Unity Project

Beitrag von „Charlotte Barentyn“ vom 6. Juni 2014, 23:31

Hallo Freunde der gepflegten Simulation,

nach langem Zögern habe ich mich endlich überwunden meine Gedanken bezüglich der Mikronationen kund zu tun.
Bereits seit einiger Zeit beschäftigt mich die Frage, wie man die Mikronationen etwas konkurrenzfähiger gegnüber anderen - mehr oder weniger ähnlichen - Webangeboten (z.B. eRepublik) machen könnte. Wie man neue Inhalte und mehr Komplexität in die teilweise immer gleich verlaufenden Handlungsstänge einbringen könnte.

Natürlich haben sich bereits viele von euch die gleichen Fragen gestellt und wie auch sicherlich Ihr, habe auch ich kein Allheilmittel parat.
Als technikbegeisterter Mensch könnte ich mir jedoch vorstellen, dass man softwareseitig einiges verbessern und reizvoller gestalten könnte.
Bisher sind das alles reine Hirngespinste.

Meine Vision™ ist es ein Software-Ökosystem zu entwickeln, welches auf die speziellen Bedürfnisse der Mikronationen (und Rollenspiele) zugeschitten ist. Angefangen bei einem Forum, über Erweiterungen zu Wahlen über eine Bank bis hin zu einem ausgereiften Wirtschaftssystem.

Das Forum:
Die aktuelle Lage sieht so aus, dass fast in der ganzen MN-Welt Standardforumsoftware verwendet wird - meist in einer abgespeckten, kostenlosen Version. Ohne Plugins ist damit kein Staat zu machen.
Die Abblidung der Staatsgliederung wird schnell unübersichtlich, Häuser / Wohnorte bestehen meist aus Threads mit teilweise 100 Seiten was das Wiederfinden eines Beitrags fast unmöglich macht.
Handlungen finden meist in nur einem Thema (Thread) statt, obwohl eigentlich an mehreren Orten gespielt wird.
Für jede ID / jeden Charakter muss man sich mit einem neuen Account registreiren was zu

Karteileichen führt und das Erstellen von Beiträgen unnötig verkompliziert.

Meine Idee wäre die Schaffung eines Forum / einer Software die Handlungsorientiert ist.
Ein Handlungsstrang / Thread kann sich dabei über mehrere Orte (Foren) hinziehen. Für jede abgeschlossene Handlung bzw. Aktion gibt es nur einen Handlungsstrang. Wird eine gewisse Zeit lang kein neuer Beitrag geschrieben, wird der Strang automatisch geschlossen.
Wenn es sinnvoll erscheint soll es die Möglichkeit geben einen Handlungsstrang aufzuteilen oder mehrere zusammenzufügen.

Foren / Kategorien sollen Funktionen haben und bereits in der Standardübersicht Informationen über den Ort liefern.
Erstellt man ein neues Forum, so soll man eine Beschreibung, eine Verlinkung zu einem Wikieintrag und/oder ein kleines Bildchen (Flagge, Landschaft) einfügen können.
Darüber hinaus legt man fest ob der Ort eine Verwaltungseinheit (z.B. Bundesland oder Stadt) ist, ob Beiträge in dem Ort erlaubt sind und wer dafür zuständig ist. Z.B. der Staat, oder bei Gebäuden eine Privatperson. Diese sind dann automatisch Moderatoren.
Man soll festlegen können, ob ein Gebäude privat oder öffentlich ist, und welchen Zugangsbeschränkungen es unterliegt.

Der Zugang zu Orten wird über Ingame- / SimOn-"Schlüsseln" festgelegt. So kann z.B. der Bürgermeister einem Charakter den Schlüssel zum Rathaus geben, wodurch dieser dort lesen und / oder auch Beiträge schreiben kann.

Über ein Regierungsmodul soll man Charaktären Posten / Position im Staatsgebilde zuordnen können. Je nach Posten den man bekleidet, hat man in bestimmten Orten festgelegt Modrechte und kann Schlüssel vergeben. Mit einem Wirtschafts-/Bank-Plugin soll man z.B. auch über einen Haushalt verfügen und Gebäude bauen oder Auftäge erteilen können.

