Militärsim / Dauer und Zeit

Beitrag von „Céderic Fabergé“ vom 28. Oktober 2019, 21:39

Wie macht ihr das bei euch in der Militärsim mit den Zeiten und Fristen? Eine Grundausbildung dauert im RL in Deutschland 12 Wochen, in der Schweiz 18 Wochen und auch in der US Navy immerhin noch acht Wochen. Zieht ihr dieseGrößenordnung so durch? Bis ein Soldat dann den untersten Generalsrang erlangt, muss er gut nochmal 30 Jahre warten. Befördert man viel schneller, hat man entsprechend junge Generäle. Wie handhabt ihr das?

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 28. Oktober 2019, 21:53

Meine Aga in Dreibürgen ging vom 5. März bis zum 19. Mai (Prüfung) und aktuell bin ich im Uffz Lehrgang.

Klar geht es schneller, da du z.B. sowas wie Sport etc nicht simmst die Chefin des Dreibürgischen Militärs ist 32 und Generaloberst, also ja, du hast junge Generäle, weil die Beförderungen natürlich schneller gehen als im RL

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 29. Oktober 2019, 09:53

Ich halte mich da an das RL. Niemand wird nach 2 Jahren General.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 29. Oktober 2019, 14:07

> Zitat von Dionysius Buddenberg
>
> Ich halte mich da an das RL. Niemand wird nach 2 Jahren General.

Also zumindest bei Spielern ist das aber nicht anders möglich, sonst hast du keine Generäle;)

Bei Neben Ids die nicht aufgestiegen sind, ist das natürlich was anderes

---

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 29. Oktober 2019, 14:24

Es gibt keine Streitkraft ohne Befehlshaber. Entsprechend sind die dann über IDs in dem entsprechenden Alter oder NPCs abgedeckt.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 29. Oktober 2019, 15:49

Wenn die Führungsebene nicht selbst unten angefangen hat, ist das richtig (meine Generäle in der DU sind auch alle 55+) aber wenn die selbst ubten angefangen haben und aufgestiegen sind, gehts halt nicht anders

#MikronationaleBesonderheit

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 29. Oktober 2019, 17:33

Die Träume der Soldaten müssen zu Beginn zerplatzen. Ihnen muss sofort klar gemacht werden, dass sie niemals General werden.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 29. Oktober 2019, 17:41

Und damit hat schlichtweg keiner große Lust bei euch mit zu machen Aufstiegschancen 0%

Zeit Verschwendung, denn das was du bei dir vergisst ist das leute ihre echte Lebenszeit in deine Msim stecken und das anders als im RL keine Super Bezahlung dafür rüberspringt.

Wenn du also Träume Platzen lässt machst du dem Spieler hinter dem Soldaten klar das es keinen Sinn macht deine Ausbildung zu durchlaufen. Womit der meist beste ausgestalltete Teil jedes Militärs bei dir einfach mal unnötig ist.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 29. Oktober 2019, 17:47

> Zitat von Dionysius Buddenberg
>
> Die Träume der Soldaten müssen zu Beginn zerplatzen. Ihnen muss sofort klar gemacht werden, dass sie niemals General werden.

Aber das werden sie doch

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 29. Oktober 2019, 20:52

> Zitat von Dionysius Buddenberg
>
> Ich halte mich da an das RL. Niemand wird nach 2 Jahren General.

Die Heidemann ID ist in Dreibürgen seit 2010 registriert und ich glaube seit Ende 2016 General (also waren es in dem Fall eher 6 Jahre und nicht zwei). Und selbst das ging bei genauer Betrachtung nur dank besonderer Umstände. Gotha hatte nach seiner Machtübernahme eine so rigorose Säuberung in der Generalität vorgenommen dass er, um noch sowas wie eine handlungsfähige Armee zu haben, gar nicht anders konnte als die Lücken mit Stabsoffizieren nachzubesetzen. Dass Heidemann den Generalsrang nach dem Sturz des Gotha-Regimes behalten durfte hatte wohl mehr als alles andere damit zu tun dass sie das war was dem Anführer des militärischen Widerstands gegen Gotha noch am nächsten kommt und es aus politischen Gründen sinnvoll war der Öffentlichkeit, nachdem der Spuk vorbei war, eine Art Aushängeschild für die Integrität des Militärs zu präsentieren.

> Zitat von Dionysius Buddenberg

> Die Träume der Soldaten müssen zu Beginn zerplatzen. Ihnen muss sofort klar gemacht werden, dass sie niemals General werden.

Sehe ich nicht so. Natürlich sollte ein Spieler grundsätzlich die Möglichkeit haben eine Militärkarriere auch bis in die höchsten Ebenen vorantreiben zu können, wo wäre sonst der Reiz sich überhaupt hauptsächlich mit der Militärsim zu befassen? Allerdings bedeutet die Tatsache dass jeder grundsätzlich die Möglichkeit hat ja noch lange nicht dass auch jeder irgendwann General wird (ich meine auch in Dreibürgen haben nur eine Handvoll der Militärspieler es überhaupt je geschafft eine ID regulär bis zum General zu simmen).

In Aquatropolis hatte die Militärsim immer deutlich weniger Spieler als in Dreibürgen und war auch nicht immer durchgängig aktiv weshalb bei uns Neueinsteiger sofern sie nicht ausdrücklich zu den Mannschaften wollten eher als Offiziersanwärter angefangen haben und dementsprechend schnell einen eigenen kleinen Bereich zur Ausgestaltung bekommen haben. Weitere Beförderungen gab es dann je nachdem wie aktiv sie in ihrem Bereich waren und welche Qualität ihre Beiträge hatten (Planstellen auf denen Leutnante geparkt werden können die nur auf Zuruf mal aktiv werden gibt es auch in der Aquamarine genug, Bedarf an Admirälen haben wir deutlich weniger). Anders als in Dreibürgen hat ihnen dabei auch niemand durch diverse Ausbildungsblöcke und Karrierestufen die Hand gehalten so dass sie entweder geschafft haben selbst einen Platz in der Militärsim zu finden oder nach einer Weile wieder verschwunden sind (keine Ideallösung aber ich meine auch Dreibürgen kann sein wesentlich aktiveres System schon länger nicht mehr wirklich aufrechterhalten dafür fehlt es inzwischen einfach auf zu vielen Ebenen an aktiven Spielern). Seit längerem ist unsere Militärsim in Aqua leider auch eher eingeschlafen was auch den Nebeneffekt hatte dass die IDs die noch da sind schon eine kleine Ewigkeit auf ihren Posten hängen. Eventuell wäre es mal Zeit für eine kleine Umstrukturierung um das zu ändern.

Beitrag von „Nils von Berg“ vom 29. Oktober 2019, 20:52

> Zitat von Dionysius Buddenberg
>
> Ich halte mich da an das RL. Niemand wird nach 2 Jahren General.

Bei uns tatsächlich auch nicht. Es sei denn man erweißt sich als besonders talentiert und leistet herausragendes für die Mill.-Sim.

Zum Beispiel hab ich mit Nils 10 Jahre gebraucht um Großadmiral, also den höchsten Rang zu erreichen.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 29. Oktober 2019, 22:00

Vielleicht ist es nützlich, in dieser Frage zwischen einer ID und dem RL-Spieler dahinter zu unterscheiden.

Tatsächlich mutet es merkwürdig an, wenn eine ID nach wenigen Jahren zum General aufsteigt. Wenn aber der Spieler hinter dieser ID viel Fleiss und/oder Können gezeigt hat, soll man ihn dafür auch belohnen. Eine mögliche Lösung wäre, dass er mit einer neuen ID weiter oben in der Führungshierarchie einsteigen darf.

Beispiele:

a) Ein Spieler bringt die ID „Hans Muster“ und fängt damit als Rekrut an. Er zeigt in der Grundausbildung viel Einsatz und kann auch was und wird auf einen Offizierslehrgang geschickt. Für diese ID sollte dann erstmal die nächsten Jahre mit dem Rang eines Leutnants Schluss sein. Als solcher kann er aber in der Simulation verschiedene Dienstposten durchspielen wie z.B. Zugführer eines Schützenzuges, Kompanieführerstellvertreter, Ordonnanzoffizier und Adjutant im Bataillonsstab usw.

b) Zeigt der Spieler Interesse und Fähigkeiten für Höheres, kann er mit einer neuen ID „Fritz Obermuster“ auf der Ebene Kompanie einsteigen und es bis zum Bataillonskommandeur bringen mit Verwendungen in einem Brigade- und/oder Divisionsstab.

c) Hat sich der Spieler auch jetzt wieder gut bewährt, kann er mit einer dritten ID „Walter Toppmann“ als Einsternegeneral einsteigen und die Leiter hoch.

