken im Realismusteil meines Hirns.

Hmm, was ist denn unrealistisch?

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 17. Februar 2013, 12:41

Naja, grundsätzlich darf man ja einteilen wie man lustig ist.

Beitrag von „Space Civilizations“ vom 17. Februar 2013, 13:48

Wenn ich mir das Star Trek Universum anschaue dann fehlt dort an den ein oder anderen Ecken ebenfalls
der Realismus. Hab versucht hier was eigenes zu machen und mir ist klar das auch das nicht immer Realistisch sein kann. Überlichtgeschwindigkeit/Warp ist ja auch eigentlich unrealistisch (bisher).

Im Space Civilizations-Universum ist halt vieles möglich was in der Realität nicht möglich ist. Die Einteilung
der Klassen ist ja nicht das relevante und auch daran wird noch gefeilscht.

Dieses Projekt entspringt einem fast neue Konzept. Vielleicht interessiert sich ja auch der ein oder
andere MN-Spieler dafür. 

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 17. Februar 2013, 19:51

Wie ergibt sich die Stärke und Zahl der Schiffe? Und die Zufallszahl? Darf ich da bei zehn Schlachten jede Zahl von 1-10 nur einmal verwenden ?

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 17. Februar 2013, 22:04

Wieso Schlachten? Haben wir denn nichts von Averdo gelernt?

Beitrag von „Space Civilizations“ vom 17. Februar 2013, 23:40

Das Setzsystem ist ein Vorschlag kein Zwang. Aber wo du fragst: Stärke und Größe bestimmst du natürlich selber.
Zufallszahlen hast du 1-10. Wenn die Zehn genutzt wurde kannst du bei der/m nächsten

Schlacht/Krieg nur noch 1-9 einsetzen.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 27. Februar 2013, 01:42

Mich nervt btw gerade massiv, dass der Webspace sau lahm ist.

Beitrag von „Friedrich Alexander I.“ vom 2. März 2013, 23:50

> Zitat von Space Civilizations
>
> Wenn ich mir das Star Trek Universum anschaue dann fehlt dort an den ein oder anderen Ecken ebenfalls
> der Realismus. Hab versucht hier was eigenes zu machen und mir ist klar das auch das nicht
> immer Realistisch sein kann. Überlichtgeschwindigkeit/Warp ist ja auch eigentlich unrealistisch (bisher).
>
> Im Space Civilizations-Universum ist halt vieles möglich was in der Realität nicht möglich ist. Die Einteilung
> der Klassen ist ja nicht das relevante und auch daran wird noch gefeilscht.
>
> Dieses Projekt entspringt einem fast neue Konzept. Vielleicht interessiert sich ja auch der ein oder
> andere MN-Spieler dafür.
>
> Alles anzeigen

Man muss ja nicht gleich über Star Trek herziehen, nur weil man von Star Wars klaut ...

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 3. März 2013, 04:02

Ich klaue bei Battletech, Master of Orion und Perry Rhodan

Wir sind im übrigen im Begriff umzuziehen: http://www.abtacha.de/forums/

Beitrag von „Friedrich Alexander I.“ vom 3. März 2013, 13:33

Habe ich im Grunde ja nichts gegen. Aber Star Trek hat durchaus einen wissenschaftlichen Anspruch, erfreut sich der Unterstützung führender Wissenschaftler und ist inzwischen selbst zur Wissenschaft geworden.

Wut, du hostet den Kram?

Beitrag von „DeR“ vom 3. März 2013, 18:18

Lande, was machst du denn wieder für einen Quark da?

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 4. März 2013, 08:01

Irkanien ist doch so oder so tot, da kann ich wenigstens was hosten wo ich selbst noch mitmache.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 4. März 2013, 09:00

> Zitat von Wolfram Lande

> Irkanien ist doch so oder so tot, da kann ich wenigstens was hosten wo ich selbst noch mitmache.

Hör auf zu labern und schalte mich lieber frei! 

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 4. März 2013, 09:24

Habe ich gerade.
Um 08:51:43 anmelden und um 9 Uhr meckern, wa?

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 4. März 2013, 14:26

Immer doch, danke 

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 4. März 2013, 16:42

> Zitat von Wolfram Lande
>
> Irkanien ist doch so oder so tot, da kann ich wenigstens was hosten wo ich selbst noch mitmache.

Irkanien tot? Wieso? Keine Gegner mehr?


Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 4. März 2013, 16:45

Kein Bock mehr.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 4. März 2013, 16:52

Schade, aber Argument. Allerdings... wieso keinen Bock mehr?

Beitrag von „Space Civilizations“ vom 7. März 2013, 11:27

> Zitat von Friedrich Alexander I.
>
> Habe ich im Grunde ja nichts gegen. Aber Star Trek hat durchaus einen wissenschaftlichen Anspruch, erfreut sich der Unterstützung führender Wissenschaftler und ist inzwischen selbst zur Wissenschaft geworden.
>
> Wut, du hostet den Kram?

Ich bevorzuge Star Trek gegen über Star Wars. Und ja Star Trek hat einen Wissenschaftlichen Anspruch aber auch dort gibt es Sachen die unrealistisch ist. Ich selber Orientiere mit der Terran Federation an der Föderation aus dem Star Trek-Universum.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 7. März 2013, 20:26

Wikipedia sagt: "Befürworter der Hard-Science-Fiction argumentieren, das Novum müsse wissenschaftlich erklärbar und rational nachvollziehbar sein. Diese Position ist sehr umstritten, da in der Praxis die meisten Science-Fiction-Nova naturwissenschaftlich ungeklärt oder spekulativ sind"