User sind nicht Charaktäre.
Meldet sich ein neuer Spieler an, so kann er nur in einem Community-Bereich beiträge schreiben. Zur Sim hat er erst Zugang, sobald er mindestens einen Charakter anlegt. Dieser kann z.B. ein Bürger oder Tourist sein.
Beim Erstellen von Beiträgen kann man dann über ein Dropdown den Charakter wählen, mit dem man den Beitrag erstellen möchte. Kein lästiges Switchen mehr.
Je nach Ort und vorhandenen Schlüsseln stehen nur bestimmte Charaktäre zur Auswahl.

Private Nachrichten, unabhängig vom Charakter gehen immer in das eine Postfach des jeweiligen Users bzw. Besitzers des Charakters.
Auch könnte es die Möglichkeit geben, öffentliche Charaktäre zu erstellen, die jeder nutzen kann.

Auf der Startseite hat man die Wahl sich entweder ganz klassich einen Baum mit allen Orten und Unterorten anzeigen zu lassen, oder nach Funktionen geordnet (zeige alle Häuser, zeige alle öffentlichen Gebäude, etc.).

Das Wirtschafts-Plugin:
Zuerst gründet man eine Organisation und legt die Art (Verein, Ministerium, Militär, Unternehmen, etc) fest. Mit der Gründung wird automatisch in einem Forum / an einem Ort ein Gebäude erstellt, welches als "HQ" und Anlaufstelle für diese Organisation dient. Darüber hinaus wird - vorausgesetzt das Bank-Plugin ist installiert - ein Konto erstellt.
Man kann eigene Ränge (z.B. militärische) oder Funktionen (z.B. berufliche) festlegen und Mitglieder aufnehmen / verwalten.
Anfangs ist die Organisation noch ohne Funktion.
Möchte man nun etwas Produzieren, baut man einen Betrieb. Jeder Betrieb stellt genau ein Gut her.
Je nach gewählten Wirtschatfssektor für das Unternehmen, stehen nur bestimmte Güter zur Auswahl.
Auch können weitere Gebäude oder Räume (z.B. Empfangshalle oder Konferenzzimmer) innerhalb von Gebäuden gebaut werden.

Für jeden Wirtschaftssektor legt der Admin oder Wirtschaftsminister fest, welche Steuern auf die Produzierten Güter anfallen (bei Produktion oder Verkauf), wie teuer eine Konzession ist, etc.

Betriebe können Güter entweder aus sich heraus produzieren oder Komponenten / Vorprodukte zukaufen und diese "verbauen".
Dabei gibt es keine festgelegten Güter. Jeder Unternehmer kann ein beliebiges Produkt erstellen und herstellen - auch Fantasieprodukte. Es obliegt dem Admin, dem Wirtschaftsminister oder einer Kommision darüber zu befinden ob das Produkt in der Sim erlaubt / erwünscht ist oder nicht.

Güter verfügen über bestimmte Attribute.
Über die Qualität eines Produkts entscheidet, ob es "aus dem Nichts" produziert wurde, oder ob man Vorprodukte verwendet, ob das Unternehmen Spieler-Charaktäre beschäftigt und wie die Betriebe ausgebaut sind.
Die Qualität entscheidet auch über die Haltbarheit eines Produktes. Nach einer gewissen Zeit wird aber (fast) jedes Produkt irgendwann kaputt gehen und aus dem Inventar eines Charakters verschwinden.

Für jeden Wirtschaftssektor ist ein gewisser Arbeitsaufwand pro Einheit festgelegt, den man für die Herstellung eines Produktes benötigt.
Je nach dem wieviele virtelle Arbeiter oder Charaktäte beschäftigt, dauert die Herstellung unterschiedlich lang und versursacht bestimme Mindestherstellungskosten.
Der Unternehmer kann den Endpreis jedoch selbst festlegen. Er kann entweder eine Gewinnmarge bestimmen, aber auch das Produkt unter den Produktionskosten verkaufen.
Die Kosten wirken sich direkt auf das Konto aus.

Betriebe können mit Modifikationen aufgerüstet werden.
Z.B. Automatisierung -> weniger Arbeiter; Ausbildung der Arbeiter -> bessere Qualität; Größe -> höhere Produktion.
Dabei können Betriebe Modifikationen für andere Betriebe herstellen (z.B. Maschinen, Autos für Dienstleistungsunternehmen, etc.) Die Zulassung als Modifikation obliegt dem Admin / Wirtschaftsminsiter/ der Kommision.