Niemand verlangt im Übrigen, dass der Spieler reell über die Fähigkeiten verfügen muss, die ein Leutnant, Major oder General haben muss. Das ist schliesslich nur ein Spiel. Bei den Beispielen oben geht es hauptsächlich darum, dass sich der Spieler bei a) mit Gefechtstechnik,

bei b) mit Taktik und bei c) mit Operationsführung beschäftigt und in den Grundzügen versteht.

Entsprechend habe ich meine Militärschule des Schwarzen Hahns so aufgebaut, dass dort Gefechtstechnik, Taktik und Operationsführung gelehrt werden und zwar parallel. Der Militärschüler soll das Grundsätzliche lernen und begreifen und zwar bezüglich a) dem Feuergefecht eines Schützenzuges, b) dem Einsatz eines taktischen Körpers wie Bataillon/Regiment/Brigade und c) der Führung grosser Armeeteile wie z.B. Armeekorps.

Hat der Spieler das begriffen , sehe ich keinen Grund, ihm nicht eine entsprechende Funktion zu geben. Dann kann er auch General werden, aber natürlich nicht mit einer Rekruten-ID. Und das auch bereits nach wenigen Monaten. **Wenn einer was kann, will ich ihn nicht aufhalten, sondern fördern.**

Beitrag von „L-M R“ vom 29. Oktober 2019, 22:31

> Zitat von Dionysius Buddenberg
>
> Ich halte mich da an das RL. Niemand wird nach 2 Jahren General.

Das ist nur dann richtig, wenn man ausschließlich die westliche Welt der Gegenwart betrachtet. In den Staaten des Warschauer Pakts war es beispielsweise absolut üblich, Parteifunktionäre - auch solche ohne militärische Ausbildung - zu Generälen zu machen. Ein Paradebeispiel dafür war Waldemar Verner, der 1952 aus dem Stand zum Vizeadmiral ernannt wurde.

Ähnliche Verfahrensweisen gibt es auch in diversen Monarchien. Die thailändische Königin etwa hat es in gerade mal sechs Jahren vom Leutnant zum General gebracht.

Zur Eingangsfrage: Da in Dreibürgen "hochgedient" wird, ist meine HID mit ihren 35 Jahren deutlich zu jung für ihren Dienstgrad (Vizeadmiral). Allerdings gab es solche Überflieger in der deutschen Militärgeschichte wirklich (Bärenfänger, Galland, v. Hirschfeld, Peltz, Remer, Tolsdorff), weshalb ich mich letztendlich dazu entschieden habe, das Ganze SimOn als Ausnahmefall zu behandeln. Das wirkt im ersten Moment natürlich unglaublich narzisstisch, bedeutet aber auch, dass besagte ID in der restlichen Generalität nicht allzu viele Freunde hat. (Eine mögliche Analogie hierzu sind vielleicht die teilweise extrem jungen Kriegsoffiziere der Wehrmacht, die in der frühen Bundeswehr aus diversen Gründen [Herkunft, fehlende

Seilschaften, ausschließlich auf den Fronteinsatz ausgerichtete Ausbildung usw.] immer etwas außerhalb des Offizierkorps standen.)

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 30. Oktober 2019, 07:14

> Zitat von L-M R
>
> Das ist nur dann richtig, wenn man ausschließlich die westliche Welt der Gegenwart betrachtet. In den Staaten des Warschauer Pakts war es beispielsweise absolut üblich, Parteifunktionäre - auch solche ohne militärische Ausbildung - zu Generälen zu machen. Ein Paradebeispiel dafür war Waldemar Verner, der 1952 aus dem Stand zum Vizeadmiral ernannt wurde.

Ich gebe zu, ich hatte da bewusst etwas überspitzt. 😉

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 30. Oktober 2019, 07:17

> Zitat von Yukiko Kami Asai
>
> Und damit hat schlichtweg keiner große Lust bei euch mit zu machen Aufstiegschancen 0%
>
> Zeit Verschwendung, denn das was du bei dir vergisst ist das leute ihre echte Lebenszeit in deine Msim stecken und das anders als im RL keine Super Bezahlung dafür rüberspringt.
>
> Wenn du also Träume Platzen lässt machst du dem Spieler hinter dem Soldaten klar das es keinen Sinn macht deine Ausbildung zu durchlaufen. Womit der meist beste ausgestalltete Teil jedes Militärs bei dir einfach mal unnötig ist.

Für jede Laufbahn eine neue ID.

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 30. Oktober 2019, 07:22

> Zitat von Charles Lanrezac
>
> Vielleicht ist es nützlich, in dieser Frage zwischen einer ID und dem RL-Spieler dahinter zu unterscheiden.
>
> Tatsächlich mutet es merkwürdig an, wenn eine ID nach wenigen Jahren zum General aufsteigt. Wenn aber der Spieler hinter dieser ID viel Fleiss und/oder Können gezeigt hat, soll man ihn dafür auch belohnen. Eine mögliche Lösung wäre, dass er mit einer neuen ID weiter oben in der Führungshierarchie einsteigen darf.
>
> Beispiele:
>
> a) Ein Spieler bringt die ID „Hans Muster“ und fängt damit als Rekrut an. Er zeigt in der Grundausbildung viel Einsatz und kann auch was und wird auf einen Offizierslehrgang geschickt. Für diese ID sollte dann erstmal die nächsten Jahre mit dem Rang eines Leutnants Schluss sein. Als solcher kann er aber in der Simulation verschiedene Dienstposten durchspielen wie z.B. Zugführer eines Schützenzuges, Kompanieführerstellvertreter, Ordonnanzoffizier und Adjutant im Bataillonsstab usw.
>
> b) Zeigt der Spieler Interesse und Fähigkeiten für Höheres, kann er mit einer neuen ID „Fritz Obermuster“ auf der Ebene Kompanie einsteigen und es bis zum Bataillonskommandeur bringen mit Verwendungen in einem Brigade- und/oder Divisionsstab.
>
> c) Hat sich der Spieler auch jetzt wieder gut bewährt, kann er mit einer dritten ID „Walter Toppmann“ als Einsternegeneral einsteigen und die Leiter hoch.
>
> Niemand verlangt im Übrigen, dass der Spieler reell über die Fähigkeiten verfügen muss, die ein Leutnant, Major oder General haben muss. Das ist schliesslich nur ein Spiel. Bei den Beispielen oben geht es hauptsächlich darum, dass sich der Spieler bei a) mit Gefechtstechnik, bei b) mit Taktik und bei c) mit Operationsführung beschäftigt und in den Grundzügen versteht.

> Entsprechend habe ich meine Militärschule des Schwarzen Hahns so aufgebaut, dass dort Gefechtstechnik, Taktik und Operationsführung gelehrt werden und zwar parallel. Der Militärschüler soll das Grundsätzliche lernen und begreifen und zwar bezüglich a) dem Feuergefecht eines Schützenzuges, b) dem Einsatz eines taktischen Körpers wie Bataillon/Regiment/Brigade und c) der Führung grosser Armeeteile wie z.B. Armeekorps.
>
> Hat der Spieler das begriffen , sehe ich keinen Grund, ihm nicht eine entsprechende Funktion zu geben. Dann kann er auch General werden, aber natürlich nicht mit einer Rekruten-ID. Und das auch bereits nach wenigen Monaten. **Wenn einer was kann, will ich ihn nicht aufhalten, sondern fördern.**
>
> Alles anzeigen

Im Grunde alles, was eine gute Militär-Sim für mich braucht. 👍

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 30. Oktober 2019, 22:38

> Zitat von Dionysius Buddenberg
>
> > Zitat von Yukiko Kami Asai
> >
> > Und damit hat schlichtweg keiner große Lust bei euch mit zu machen Aufstiegschancen 0%
> >
> > Zeit Verschwendung, denn das was du bei dir vergisst ist das leute ihre echte Lebenszeit in deine Msim stecken und das anders als im RL keine Super Bezahlung dafür rüberspringt.
> >
> > Wenn du also Träume Platzen lässt machst du dem Spieler hinter dem Soldaten klar das es keinen Sinn macht deine Ausbildung zu durchlaufen. Womit der meist beste ausgestalltete Teil jedes Militärs bei dir einfach mal unnötig ist.
>
> Für jede Laufbahn eine neue ID.

