

Virtuelle Einwohner

Beitrag von „Cédéric Fabergé“ vom 16. Oktober 2019, 12:54

Die meisten MNs haben ja virtuelle Einwohner. Viele sind gar Millionenstaaten. Wie macht ihr das im simulatorischen Alltag? Ist das immer die schweigende Mehrheit, oder haben die gar kein Stimmrecht? Oder schliessen sie sich immer der Meinung der Mehrheit der Spieler an, wenn gewählt wird? Theoretisch könnte ja ein kleiner Teil dieser virtuellen Bürger alle Spieler locker überstimmen.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 16. Oktober 2019, 13:05

Da gibt es allerlei Möglichkeiten.

Das unterdrückte Volk das tut was man ihm sagt.

Das Mehrheitsvolk.

Das Unparteiische Volk.

Das nicht wählende Volk.

Oder das Unbeteiligte bzw nicht wählende Volk.

Jeder Staat hat da seine eigene Umgangsmethoden, es gibt ja auch unzählige unterschiedliche Staatsformen und Projekt Konzepte.

Der Punkt ist wohl immer der Folgende die Spieler herrschen immer über die NPC's in dem Fall dazu zählt auch das ungesimnte Volk

Beitrag von „Cédéric Fabergé“ vom 16. Oktober 2019, 17:33

Interessant, vielen Dank! Wie macht ihr das bei euch?

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 16. Oktober 2019, 18:23

Naja ich bin in insgesamt 4 Projekten aktiv, in einem manchmal.

Mein eigenes hat wegen Fehlender Politischer Spieler momentan selbst wenig damit zu tun.

Ein anderes hat momentan garkeine Politische Aktivität und auch sonst wurde das Volk immer ignoriert, also sie zählen als Existent aber werden in der Simulation in jeder Hinsicht nicht beachtet.

Ein anderes verteilt die macht des Volkes auf alle Spieler mit verschiedenen Größen bei der wahl.

Naja du siehst gibt alles hier.

Beitrag von „Louis Moumont“ vom 16. Oktober 2019, 19:45

Bei uns wählen nicht die registrierten IDs, sondern die virtuellen Einwohner (mit Wahlrecht). Die Registrierten sind nur ein verschwindend kleiner Teil von ihnen. Das Wahlverhalten der Bevölkerung wird von den IDs simuliert. Diese dürfen aber nicht anhand ihrer persönlichen Präferenz entscheiden, sondern müssen beurteilen, wie sich das Elektorat am ehesten verhält. Das Gewicht einer ID ist dabei von ihrer Beteiligung an ddr Simulation abhängig.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 16. Oktober 2019, 20:33

[Zitat von Louis Moumont](#)

Bei uns wählen nicht die registrierten IDs, sondern die virtuellen Einwohner (mit Wahlrecht). Die Registrierten sind nur ein verschwindend kleiner Teil von ihnen. Das Wahlverhalten der Bevölkerung wird von den IDs simuliert. **Diese dürfen aber nicht anhand ihrer persönlichen Präferenz entscheiden, sondern müssen beurteilen, wie sich das Elektorat am ehesten verhält. Das Gewicht einer ID ist dabei von ihrer Beteiligung an ddr Simulation abhängig.**

Das schrecklichste System überhaupt...

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 16. Oktober 2019, 22:36

In Seyffenstein simulieren ähnlich wie in Livornien RL-Personen das Stimmvolk. Wir möchten unseren Mitspielern aber nicht vorschreiben wie sie das wahrzunehmen haben, Einschränkungen gibt es daher wenige. Ein Teil der Stimmen wird auch durch die Spielleitung bzw. den Zufall wahrgenommen.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 16. Oktober 2019, 22:38

Mein favorite System ist aber immer noch "one man, one vote". Alle HIDs haben eine Stimme und jeder im Parlament hat auch nur eine Stimme. Wird leider immer weniger....

Beitrag von „Alexander Waldheim“ vom 17. Oktober 2019, 00:06

Zum Glück meinst du. 😊

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 17. Oktober 2019, 00:23

Nein 😊 ich meine schon leider

Beitrag von „Cédéric Fabergé“ vom 17. Oktober 2019, 14:21


[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Mein favorite System ist aber immer noch "one man, one vote". Alle HIDs haben eine Stimme **und jeder im Parlament hat auch nur eine Stimme**. Wird leider immer weniger....

Höre ich da eine leise Kritik am astorischen System mit ihrem Repräsentantenhaus mit proportionalem Stimmgewicht heraus?

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 17. Oktober 2019, 14:58

Ja, in der Tat.

One man one vote gab es anfangs, als ich im House saß übrigens  Dann wurde es geändert...

Beitrag von „Louis Moumont“ vom 18. Oktober 2019, 11:28

[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Das schrecklichste System überhaupt...