Ein Betrieb stellt keine Tonne, Stück oder Ähnliches her, sondern Standardeinheiten.
In der Basisausführung kann ein Betrieb, die Produktion eines anderen Betriebes sicherzustellen (z.B. 1 Einheit Weizen einer Farm -> 1 Einheit Mehl einer Mühle). Je nach Ausbaustufe (siehe Modifikationen) können mehr Einheiten hergestellt werden.

Der Verkauf der Waren erfolgt durch einen Marktplatz auf dem man durch Klicken ein Produkt kaufen kann. Dieses wird dann dem jeweiligen Charakter im Inventar hinzugefügt.
Die Menge der für Charaktäre verfügbaren Produkte ist unabhängig von der Produktionskapazität eines Betriebes.
Überschüssige Produktionseinheiten der Betriebe werden auf einem virtuellen Markt für Herstellungskosten + x Gewinnmarge verkauft. Vorausgesetzt man hat Überschüsse (keine Lieferung an andere Betriebe)

Über Erweiterungen sind Formularunterstütze Vertäge oder ähnliches denkbar.

Allgemeines:
Das GUI soll möglichst einfach für die Spieler gehalten sein.

Über eine API soll man seine Wirtschaft mit der andere MNs verbinden können. Handel über Grenzen hinweg mit Einfuhrzöllen etc soll möglich sein.
Dabei steht kein zentrall verwaltetes System zur Verfügung, sondern die Admin sollten individuelle entscheiden können mit wem Ihr Land Handel treibt und mit wem nicht.

Auch für intermikronatione Reisen soll es eine API geben.
Möchten zwei Admns ihr Spiel zusammen gestalten oder vertiefen, so können Spieler der jeweiligen Nationen sich mit den Zugangdaten Ihrer Heimatnation im anderen Forum mit einem Klick registrieren können. Die Charaktäre und alle Einstellungen werden automatisch übernommen. Private Nachrichten funktionieren über Grenzen hinweg.

Da der Text mittlerweile recht lang und es recht spät geworden ist, mache ich hier einen Punkt und hoffe ich konnte euch meine Vision verständlich machen.
Über Kommentare, Vorschläge, Frage, Anregungen etc. Wäre ich dankbar.

Auch würde ich mich freuen wenn sich jemand Vorstellen könnte daran mitzuarbeiten.
Bis dann

Beitrag von „Niklas Fiedenskamp“ vom 7. Juni 2014, 12:42

Shr gute Idee, aber da ich nicht besonders gewandt in Webdesign bin, kann ich die leider kaum helfen.

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 9. Juni 2014, 11:55

Ich fass mal stichpunktartig zusammen:

Unity Project (anderer Name wäre besser weil schon vergeben) =

- modulares Web-Framework speziell für virtuelle Nationen und Rollenspiele
- erweiterbar durch Plugins
- über externe API vernetzbar (Single-Sign-On etc.)
- bei der Benutzerverwaltung einerseits strikte Trennung zwischen (Simoff-)Usern und (Simon-)Charakteren, andererseits vereinfachte Verwaltung aller Charaktere über einen User Account
- mit Wiki als Wissensdatenbank für Hintergrundinformationen

Forum

- User können nur simoff, Charaktere nur simon posten
- Simon-Threads handlungsbasiert, sowie teil- als auch zusammenfügbar
- Subforen/Kategorien als Handlungsorte bzw. deren Hierarchie
- Ansicht handlungs- oder ort-/raumorientiert
- Rechtevergabe zu Orten/Räumen mittels "Schlüsseln" sowie über Insim-Funktionen (z.B. Bürgermeister, Minister)
- User haben nur die Berechtigung/Schlüssel/Funktionen, die ihnen durch ihre Charaktere zur Verfügung stehen

Modul Wirtschaft

- stufenweiser Auf- und Ausbau von (verwaltenden) Organisationen und (produzierenden) Betrieben
- Organisationen und Betriebe bieten Arbeitsplätze für Charaktere
- Herstellung von qualitativ unterschiedlichen, sich abnutzenden Produkten
- An- und Verkauf von Produkten/Gütern über zentralen Marktplatz oder Handelsverträge

Klingt erstmal gut. Allerdings schätze ich den Entwicklungsaufwand (selbst unter Nutzung eines vorhandenen Frameworks als Code-Basis) seeehr hoch ein.