> Alles anzeigen

Das klang allerdings vorhin noch anders . Zumindest hatte ich deinen Post so verstanden dass du einem neuen Spieler gar keine Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb der Militärsim einräumen würdest (weder über eine höherrangige NID noch anderweitig). Ansonsten muss ich sagen dass ich auch kein großer Fan von FeuerwehrmannCowboyAstronautMilliardär-IDs bin und in der Regel für eine neue Funktion auch eher eine neue ID erstelle (das soll keine Kritik an Spielern sein die es vorziehen z.B. Unternehmer, Politiker, Offizier und Wissenschaftler in einer Person zu sein aber mein bevorzugter Stil ist das nicht) aber das auf Dienstgradgruppen innerhalb des Militärs auszudehnen halte ich dann doch für etwas extrem. Wenn ich eine spezialisierte ID habe die nur zur Teilnahme an der Militärsim vorgesehen ist sehe ich nicht unbedingt warum diese ID ewig Mannschaftsdienstgrad bleiben muss und ich mir für einen Unteroffizier eine komplett neue Figur ausdenken soll.

Wie sollte das deiner Ansicht nach überhaupt ablaufen? Teilst du einem Spieler der sich in der Militärsim bewährt hat irgendwann mit dass er wenn er möchte jetzt eine Offiziers-ID erstellen darf oder nimmst du lieber den etwas kafkaesken Ansatz dass ein Spieler der nie fragt ob er eine ID in der nächst höheren Dienstgradgruppe spielen darf ewig auf der untersten Ebene bleibt ohne je zu erfahren was er falsch macht bis er irgendwann frustriert aussteigt?

> Zitat von Charles Lanrezac
>
> Vielleicht ist es nützlich, in dieser Frage zwischen einer ID und dem RL-Spieler dahinter zu unterscheiden.
>
> Tatsächlich mutet es merkwürdig an, wenn eine ID nach wenigen Jahren zum General aufsteigt. Wenn aber der Spieler hinter dieser ID viel Fleiss und/oder Können gezeigt hat, soll man ihn dafür auch belohnen. Eine mögliche Lösung wäre, dass er mit einer neuen ID weiter oben in der Führungshierarchie einsteigen darf.
>
> Beispiele:
>
> a) Ein Spieler bringt die ID „Hans Muster“ und fängt damit als Rekrut an. Er zeigt in der Grundausbildung viel Einsatz und kann auch was und wird auf einen Offizierslehrgang geschickt. Für diese ID sollte dann erstmal die nächsten Jahre mit dem Rang eines Leutnants Schluss sein. Als solcher kann er aber in der Simulation verschiedene Dienstposten durchspielen wie z.B. Zugführer eines Schützenzuges, Kompanieführerstellvertreter, Ordonnanzoffizier und Adjutant im Bataillonsstab usw.

> b) Zeigt der Spieler Interesse und Fähigkeiten für Höheres, kann er mit einer neuen ID „Fritz Obermuster“ auf der Ebene Kompanie einsteigen und es bis zum Bataillonskommandeur bringen mit Verwendungen in einem Brigade- und/oder Divisionsstab.
>
> c) Hat sich der Spieler auch jetzt wieder gut bewährt, kann er mit einer dritten ID „Walter Toppmann“ als Einsternegeneral einsteigen und die Leiter hoch.
>
> Niemand verlangt im Übrigen, dass der Spieler reell über die Fähigkeiten verfügen muss, die ein Leutnant, Major oder General haben muss. Das ist schliesslich nur ein Spiel. Bei den Beispielen oben geht es hauptsächlich darum, dass sich der Spieler bei a) mit Gefechtstechnik, bei b) mit Taktik und bei c) mit Operationsführung beschäftigt und in den Grundzügen versteht.
>
> Entsprechend habe ich meine Militärschule des Schwarzen Hahns so aufgebaut, dass dort Gefechtstechnik, Taktik und Operationsführung gelehrt werden und zwar parallel. Der Militärschüler soll das Grundsätzliche lernen und begreifen und zwar bezüglich a) dem Feuergefecht eines Schützenzuges, b) dem Einsatz eines taktischen Körpers wie Bataillon/Regiment/Brigade und c) der Führung grosser Armeeteile wie z.B. Armeekorps.
>
> Hat der Spieler das begriffen , sehe ich keinen Grund, ihm nicht eine entsprechende Funktion zu geben. Dann kann er auch General werden, aber natürlich nicht mit einer Rekruten-ID. Und das auch bereits nach wenigen Monaten. **Wenn einer was kann, will ich ihn nicht aufhalten, sondern fördern.**
>
> Alles anzeigen

Das ist natürlich auch eine Lösung aber wie ich weiter oben schon angedeutet habe, keine von der ich persönlich allzu begeistert bin. Vielleicht hänge ich was das angeht zu sehr an der Denkweise von Pen&Paper RPGs aber bis auf wenige Ausnahmen, die wirklich nur aus der Notwendigkeit eine bestimmte Position besetzen zu müssen entstanden sind, betrachte ich meine IDs nicht als beliebig austauschbar. Eine ID mit einer aussimulierten Karriere (wo das möglich ist) ist für mich interessanter als eine die einfach mit einem bestimmten Dienstgrad vom Himmel gefallen ist (wobei ich natürlich auch davon inzwischen ein paar habe die erfüllen dann aber in der Regel auch eine sehr konkrete Funktion und sind damit in ihrer Entwicklung nicht frei). Natürlich gibt es auch hier zwei Extreme eine absurde an den Haaren herbeigezogene Blitzbeförderung wirkt sich zumindest auf meine Motivation in einer Militärsim aktiv zu bleiben auch nicht gerade positiv aus (weil sie natürlich die Frage aufwirft ob die Zeit

und Mühe die man in eine Militärsim gesteckt hat überhaupt einen Sinn hatte wenn Beförderungen dann am Ende doch scheinbar willkürlich verteilt werden). Ich habe alles in allem überhaupt kein Problem damit wenn eine ID schneller aufsteigt als es RL üblich wäre solange die Laufbahn trotzdem noch nachvollziehbar bleibt und der Werdegang der ID keine Brüche aufweist durch die es schwer wird die Figur noch sinnvoll weiterzuspielen. Einen General oder Admiral in seinen 30ern sehe ich da an sich nicht unbedingt als problematisch. Richter hat ja bereits mehrere Beispiele für relativ junge Generäle aufgeführt. Im 19. Jahrhundert gab es auch noch ein paar: Clausewitz war mit 38 Generalmajor, Napoleon mit 24 Brigadegeneral und Galusha Pennypacker hat seine Beförderung zum Brigadegeneral mit 20 erhalten (in wie fern man Armeen des 19. Jh. mit denen des 20/21 Jh. vergleichen kann ist natürlich eine Frage für sich). Ich meine dass es in Dreibürgen auch nicht unüblich ist das Geburtsjahr einer ID nachträglich anzupassen damit das Alter wieder halbwegs zum Rang passt.

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 31. Oktober 2019, 12:36

> Zitat von Erica Simmons
>
> oder nimmst du lieber den etwas kafkaesken Ansatz dass ein Spieler der nie fragt ob er eine ID in der nächst höheren Dienstgradgruppe spielen darf ewig auf der untersten Ebene bleibt ohne je zu erfahren was er falsch macht bis er irgendwann frustriert aussteigt

Genau so. Nein, im Ernst, dass würde ich schon zu Beginn klar kommunizieren, dass man sich bei Interesse melden möge.

Beitrag von „Eugénie Levebre“ vom 2. November 2019, 14:51

Wir legen in unserer Militärsim Wert auf RL-konforme Zeitspannen. Aber das tun wir ja auch sonst, auch bei der Häufigkeit von Wahlen. Wer also bei uns von der Pike auf Karriere macht, muss ein bischen Zeit mitbringen. Aber natürlich gibt es auch bei uns Möglichkeiten, das zu umgehen. Zum einen sind das Identitäten, die in höherem Alter und höherem Dienstgrad in die Simulation einsteigen. Und natürlich gibt es auch in Livornien verwöhnte Königssöhne, die den Marschallstab geschenkt bekommen.

Beitrag von „Alexander C. Fabius“ vom 21. November 2019, 12:34

Eine schnelle Karriere muss ja nicht zwingend unrealistisch sein. Wenn ein Land konsequent und in sich plausibel simuliert, daß die Stehzeiten jeweils einem Bruchteil des üblichen RL-Durchschnitts ist, dann ist das halt so. Es muss ja nicht jeder Simstrang eine Präzedenz im RL vorweisen können, um akurat zu sein.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 21. November 2019, 19:34

Da aber immer mehr MNs Zwanghaft das RL nachahmen und die "Altenhasen" immer häufiger die Simon und Simoff Trennung ignorieren ist das die Logische Konsequenz.

In den Meisten Mns geht es nicht mehr um den Spaß einen anderen Menschen oder Land darzustellen sondern nur noch möglichst realistisch und vorallem unbelehrbar zu sein.

Herr Reis wurde erst vor kurzem in Dreibürgen angegriffen weil er die Frechheit besaß einen Briefcode (also eine Simoff funktion) zu vergessen.