Das einzige mir bekannte System, das die simulierte Einwohnerzahl berücksichtigt. Bei 150 Millionen Einwohnern ein zweistelliges Wählerverzeichnis ist entweder lächerlich oder eine Diktatur.

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 18. Oktober 2019, 15:58

[Zitat von Louis Moumont](#)

[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Das schrecklichste System überhaupt...

Das einzige mir bekannte System, das die simulierte Einwohnerzahl berücksichtigt. Bei 150 Millionen Einwohnern ein zweistelliges Wählerverzeichnis ist entweder lächerlich oder eine Diktatur.

Pardon, aber wäre das nicht eher eine Oligarchie bzw. eventuell sogar noch eine Aristokratie?

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 18. Oktober 2019, 16:23

[Zitat von Louis Moumont](#)

[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Das schrecklichste System überhaupt...

Das einzige mir bekannte System, das die simulierte Einwohnerzahl berücksichtigt. Bei 150 Millionen Einwohnern ein zweistelliges Wählerverzeichnis ist entweder lächerlich oder eine Diktatur.

Wieso? Wenn ich 10 Haupt IDs habe, dann kann ich auch nur 10 Wahlberechtigte haben. Die Wahl in einer Dreibürgischen Kolonie ist da passend. 10 Wahlberechtigte, alle haben abgestimmt = Wahlbeteiligung von 100% 😊

Ich könnte mich mit dem System livornien ja sogar anfreunden, wenn man denn frei entscheiden könnte, wie man wählt und wenn alle die gleiche Stimmenanzahl hätten, aber das ist ja nicht so

Beitrag von „Louis Moumont“ vom 18. Oktober 2019, 17:16

[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Wieso? Wenn ich 10 Haupt IDs habe, dann kann ich auch nur 10 Wahlberechtigte haben.

Das wäre bei uns auch nicht umsetzbar, weil wir keine Haupt- und Neben-IDs haben. Vor allem aber stellt sich halt die Frage, wie man sim-on begründet, daß so viele Menschen kein Wahlrecht haben.

[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Ich könnte mich mit dem System livornien ja sogar anfreunden, wenn man denn frei entscheiden könnte, wie man wählt und wenn alle die gleiche Stimmenanzahl hätten,

aber das ist ja nicht so

Es handelt sich ja nicht um eine Wahl, sondern um die Simulation von Bevölkerungsanteilen (NPSs, wenn du so willst).

One man one vote hast du im livornischen Unterhaus. Da hat jeder der 70 Mitglieder genau eine Stimme. Nicht mehr und nicht weniger.

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 19. Oktober 2019, 13:18

[Zitat von Louis Moumont](#)

One man one vote hast du im livornischen Unterhaus. Da hat jeder der 70 Mitglieder genau eine Stimme. Nicht mehr und nicht weniger.

Da würde ich auch gerne hin kommen in Seyffenstein, unser Parlament ist allerdings noch zu groß dafür...

Beitrag von „Louis Moumont“ vom 19. Oktober 2019, 20:57

Das kann man ja ändern.

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 19. Oktober 2019, 21:05

[Zitat von Louis Moumont](#)

Das kann man ja ändern.

Natürlich, kann man, nur ist das bei uns immer etwas schwieriger. Kurz: Ich habe die

Verfassung über die letzten Jahre so oft geändert, dass kaum noch jemand den Durchblick hat...

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 19. Oktober 2019, 21:18

Ja, das kommt mir bekannt vor. Einer der Gründe, warum es in Futuna keine Verfassung mehr gibt.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 19. Oktober 2019, 21:24

Kommt mir bekannt vor #Astor

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 23. Oktober 2019, 03:10

[Zitat von Heinz Lüneburg](#)

Wieso? Wenn ich 10 Haupt IDs habe, dann kann ich auch nur 10 Wahlberechtigte haben. Die Wahl in einer Dreibürgischen Kolonie ist da passend. 10 Wahlberechtigte, alle haben abgestimmt = Wahlbeteiligung von 100% 😊

Mir scheint es als ob die Art der Simulation der größte Unterschied ist. In Livornien geht es ums Rollenspiel. Die Leute sind dort um einen (oder multiple) Charakter zu spielen. In den anderen Staaten verkörpern die Spieler eher virtuelle Avatare.

Ergo gibt es auf der einen Seite ein sehr striktes System mit "one person, one vote" und auf der anderen Seite spielt die Simulation eine größere Rolle. Wer richtig aktiv ist, der hat dann eben auch mehr zu bestimmen. Aber durch die Bindung an den Charakter ist die Stimmhäufung nicht ein so großes Problem. Meine IDs in Livornien wählen zB niemals dieselbe Partei 😊