Beitrag von „Charlotte Barentyn“ vom 11. Juni 2014, 21:09

Vielen Dank für die exzelente Zusammenfassung.
Ich bin mir durchaus der Tatsache bewusst, dass das ein sehr ambitioniertes Projekt ist. Eines, welches mit Leichtigkeit - Entwicklung und Support inbegriffen - über mehrere Jahre hinweg einen beanspruchen kann.
Dennoch denke ich, dass es die Mikronationen voranbringen und für Neulinge attraktiver machen könnte. Wobei die Betonung auf **könnte** liegt.

Namen sind Schall und Rauch. Der Titel dieses Themas war unüberlegt gewählt worden und soll nicht der Name des Projektes werden.
Um nicht von Null anzufangen dachte ich daran, das Woltlab Community Framework 2.0 als Grundlage zu verwenden. Es steht unter LGPL und enthält bereits alle wichtigen Komponenten wie Plugin-, Benutzer-, Sprachen- sowie Templateverwaltung.

Da es bisher nur zwei Reaktionen auf meine Idee gibt, spricht allerdings dafür dass wenig Interesse vorherscht - oder keine Entwickler/Programmierer interessiert sind.

Beitrag von „Albert Zweistein“ vom 12. Juni 2014, 19:33

Ich würde dran mitbasteln wenn das Projekt zustande kommt

Beitrag von „Peter Mbongo“ vom 13. Juni 2014, 08:15

Mit ein wenig Selbstdisziplin ist der Part "Forum" bereits jetzt realisierbar. Thor, Du kennst ja meine Sim-On Schreibweise Ansonsten: VIEEEL Arbeit. Zu der ich mangels fachlichem Wissens wohl nichts beitragen kann. Die Grundidee ist trotzdem interessant.

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 13. Juni 2014, 17:12

Hatten wir in Drachenstein alles schon mal; ist schon lustig, aber auch kein Allheilmittel. Und man muss es erst mal fertigbringen, die Mitspieler zu motivieren, da auch überall teilzunehmen und sich einzuarbeiten. Der Vorteil an einem einfachen Forum ist, dass die meisten Leute recht intuitiv wissen, wie’s funktioniert.

Beitrag von „Anastasija Dostojewskaja“ vom 13. Juni 2014, 18:02

Genau deswegen war ich mal so frei, in Andro vor kurzem eine Konferenz abzuhalten, die auf eine Art Pen & Paper-WiSim hinausläuft. Der Nachteil (meiner Meinung nach) an WiSim ist, dass sie bislang als Klick, klick, klick funktionieren, aber nicht wirklich Aktivität & Spaß in Form von Beiträgen generieren. Mal sehen, wie sich die Idee entwickelt (Anfangsstadium *gg*)

Beitrag von „Charlotte Barentyn“ vom 15. Juni 2014, 21:12

Danke für das bisherige Feedback.

Ihr habt natürlich recht, dass Standadforen einfach zu bedienen sind, da diese weit verbreitet sind. Und ja, man könnte die meisten meiner Ideen auch mittels Plugins realisieren.
Dennoch finde ich die Idee reizvoll eine Software zu haben, die von Haus aus auf die MNs bzw. Rollenspiele zugeschnitten ist.

Daher habe ich mich entschlossen einfach mit dem entwickeln zu beginnen. Sobald ich ein Grundgerüst und die Basisfunktionen habe, werde ich es der Öffentlichkeit vorstellen.

Beitrag von „Anastasija Dostojewskaja“ vom 16. Juni 2014, 07:09

Was hältst du von der Idee stattdessen APIs zu programmieren, so dass man wichtige Zusatzkomponenten leicht in jedes (vorhandenes) Forensystem integrieren kann?

Nachteil eine Eigenentwicklung gibt es viele:

- Zeitaufwand
- Adaption durch Zielgruppe
  diese hat oftmals Bezahl-Foren; wie sieht ein Import der Daten aus?
- Weiterentwicklung
  es hat sich schon bei so manchem Projekt gezeigt, dass wenn der eine Entwickler keine Lust mehr auf MNs hat, das Projekt stirbt. Da überlegt man sich es sicherlich zweimal, ob man umsteigt.

Nur ein Denkanstoß meinerseits, weil Programme um die Mikronationen herum würde es viele geben, die Sinn machen und auch gebraucht würden.