Und darüber hinaus hat man gleich die lockere Lustige Ausdrucksweise eines Pottyländischen kritisiert und herablassend bewertet weil sie ja nicht dem eigenen Schema entspreche.

Wenn also die glaube ich Größte MN an RL Spielerzahl sich derart entwickelt das andere MNs ihren standart entsprechen zuhaben und sonnst nichts wert sind, mehr noch die leute persönlich beschuldigt und angegriffen werden dann liebe Gemeinschaft der MNs ist es kein Wunder das auch in Militär Sims ein absoluter unsinniger RL Standard zwang entsteht.

Noch vor ein Paar Jahren wäre dieser Zwang undenkbar gewesen da war der spaß im Vordergrund und alle kamen damit klar wenn eine MN mal eben doch etwas schräger sein wollte.

Wenn das aber so weiter geht und leute nicht endlich mal wieder etwas nachdenken, wird es bald keine entsprechenden Probleme mehr geben den die Spielerzahl nimmt bekanntlich ab und durch Diskriminierung dieser und anderer art wird das sicher nicht besser.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 21. November 2019, 20:33

Dein Vorwurf ist also, dass die dreibürgische Militärausbildung zu realistisch ist?

> Zitat von Yukiko Kami Asai
>
> Und darüber hinaus hat man gleich die lockere Lustige Ausdrucksweise eines Pottyländischen kritisiert und herablassend bewertet weil sie ja nicht dem eigenen Schema entspreche.

Man sollte sich mit seinen Schreiben halt auch anpassen, nicht wahr?

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 21. November 2019, 22:15

Seit dem Barnstorvia-Relaunch hat sich bei einigen Spielern, die dort und in Dreibürgen aktiv sind, eine unsympathische herablassende Art bemerkbar gemacht. Dégoutant.

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 22. November 2019, 12:29

Larmoyant.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 22. November 2019, 14:20

Was mich interessiert: Plant ihr lieber durch oder könnt ihr auch ad-hoc simulieren?

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 22. November 2019, 15:38

> Zitat von Heinz Lüneburg
>
> Dein Vorwurf ist also, dass die dreibürgische Militärausbildung zu realistisch ist?
>
> > Zitat von Yukiko Kami Asai
> >
> > Und darüber hinaus hat man gleich die lockere Lustige Ausdrucksweise eines Pottyländischen kritisiert und herablassend bewertet weil sie ja nicht dem eigenen Schema entspreche.
>
> Man sollte sich mit seinen Schreiben halt auch anpassen, nicht wahr?

Nein mein Vorwurf ist das Diese Arroganz und das Verhalten was besseres zu sein negativ von anderen aufgenommen wird.

Und nein Sollte man nicht, zum einen Würdet ihr euch genau so wenig anpassen wenn das Land andere Arten und Sitten hat und zum zweiten ist das Unrealistisch den der Brief kommt aus dem Ausland dort herrschen nicht Dreibürgische Umstände.

Und was mich richtig nervt ist das ihr auf Pottyland rumhackt aber andere sich nicht anpassen müssen.

Nein mein Freund Länder sind unterschiedlich und nicht alle Dreibürgisch und das ist verdammt nochmal auch gut so, wenn dir das nicht passt würde ich mir mal Gedanken machen warum.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 22. November 2019, 15:39

> Zitat von Faantir Gried
>
> Was mich interessiert: Plant ihr lieber durch oder könnt ihr auch ad-hoc simulieren?

Hahahaha Fantiii guter Witz... Danke. #MadeMyDay

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 22. November 2019, 16:15

Die Frage war ernst gemeint.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 22. November 2019, 16:30

> Zitat von Faantir Gried
>
> Was mich interessiert: Plant ihr lieber durch oder könnt ihr auch ad-hoc simulieren?

Ich mache meist nen Mittelweg. Ergebnis wird geplant (z.B "Hochzeit",. der Weg dahin ist offen, lediglich No Gos werden "geplant", oder Schlüsselereignisse, ganz Ungeplant ist scheiße, da ich meist für die IDs nen Plan habe, wo die am Ende stehen soll

---

Beitrag von „Dupont“ vom 22. November 2019, 19:50

Mir ist ad-hoc lieber, das klappt aber nur dann, wenn gleiche Voraussetzungen herrschen. Hat das Gegenüber zum Beispiel nicht das notwendige Niveau, muß in der Konsequenz mehr abgesprochen werden.

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 24. November 2019, 11:44

> Zitat von Alexander C. Fabius

> Eine schnelle Karriere muss ja nicht zwingend unrealistisch sein. Wenn ein Land konsequent und in sich plausibel simuliert, daß die Stehzeiten jeweils einem Bruchteil des üblichen RL-Durchschnitts ist, dann ist das halt so. Es muss ja nicht jeder Simstrang eine Präzedenz im RL vorweisen können, um akurat zu sein.

Das ist tatsächlich ein wichtiger Punkt. Auch im RL hängen solche Dinge stark von den Umständen einer Armee ab. In einer Streitmacht die seit mehr als einem halben Jahrhundert allenfalls an kleineren Militäraktionen beteiligt war wird eine Militärkarriere wahrscheinlich stark bürokratisiert und durchgeplant ablaufen (z.B. vom Leutnant zum Oberleutnant vergehen mindestens zwei Jahre und wer es nach 5 Jahren nicht geschafft hat wird gar nicht mehr befördert, oder so ähnlich). In einer Armee die immer wieder an größeren Feldzügen beteiligt ist würde das etwas anders aussehen. Zum Einen sind Offiziere nicht kugelsicher und gehen an der Front hin und wieder verloren, zum anderen muss auch auf den höheren Ebenen hin und wieder ungeeignetes oder ausgebranntes Führungspersonal entfernt und ersetzt werden. Das alles lässt mehr Raum für Beförderungen ausser der Reihe.

Eine Streitmacht die gerade neu aufgebaut wurde, oder stark vergrößert wurde oder die gerade eine politische (oder wie auch immer geartete) Säuberung hinter sich hat, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit ein eher junges Offizierskorps haben weil in all diesen Fällen sehr viele Planstellen kurzfristig besetzt werden mussten und das eben nur mit den Kandidaten geht die da sind.

Ich hatte in der Vergangenheit immer wieder den Eindruck einige Spieler würden glauben ihre Sim wäre hochgradig realistisch wenn sie einfach nur RL-Fakten kopieren. Dabei übernehmen dann MNs die gerne Großmächte spielen wollen teilweise einfach Waffensysteme von RL-Großmächten ohne zu prüfen ob ein RL im Kontext des kalten Krieges entstandenes Waffensystem in einer multipolaren Weltordnung wie wir sie in den MNs haben überhaupt Sinn macht (oder zumindest genug dass jemand Zeit und Ressourcen in deren Entwicklung stecken würde). Interessanterweise scheint z.B. Astor diese Fallgrube ganz gut vermieden zu haben (zumindest war das beim Überfliegen ihrer Militäraufstellung mein Eindruck). Für die Beförderungszeiten beim Militär ist das ähnlich. Dreibürgen war in den letzten Jahren oft genug in Kriege verwickelt, da sehe ich kein großes Problem darin wenn einzelne Militärkarrieren dort etwas schneller verlaufen sind als z.B. in der RL-Bundeswehr. Und die Aquamarine existiert als organisierte Streitmacht auch VL noch keine 20 Jahre und hatte auch auf höchster Ebene immer wieder mal Personalfluktuationen da wäre eine nur aus 50- bis 60-jährigen bestehende Admiralität in meinen Augen seltsamer als ein paar Flaggoffiziere die noch in ihren 30ern oder frühen 40ern sind.

> Zitat von Faantir Gried
>
> Was mich interessiert: Plant ihr lieber durch oder könnt ihr auch ad-hoc simulieren?

Eigentlich versuchen wir in Aquatropolis Planung zu vermeiden und nur ad hoc zu simulieren. Das hat in der Vergangenheit aber auch schon zu Sim-Abbrüchen geführt wenn wir und unser jeweiliger Sim-Partner komplett unterschiedliche Vorstellungen hatten oder die Situation unterschiedlich interpretiert und entsprechend gehandelt haben.

Als ich mal eine NID erstellt habe deren Hintergrund eng mit der Figur eines anderen Spielers verknüpft war, habe ich das vorher per PN besprochen und mir das OK des Mitspielers eingeholt. Wie sich der Plot um diese Figur danach weiterentwickeln sollte haben wir aber nicht abgesprochen.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. November 2019, 13:07

Das Problem mit dem Militär in den MNs ist auch, dass viele der Ansicht sind, sie würden ohne Riesenmilitär nicht ernst genommen werden. Es ist an sich ja auch schwierig, da jeder Mitspieler in den MNs von der Theorie her gleichwertig ist und dass das für die MNs in einem gewissen Maße auch gilt (ich halte die Eintragungsvorschriften bei den Karten für ein gutes Maß der Qualifikation für Gleichwertigkeit), aber dann MNs oder Personen mit unterschiedlichen Machtmöglichkeiten simuliert werden sollen. Die Wahrnehmung verschwimmt innerhalb kürzester Zeit und es wird einem ständig von allen Seiten erklärt, was nun wie realistisch und was lächerlich ist.