Beitrag von „Jean Leroy“ vom 22. Juli 2014, 14:56

Habe diese und letzte Woche seit Ewigkeiten wieder mal an Micronationen gedacht und hatte genau den gleichen Einfall. Als leidenschaftlicher Programmierer ist mir eingefallen, dass eine MN zu gestalten immer sehr aufändig war – vor allem, wenn man die technische Administration über hatte.
Das Forum habe ich mir aber etwas einfacher und traditioneller vorgestellt. Klingt aber auch mit dem Handlungsstrang recht interessant.

Gibt es in diesem Thread noch Interesse an einem solchen System bzw. Interesse langsam ein solches MN-gerechtes modulares System zu entwickeln?
Nachdem ich fast selbst losstarten wollte, bin ich froh, dass es schon Leute gibt, die an solch einem Projekt gerne arbeiten würden.
Würde heir gerne meine Unterstützung als Entwickler anbieten!

Beitrag von „Charlotte Barentyn“ vom 22. Juli 2014, 22:19

Hi,
es freut mich zu hören, dass es doch Interesse gibt.

Muss jedoch gestehen, dass ich noch ganz am Anfang stehe. Inzwischen konnte ich mich etwas in das Woltlab Community Framework 2 einarbeiten und muss festetellen, dass ich mit den Programmierstil unvertraut bin. Es setzt auf Namespaces und das Singelton-Prinzip.

Mittlerweile denke ich, dass es vielleicht einfacher wäre eine fertige GPL-Software anzupassen, als komplett etwas eigenes von Grund auf zu schreiben. Bin mir aber noch nicht sicher.
Über fremden Input wäre ich dankbar.

Grüße

Beitrag von „DeR“ vom 22. Juli 2014, 22:43

Schließt euch doch mal mit dem Hirten aus Pottyland kurz. Der hat bereits ein MN-Framework entwickelt, mit CMS- und Bankmodul.

Beitrag von „Jean Leroy“ vom 23. Juli 2014, 07:36

> Zitat von Charlotte Barentyn
>
> Hi#
> […] PHP […]

Muss zugeben, dass ich allgemein kein Freund von PHP bin. Zwar wurde das in den letzten Jahren weietrentwickelt und wichtige Features wie Namespaces eingeführt, für die Webentwicklung sehe ich aber inzwischen mehr Potential bei anderen Umgebungen wie Rails oder Node.js.
Aber ist wie immer Ansichtssache

> Zitat von DeR

> Schließt euch doch mal mit dem Hirten aus Pottyland kurz. Der hat bereits ein MN-Framework entwickelt, mit CMS- und Bankmodul.

Stimmt, da gabs mal was. Viel zu lange her, dass ich in den MNs herumgeirrt bin – echt interessant, dass sich nach fast 6 Jahren Auszeit noch so viele bekannte MNs und Gesichter hier finden

---

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juli 2014, 20:07

Hey, wäre unsere "Vollversammlung" nicht ein schöner Ort um das Thema in aller Ruhe und vor allem ganz intensiv zu besprechen?

Beitrag von „Charlotte Barentyn“ vom 26. Juli 2014, 11:37

@Jean Leroy:
Es mag sein, dass es besseres als PHP gibt...jedoch ist es eben das, was man problemlos bei fast allen Freehostern bekommt.
Eine andere Programmiersprache einzusetzen würde bedeuten, dass diese keine Akzeptanz finden würde.

Beitrag von „Jean Leroy“ vom 26. Juli 2014, 13:49

> Zitat von Charlotte Barentyn
>
> @Jean Leroy:
> Es mag sein, dass es besseres als PHP gibt...jedoch ist es eben das, was man problemlos bei fast allen Freehostern bekommt.
> Eine andere Programmiersprache einzusetzen würde bedeuten, dass diese keine

> Akzeptanz finden würde.

Für ein selbst gehostetes System stimmt das auf jeden Fall. Für zentrale Dienste kann man auch andere Techniken nutzen – mit dementsprechenden Schnittstellen für dezentrale Dienste

---

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 27. Juli 2014, 19:40

Was soll das? Andere Sorgen haben die MNs wohl nicht?

Beitrag von „Jean Leroy“ vom 27. Juli 2014, 20:24

> Zitat von Lady Enigma
>
> Was soll das? Andere Sorgen haben die MNs wohl nicht?

War schon lange nicht mehr online: welche Sorgen haben die MNs denn derzeit? Außer der vermutlich derzeitigen Sommerinaktivität?