Stellen wir uns den Neuling mit der Neulings-MN vor: Er will irgendwie besonders sein und sieht halt die ganzen Marktschreier, große MNs mit vielen Spielern, die andere MNs zum Teil nicht ernst nehmen, weil sie weniger Spieler haben, oder neuer sind, etc. Diese MNs sind in der Regel durch die Lockerung gegenüber dem RL auch durchaus militärisch aktiv geworden und zeichnen sich dadurch auch als Bedrohung aus. Eines führt zum Anderen. Zu dem sind die MNs ein wenig wie die Vampire von Vampire: The Masquerade (das Pen&Paper, nicht die eher seichten PC-Spiele), dass sie miteinander leben müssen, aber sich gegenseitig die Nahrung nicht gönnen (Spieler, Aktivität). Nach dem Willen der meisten MNler sollen Neulinge dann eben nicht einen eigenen Staat gründen, sondern bei ihnen mitspielen.

Und viel Interaktion der MNs untereinander läuft auch auf militärische Szenarien hinaus, selbst wenn einige das gar nicht wollen. Das Thema ist schwierig.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 24. November 2019, 13:08

> Zitat von Erica Simmons
>
> Ich hatte in der Vergangenheit immer wieder den Eindruck einige Spieler würden glauben ihre Sim wäre hochgradig realistisch wenn sie einfach nur RL-Fakten kopieren. Dabei übernehmen dann MNs die gerne Großmächte spielen wollen teilweise einfach Waffensysteme von RL-Großmächten ohne zu prüfen ob ein RL im Kontext des kalten Krieges entstandenes Waffensystem in einer multipolaren Weltordnung wie wir sie in den MNs haben überhaupt Sinn macht (oder zumindest genug dass jemand Zeit und Ressourcen in deren Entwicklung stecken würde). Interessanterweise scheint z.B. Astor diese Fallgrube ganz gut vermieden zu haben (zumindest war das beim Überfliegen ihrer Militäraufstellung mein Eindruck).

Scharf beobachtet und ein Danke für die Blumen, wurden die astorischen Streitkräfte doch seinerzeit 2011 von mir ausgestaltet. Und ja, dabei musste eben gerade die von dir beschriebene Fallgrube vermieden werden. Das ging übrigens nicht ohne erheblichen Widerstand, weil es Leute gab, die unreflektiert das RL-Militär abkupfern wollten in der Meinung, dass die Grösse Astors sich in grossen Truppenzahlen und vielen Militärverbänden widerspiegeln müsse.

Das MN-Astor ist anders als die heutige RL-USA in praktisch keine Bündnisverpflichtungen eingebunden und betreibt eine extrem isolationistische Politik. Deshalb gab es keinen Grund für starke Bodenkampfverbände. Hingegen sieht man sich in Astor stets als Grossmacht, die durchaus (so sie denn will) auch schnelle und harte globale Schläge austeilen können muss. So landete man zwangsläufig bei viel Technik und wenig Personal. Dreibürgische Regierungsstellen konnten seinerzeit bei einer Besprechung über Abrüstungsfragen kaum glauben, wie gering die astorischen Streitkräfte sind.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 24. November 2019, 22:51

> Zitat von Faantir Gried
>
> Nach dem Willen der meisten MNler sollen Neulinge dann eben nicht einen eigenen Staat gründen, sondern bei ihnen mitspielen.
>
> Und viel Interaktion der MNs untereinander läuft auch auf militärische Szenarien hinaus, selbst wenn einige das gar nicht wollen. Das Thema ist schwierig.

Stimme ich dir absolut zu, darüber hinaus wird man Arrogant und Beleidigend angegriffen wenn man simon eben mal nicht das macht was der andere will und für normal hält.

In Letzter Zeit wird sich mit Federn Geschmückt verdient oder fremd ist dabei egal Hauptsache alle sehen wie Stolz man ist.

Alle die dann nicht genau das machen was von ihnen erwartet wird egal ob Fehler versehen oder Unwissend macht sie zu Frevlern der eigenen Vollkommenheit.

Dreibürgen hat da grade das Aktuellste Beispiel geliefert ist aber nicht das erste mal und wird nicht das letzte mal sein.

Auch wird sich nicht mehr entschuldigt oder nachgedacht die Freundlichkeit gegenüber der Menschen hinter den IDs geht langsam bergab.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. November 2019, 23:10

Dreibürgen ist harmlos in der Hinsicht, glaub mir. Die Mns sind ein hartes Pflaster und wenn du denkst, dass ich oder sonstwer, der hier auftaucht, besser bin/ist, dann wird es Zeit für eine kalte Dusche. Wir sind nicht besser oder schlechter geworden.

Heute werden keine Foren mehr gehackt. Das ist sicher besser.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 24. November 2019, 23:15

> Zitat von Faantir Gried
>
> Dreibürgen ist harmlos in der Hinsicht, glaub mir. Die Mns sind ein hartes Pflaster und wenn du denkst, dass ich oder sonstwer, der hier auftaucht, besser bin/ist, dann wird es Zeit für eine kalte Dusche. Wir sind nicht besser oder schlechter geworden.
>
> Heute werden keine Foren mehr gehackt. Das ist sicher besser.

Und das muss deiner Ansicht nach also so sein und sollte auch der normale Zustand sein ?

Wir beleidigen Leute die etwas machen das uns nicht passt und gehen am besten in der Meute auf ihn Los.

Ließt sich ein Bisschen so...

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. November 2019, 23:44

Keine Ahnung, ich bin keine Meute, aber ich teile auch aus, weil ich nicht immer zu allem ja sag. Du magst es vielleicht nicht lesen, aber die MNs sind durchaus voller Haifische, Arschlöcher oder einfach Menschen, die ein seltsames Hobby in ihrer FREIZEIT betreiben und nicht immer für jede fixe Idee aufspringen und jubeln wollen.

Klar gibt es hier auch Irre wie den Kushtypen oder die Psychos aus NK. Aber du kannst nicht von Menschen in ihrer Freizeit verlangen, dass sie nach Woche für Woche Acht+x Stunden pro Tag mit was auch immer sie Geld verdienen müssen, dir auch noch zu jeder Idee ein Loblied singen müssen oder allgemein immer nett sein müssen.

Ich meine, eins deiner Vorbilder für deinen Staat muss dir doch da sofort ins Auge springen. Japan ist so eine janusköpfige Stände- und Stammesgesellschaft, wo hinter falscher und gestelzter Höflichkeit Rassismus, Arroganz und Diskriminierung in einem Ausmaß betrieben wird, dass du fast die Ehrlichkeit der albanischen und mexikanischen Gangs mit ihren Drogenkriegen und Blutfehden zu schätzen weißt, weil sie zumindest ehrlich damit sind, menschliche Scheißhaufen zu sein.

Oder möchtest du, dass wir alles schön lügen und wie die Japaner sind? Dann lieber auch ehrlich sein. So einen Abschaum wie den Kerl, der dich zum Selbstmord aufgefordert hat, schützen solche Pseudohöflichkeit mehr als die anderen Mitspieler hier.

Die können sich nämlich auch wehren - aber sie brauchen jetzt keinen Kodex oder Verhaltenscoaching.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 25. November 2019, 03:11

Na wenn das so ist werde ich mich zukünftig auch nicht mehr zurück halten.

Arbeite auch genug, mir geht hier auch vieles auf die Nerven und bei manchen Leuten kriege ich das Kotzen wenn ich nur sehe das sie schon wieder was geschrieben haben.

Und in Japan ist das auch nicht alles so wie du das grade darstellst das betrifft überwiegend Hochstehende Geschäftstypen.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 26. November 2019, 02:16

Da kamen ja die letzten Wochen einige spannende Beiträge zusammen .

> Zitat von Faantir Gried
>
> Was mich interessiert: Plant ihr lieber durch oder könnt ihr auch ad-hoc simulieren?

Eine grobe Planung halte ich für sinnvoll und hilfreich. Detailplanungen bei einem offenen Ausgang der Sache eher nicht.

Findet zu viel Vorplanung bei einem offenen Ausgang statt, dann ist die Gefahr auch größer in die "*Ich muss das jetzt aber unbedingt irgendwie hinbekommen*"-Falle zu laufen. Wenn auf Teufel komm raus Fakten geschaffen werden (müssen), macht das für mich den Spaß an der Sim kaputt. Dann wäre es besser gewesen das Ergebnis von vorne herein abzusprechen. In dem Falle ziehen dann aber auch alle Beteiligten an einem Strang.

> Zitat von Dupont
>
> Mir ist ad-hoc lieber, das klappt aber nur dann, wenn gleiche Voraussetzungen herrschen. Hat das Gegenüber zum Beispiel nicht das notwendige Niveau, muß in der Konsequenz mehr abgesprochen werden.

Das würde ich unterschreiben und das muss nicht zwingend etwas schlechtes sein. Wer seine erste militärische Sim spielt, der ist vermutlich dankbar für die Absprachen. Und warum auch nicht? Sobald etwas anderes als der Spielspaß im Mittelpunkt steht ist auch eine militärische Sim eher schädlich als nützlich.

> Zitat von Faantir Gried
>
> Das Problem mit dem Militär in den MNs ist auch, dass viele der Ansicht sind, sie würden ohne Riesenmilitär nicht ernst genommen werden. Es ist an sich ja auch schwierig, da jeder Mitspieler in den MNs von der Theorie her gleichwertig ist und dass das für die MNs in einem gewissen Maße auch gilt (ich halte die Eintragungsvorschriften bei den Karten für ein gutes Maß der Qualifikation für Gleichwertigkeit), aber dann MNs oder Personen mit unterschiedlichen Machtmöglichkeiten simuliert werden sollen.

Die MNs neigen tatsächlich dazu größenwahnsinnig zu werden. Eine Würdigung kleinerer Miliärmächte und schwacher Verbände ist aber nur dann möglich wenn dieser unbedingte Wille zum Sieg wegfällt.

Seinerzeit fand ich das in Stralien etwas anstrengend. Einzig der Spieler hinter Stralien selbst bekam keinen Wutausbruch als die Pläne nicht aufgingen und ein anderer Spieler einen Trumpf ausspielte. Es geht auch bei militärischen Sims nicht ums Gewinnen, sondern eine tolle Sim für alle Teilnehmer. Dazu gehört aber auch mal zurückzustecken und zu verlieren (oder gewinnen zu lassen).

Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 26. November 2019, 07:29

> Zitat von Arjan van de Westplate
>
> Es geht auch bei militärischen Sims nicht ums Gewinnen, sondern eine tolle Sim für alle Teilnehmer.

Absolut. Für alles andere gibt es Strategiespiele. 😉

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 26. November 2019, 11:47

> Zitat von Arjan van de Westplate
>
> Seinerzeit fand ich das in Stralien etwas anstrengend. Einzig der Spieler hinter Stralien selbst bekam keinen Wutausbruch als die Pläne nicht aufgingen und ein anderer Spieler einen Trumpf ausspielte. Es geht auch bei militärischen Sims nicht ums Gewinnen, sondern eine tolle Sim für alle Teilnehmer. Dazu gehört aber auch mal zurückzustecken und zu verlieren (oder gewinnen zu lassen).

Die Straliensimulation wurde eben gerade durch Powergaming seitens des Stralienspielers verdorben.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 26. November 2019, 18:14

Ehrlich gesagt fallen mir nicht wirklich gute Konfliktsimulationen ein, also fehlerlose. Stralien war ganz okay, Cuello war besser, aber auch nicht erste Sahne. Nambewe wurde durch das Mimimi Andros madig gemacht. Vom Androkrieg will ich gar nicht erst reden. Die dreibürgischen Feldzüge sind mir ein wenig zu durchgeplant. Bei Heijan ist das ähnlich.

Allerdings sehe ich bei den derzeitigen MNs auch keine großen Konfliktherde, außer Farnestan oder Zedarien implodieren. Dann könnte man das vielleicht besser machen.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 26. November 2019, 20:09

Mir gefielen die meisten dieser WarSims. Dass der Bluthochdruck dabei hochgeht um man graue Haare bekommt, gehört einfach zu einer guten WarSim dazu.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 26. November 2019, 22:20

Das las sich eben noch ganz anders

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 26. November 2019, 22:24

Deine Wahrnehmung scheint getrübt zu sein.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 26. November 2019, 23:03

Wahrscheinlich, wir werden alle nicht jünger. Die nächste Warsim kommt dann in so 37 Jahren, dann können die letzten anderthalb MNs in ihren virtuellen Welten mal testen, ob es besser wird.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 27. November 2019, 00:32

> Zitat von Charles Lanrezac
>
> Mir gefielen die meisten dieser WarSims. Dass der Bluthochdruck dabei hochgeht um man graue Haare bekommt, gehört einfach zu einer guten WarSim dazu.

Nö, für mich definitiv nicht. Aber genau das meinte ich mit diesem Willen zum "gewinnen". Darum gehts nicht und wenn du mit jemandem spielst der das anders sieht wird jede (War)Sim fehlschlagen.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 27. November 2019, 09:32

Keine Ahnung, was du meinst, steh da grad auf dem Schlauch. Wie eine gute WarSim beschaffen sein sollte, habe ich im übrigen schon zigmal in diesem Forum erklärt.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 27. November 2019, 10:41

Ich hab jetzt in deinen Beiträgen gesucht und in der Sache nur Hinweise mit Links auf nicht mehr existente Foren gefunden. Daher nein, hast du nicht 😛

Aber ich bin ja eh der Meinung, dass wir die Sache aus Stralien irgendwo anders besser fortsetzen sollten, auch wenn mir nicht einfallen will, unter welchen Umständen Futuna gegen den Schwarzen Hahn militärisch vorgehen sollte.

Präventivschlag, weil wir euch den verantwortungsvollen Umgang mit Atomwaffen nicht zutrauen?

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 27. November 2019, 11:05

> Zitat von Faantir Gried
>
> Ich hab jetzt in deinen Beiträgen gesucht und in der Sache nur Hinweise mit Links auf nicht mehr existente Foren gefunden. Daher nein, hast du nicht 😛

Super ... alles weg. Ok.

Was eine WarSim betrifft, werden wir schon wieder irgendwann mal Gelegenheit dazu haben. Mir scheint, dass viele diesbezüglich gute Spieler noch in den MNs vorhanden sind: du Gried, dann Long Ju, auch Westplate, bei den Dreibürgenern ein paar ... das Potential ist schon da. Da wir alle sehr beschäftigt sind, dauert es halt etwas länger als früher, bis wieder mal was kommt.

Ich hatte bis jetzt meiner Erinnerung nach nur mit einer Person in einer WarSim massiv Mühe und das war eben der Stralienspieler. Kurz nach Beginn der Sim entwickelte ich ihm gegenüber eine persönliche Abneigung, weil er sich in keiner Weise wie selbstverständlich an den vereinbarten Rahmen hielt (welcher nur ihm und mir bekannt war) und Karnickel aus dem Hut zauberte. Ich fühlte mich in zehn Jahren MNs noch nie so verarscht und das schlug sich in einer starken Antipathie ihm gegenüber nieder. Er wird das anders sehen und vielleicht bin ich auch ein viel zu nachtragender Arsch, wie auch immer, manchmal funktioniert halt die Chemie nicht.

Einen sofortigen Abbruch mache ich, wenn die Vorstellungen bezüglich einer WarSim diametral auseinanderlaufen. Das hatte ich in Aquatropolis mit Lady Enigma und in Bengali, als sich der Kushite einmischte. Aber sonst war ich eigentlich meistens zufrieden. Auch den Androspieler empfand ich als angenehm.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 27. November 2019, 11:27

Mir fällt gerade ein Szenario ein: Wenn DB wegen ihrem Kaiser Zedarien angreift, könntet ihr versuchen, das zedarische Atomprogramm zu plündern und Futuna die Kontrolle über die Straße von Nerica durch "humanitäre Schutzgebiete" ausbauen.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 27. November 2019, 11:40

Der DU gefällt das nicht

Ich wäre an so einer art "warSim lernen mit Charles" allerdings interessiert

---

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 27. November 2019, 11:50

Atomwaffenprogramme zu plündern ist im Schwarzhahnland Staatsdoktrin.

@Lüneburg

Ein Assistent bei einer WarSim, das wäre cool. Da wäre ich sofort dabei. Aber die Gegner sind oft ziemlich hart und bissig, unberechenbar wie Futunen und kampfstark wie Astorianer. Stets gefährliche Pflaster.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 27. November 2019, 12:22

Auf die Staatsdoktrin bezog ich mich ja.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 28. November 2019, 12:29

Wir wollen in West Nerica den Osten als Wüste simen und das Gebiet als Rebellenterritorium (welcher Art auch immer) zu nutzen.

Der Plan ist dort eine Art Übungsplatz für Spieler zu schaffen um im kleinen warSims üben zu können. Wenn dort jemand verliert ist es auch nicht weiter schlimm.

Leider ist es bisher bei der Idee geblieben weil es Ewigkeiten und drei Tage dauert die westnericanische Armee auszugestalten. Wir hätten gerne einen Fuhrpark und konkrete Waffen bevor wir loslegen.

Dann sind wir sind nur zwei und beide beruflich sehr eingespannt - aber das geht ja quasi allen so, wem erzähle ich das also?!

Kurzum: zu einer sim vor Nerica können wir einen Rückzugsraum an Land zur Verfügung stellen.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 28. November 2019, 12:48

Der Experte war doch im Thread, also vielleicht am besten Lanrezac fragen, ob er euch helfen kann.

Beitrag von „Heinz Lüneburg“ vom 28. November 2019, 13:01

> Zitat von Charles Lanrezac
>
> Atomwaffenprogramme zu plündern ist im Schwarzhahnland Staatsdoktrin.
>
> @Lüneburg
>
> Ein Assistent bei einer WarSim, das wäre cool. Da wäre ich sofort dabei. Aber die Gegner sind oft ziemlich hart und bissig, unberechenbar wie Futunen und kampfstark wie Astorianer. Stets gefährliche Pflaster.

Ich meinte eher so ne Art "Lehrgang", aber sowas wäre auch cool

---

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 28. November 2019, 15:14

Einen Lehrgang finde ich jetzt etwas übertrieben. Was es braucht, sind:

a) gesunder Menschenverstand;

b) rudimentäre (nicht: komplizierte!!) Regeln. Gut finde ich diejenigen des Grafen Düsterstein;

c) einigermassen realistisch ausgestaltete Streitkräfte. Das bedeutet, dass die Streitkräfte im Rahmen der Bevölkerungszahl und eines realistischen BIP/Einwohner ausgestaltet sind. Ausserdem soll die Ausgestaltung für die Gefechtssimulation abschliessend sein, damit nicht aus dem Nichts plötzlich D-Day-Landekapazitäten da sind, mit denen ein Gegner vorher nicht rechnen musste/durfte.

Grundsätzlich ist weniger mehr. Lieber mit bescheidenen Streitkräften interessante Simulationen als Powergaming (wenn möglich noch mit aus dem Hut gezauberten Streitkräften). Es ist selbstverständlich, dass grosse Staaten auch ein grosses Militär haben können.

Ein ganz miserables Beispiel, bei dem alle drei oben genannten Grundsätze krass verletzt wurden, sehen wir hier. Wer so simuliert, ist MN-gesellschaftlich tot.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 28. November 2019, 15:32

Also wenn es wirklich gleich zur Sache gehen sollte, muss ich nochmal ans Reissbrett, da ich die aktuellen Zahlen nur knapp gezimmert habe. Übertriebene Simulation finde ich auch furchtbar.

Und zu Kush sage ich besser nichts.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 28. November 2019, 16:21

Also meines Erachtens muss man auch nicht den Doktor machen. Wer mit gesundem Menschenverstand simuliert, wird sowieso alles richtig machen. Es geht einfach darum, dass nicht plötzlich irgendwelche völlig unwahrscheinliche Sachen auftauchen.

Als Beispiel gebe ich die Straliensimulation. Da war zwischen mir und dem Stralienspieler abgesprochen, dass ich mit dem Schwarzen Hahn auf der Insel Geelong lande, dieses besetze, dann blitzartig aufs Festland übertrete und dadurch Stralien in den Grundfesten erschüttern würde, was dann Astor und Dreibürgen vermutlich zu einem Kriegseintritt bewogen hätte. Das war unser gemeinsamer Simoff-Plan. Aber kaum war ich auf Geelong, riegelte mich der Stralienspieler (!) mit einer Luftwaffe und Marine ab, die nirgendwo aussimuliert war und die sich das bitterarme Stralien gar nicht leisten konnte. Ausserdem war es so ja gar nicht abgemacht. Die Zeit, die ich benötigte, um mich sowohl SimOff als SimOn zu fassen und den Mund vor Erstaunen wieder zuzubekommen, wurde dann natürlich vom Astor-Militärspieler (Steve McQueen) genutzt, um mich sofort auf Geelong in der Luft und zur See abzuriegeln und zack war der Schwarze Hahn auf einer Insel gefangen. Für Aussenstehende, welche die Interna nicht kannten, stand ich dann mit meinem Groll noch als schlechter Verlierer da ...

Beitrag von „L-M R“ vom 28. November 2019, 21:28

> Zitat von Arjan van de Westplate
>
> Wir wollen in West Nerica den Osten als Wüste simen und das Gebiet als Rebellenterritorium (welcher Art auch immer) zu nutzen.
>
> Der Plan ist dort eine Art Übungsplatz für Spieler zu schaffen um im kleinen warSims üben zu können.

Ich rate dazu, diesem Territorium irgendeinen geostrategischen Anreiz (Bodenschätze, piratenverseuchte Wasserstraße von globaler Bedeutung, Rückzugsort international operierender Terrororganisationen usw.) zu spendieren. Ansonsten lauft ihr "Gefahr", dass am Ende niemand einen Grund hat, dort militärisch zu intervenieren.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 29. November 2019, 03:20

Wir haben beim Erstellen eben jener Anreize von der Tagesschau inspirieren lassen.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 29. November 2019, 03:29

> Zitat von Charles Lanrezac
>
> Für Aussenstehende, welche die Interna nicht kannten, stand ich dann mit meinem Groll noch als schlechter Verlierer da ...

In der Tat

Es wirkte zeitweise etwas sonderbar - aber ich kannte ja auch keine Absprachen

---

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 30. November 2019, 21:35

> Zitat von Arjan van de Westplate
>
> Wir haben beim Erstellen eben jener Anreize von der Tagesschau inspirieren lassen.

Sorry, aber ich sehe keinen Anlass, warum man da Krieg simulieren sollte. West-Nerica fiel nun nicht gerade dadurch auf, besonders wichtig für die Welt zu sein. Vielleicht gibt das ein Problem für die Nachbarn, aber kaum für die Welt.

Islamisten sind zudem in den MNs kein wirkliches Problem und wenn dann doch, dann ist es in zwei Wochen wieder vorbei.

Außerdem schreit bei Massenvernichtungswaffen und Völkerrechtsverletzungen keiner rum, damit wird man auch niemanden hinter dem Ofen vorlocken.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 30. November 2019, 23:38

> Zitat von Faantir Gried
>
> Sorry, aber ich sehe keinen Anlass, warum man da Krieg simulieren sollte. West-Nerica fiel nun nicht gerade dadurch auf, besonders wichtig für die Welt zu sein.

Genau. Darum geht es ja gerade. Warum soll denn ein Krieg die einzige Möglichkeit sein um warSims zu spielen? Die Idee war ja gerade eben keinen Staat als Gewinner oder Verlierer dastehen zu haben, sondern einfach eine Spielwiese zu haben die jedem Spieler (nicht jeder ID!) ermöglicht sich einfach auszuprobieren - ganz abseits der großen Politik.

Uns gefällt die Idee und wir haben Spaß an so einer Spielwiese. Damit hat die Sache jede nur erdenkliche Daseinsberechtigung

> Zitat von Faantir Gried
>
> Außerdem schreit bei Massenvernichtungswaffen und Völkerrechtsverletzungen keiner rum, damit wird man auch niemanden hinter dem Ofen vorlocken.

Warum auch? Nur weil ein Staat das Sim-Angebot macht, kannst du doch nicht verlangen, dass nun alle aufspringen und mitspielen. Wer will steigt ein und wenn es niemanden interessiert, dann ist das eben so. Wir sollten jedem hier zugestehen seine Zeit in etwas zu versenken, dass ihm Spaß macht.

Ich finde es persönlich eher unkreativ jetzt Atomwaffen auszupacken um damit irgendwie einen Strang aus dem Hut zu zaubern. Das schreit mir einfach zu sehr nach Aufmerksamkeit und wirkt extrem erzwungen. Deswegen schenke ich persönlich dem keine Beachtung. Das ist aber meine eigene Meinung und ich will da auch nichts schlecht machen. Es ist eben nur nichts an dem ich interessiert bin.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 1. Dezember 2019, 00:01

Alles klar, also nur ein seltsamer Versuch, Aktivität ins eigene Forum zu locken, aber nichts, was Aktivität in den MNs durch wechselseitige Interaktion erzeugt. Dann viel Spaß damit; mal sehen, wer als Nichtbürger darauf hereinf . . . äh sich fröhlich an der Aktivitätserzeugung zu beteiligt.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 1. Dezember 2019, 00:26

Na ich schon mal nicht es geht hier immer allen um die eigene Suppe.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 1. Dezember 2019, 00:53

Keine Sorge, ich habe keine Probleme, mit MNs wie Pottyland, Daivan, Turanien oder von mir aus auch Dreibürgen, Astor und Heijan zu simulieren, aber solch Kunstbrocken sind mir suspekt. Dein Staat übrigens auch, der ist zu geleckt, zu sehr darauf bedacht, null Probleme zu haben und überlegen zu sein, um echt zu wirken.

Zweihundert Jahre ohne Konflikte ist so unrealistisch, dass ich nur auf Gehirnwäsche, Drogen und Propaganda tippen kann, aber keine MN, die in irgendeiner Weise interessant ist. Ist so ziemlich der Gegenentwurf zu Aquatropolis, das nicht perfekt ist und nicht sein will und eine perfekte MN in jeder Hinsicht ist.

Aber keine Sorge, wir müssen und werden wohl nicht miteinander simulieren. Ich simuliere mit Imperfektion und Menschlichkeit, Perfektion ist langweilig 😉

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 1. Dezember 2019, 01:01

Das ist ganz einfach erklärt Chowa kämpft eher mit intrigen und kleinen Problemen die man nach außen hin verbergen kann.

Bei uns gibt es auch so behinderte Sachen wie Sodomie Folter und dergleichen aber Chowa kann das halt besser unter den Teppich halten bzw konnte aufgrund der Isolation.

Und es gab auch Machtumsturz versuche weswegen zwei Clans verschwunden sind, aus der Geschichte gegenüber fremden getilgt könnte man sagen.

Du solltest dir mal angewöhnen nicht nach Oberflächlichkeiten zu urteilen, grade weil du selber ähnlich mit Futuna umgehst und eben nicht alles simon bekannt gibst.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 1. Dezember 2019, 01:48

Okay, da gebe ich dir recht. Dann nehme ich meinen Fehler an und bin gespannt, wie sich das darstellt.

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 1. Dezember 2019, 02:27

Ich auch , das ganze beginnt endlich ne eigene Dynamik zu entwickeln, Wendungen und neue Ideen führen zu unvorhersehbaren Änderungen.

Das ist alles sehr spannend geworden und nicht mehr nur einfaches niederschreiben des Konzeptes.

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 1. Dezember 2019, 14:36

> Zitat von Faantir Gried
>
> Alles klar, also nur ein seltsamer Versuch, Aktivität ins eigene Forum zu locken, aber nichts, was Aktivität in den MNs durch wechselseitige Interaktion erzeugt. Dann viel Spaß damit; mal sehen, wer als Nichtbürger darauf hereinf . . . äh sich fröhlich an der Aktivitätserzeugung zu beteiligt.

Du willst einfach nur alle doof finden. Ich habs schon verstanden. Du siehst dich sehr gerne in der Rolle der Meckerziege

Es geht nicht darum sich als selbsternannter Messias der MN Welt in Sachen warsims aufzuspielen. Das interpretiert du selbst in die Sache hinein. Astor, DB & Co haben genug Spieler und können schon gut selbst MN Aktivität erzeugen - dazu braucht es ganz sicher keinen Westplate oder Gried. Ich bin in anderen MNs weit aktiver als auf Nerica und das wird sich auch nicht ändern. Auf jeden meiner Beiträge in Nerica kommen 10 woanders.

Es gibt einfach keine dunklen Mächte im Hintergrund die Strategien ausarbeiten um möglichst viel Aktivität in einzelne MNs zu ziehen. Das gehört ins Reich der Verschwörungstheorien. Was soll ich denn dazu noch sagen?! Es kann auch niemand beweisen, dass es keine Gespenster gibt

Es geht darum Spaß zu haben. Das war's. Simple as that - da gibts keine Plots oder große Strategien dahinter. Nicht zuletzt weil das für mich das exakte Gegenteil von Spaß darstellt

Es gibt zwei Menschen die Lust darauf haben kleine Scharmützel zu simen. Und selbst wenn es nur einer wäre, wie bei der Idee von Futuna, dann ist das der einzige Grund der zählt um etwas zu tun. Diversität ist was tolles, denn es eröffnet Wahlmöglichkeiten. Schade, dass du das gerade du das nicht als Bereicherung, sondern als Angriff begreifst.

Der Rest wurde schon gesagt:

> Zitat von Arjan van de Westplate
>
> Nur weil ein Staat das Sim-Angebot macht, kannst du doch nicht verlangen, dass nun alle aufspringen und mitspielen. Wer will steigt ein und wenn es niemanden interessiert, dann ist das eben so. Wir sollten jedem hier zugestehen seine Zeit in etwas zu versenken, dass ihm Spaß macht.

Westplate over and out. Du kannst weiter ranten. Ich halte mich ab jetzt zurück, versprochen

---

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 1. Dezember 2019, 18:59

> Zitat von Arjan van de Westplate
>
> Du willst einfach nur alle doof finden. Ich habs schon verstanden. Du siehst dich sehr gerne in der Rolle der Meckerziege 😆

Nö, keine Sorge, ich sage nur offen, wenn mir etwas nicht gefällt. Und wenn ich mich irre, hab ich auch kein Problem, wie man eben erkennen konnte.

> Zitat
>
> Es geht nicht darum sich als selbsternannter Messias der MN Welt in Sachen warsims aufzuspielen. Das interpretiert du selbst in die Sache hinein. Astor, DB & Co haben genug Spieler und können schon gut selbst MN Aktivität erzeugen - dazu braucht es ganz sicher keinen Westplate oder Gried. Ich bin in anderen MNs weit aktiver als auf Nerica und das wird sich auch nicht ändern. Auf jeden meiner Beiträge in Nerica kommen 10 woanders.

Und das ist eigentlich wirklich traurig. Warum eine MN gründen und dann nicht sein Herzblut investieren. Wenn es nur ein unwichtiger Nebenplatz ist, warum dann überhaupt gründen? Und Astor und DB sind auf der Karte, was ich als Zeichen dafür werte, an Interaktion interessiert zu sein.

> Zitat
>
> Es gibt einfach keine dunklen Mächte im Hintergrund die Strategien ausarbeiten um möglichst viel Aktivität in einzelne MNs zu ziehen. Das gehört ins Reich der Verschwörungstheorien. Was soll ich denn dazu noch sagen?! Es kann auch niemand beweisen, dass es keine Gespenster gibt 😆
>
> Es geht darum Spaß zu haben. Das war's. Simple as that - da gibts keine Plots oder große Strategien dahinter. Nicht zuletzt weil das für mich das exakte Gegenteil von Spaß darstellt 😆

Es muss keinen großen Plots oder Strategien geben, aber das dann als Warsim verkaufen zu wollen und dann andere zur Simulation in einer MN, die einem eigentlich nicht so wichtig ist, aufzufordern, statt untereinander Konflikte zu simmen, ist dann doch eher seltsam als spaßig in meinen Augen. Aber wenn dir das Spaß macht.

> Zitat

> Es gibt zwei Menschen die Lust darauf haben kleine Scharmützel zu simen. Und selbst wenn es nur einer wäre, wie bei der Idee von Futuna, dann ist das der einzige Grund der zählt um etwas zu tun. Diversität ist was tolles, denn es eröffnet Wahlmöglichkeiten. Schade, dass du das gerade du das nicht als Bereicherung, sondern als Angriff begreifst.

Nur das Futuna nicht als Idee eines Einzelnen begonnen hat und auch nicht um Scharmützel zu simmen. Und ich sehe sowas auch nicht als Angriff, mehr als Seltsamkeit, die ich auf Grund der oben genannten Punkte nicht begreife.

> Zitat
>
> Westplate over and out. Du kannst weiter ranten. Ich halte mich ab jetzt zurück, versprochen

Tja, wenn du das als "Rant" siehst, dann solltest du vielleicht besser wirklich nichts schreiben, schließlich ist dir dann nicht Meinungsaustausch wichtig.

Beitrag von „Alexander C. Fabius“ vom 2. Dezember 2019, 20:58

> Zitat von Faantir Gried
>
> aber nichts, was Aktivität in den MNs durch wechselseitige Interaktion erzeugt.

Wie würde denn Interaktion über verschiedene Foren hinweg deiner Meinung nach aussehen? Aus rein technischen Gründen (Registrierung) geht die Tendenz doch meist eindeutig in die Richtung, eine Simulation in jeweils einem einzigen Forum umzusetzen.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 3. Dezember 2019, 08:39

Ich schreib es mal so: Auch wenn es keine richtige Kriegssim war, fand die Antarktiskrise in einem halben Dutzend Foren statt. Ähnlich der Androkrieg, Cuellokrieg und Stralienkrise.