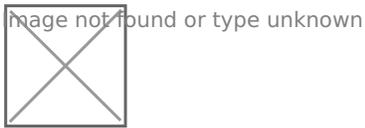


Das Heilige Remische Reich Geldrischer Nation (HRR)

Beitrag von „Hernann von Nienburg-Lore“ vom 12. Juni 2007, 13:36

Zitat

Das Heilige Remische Reich
Geldrischer Nation (HRR)



Werbemappe

1. Daten und Fakten
2. Reichsländer
 - 2.1 Geldern-Veldoril
 - 2.1.1 Regionalfürstentümer
 - 2.2 Lothian
 - 2.3 Loisone
3. Betätigungsmöglichkeiten
 - 3.1 Die Politik
 - 3.2 Der Kaiserliche Hof
 - 3.3 Der Diplomatische Dienst
 - 3.4 Das Reichsgericht
4. Das Simulationskonzept
5. Die Wirtschaft
6. Die Simulation

1. Daten und Fakten

Hauptstadt: Vengard

Staatsform: Konstitutionelle Monarchie

Staatsoberhaupt: Kaiser Ferdinand I.

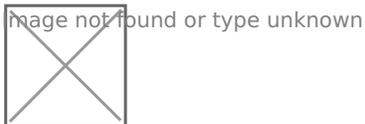
Reichskanzler: Wilhelm Otto Luther

Gründung: 29.10.2006

Link zum Forum: [HRR](#)

2. Die Reichsländer

2.1 Geldern-Veldoril



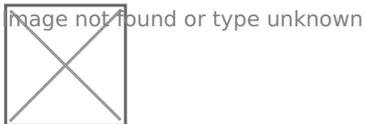
Das Großherzogtum Geldern-Veldoril hat eine lange Tradition und ist der Ausgangspunkt des Projekt "HRR". Am Anfang bestand das GhzT Geldern-Veldoril aus dem Herzogtum Rheinau, der Markgrafenschaft Veldoril, dem Fürstentum Winterlingen und dem Fürstentum Geldern-Durochér. Im Laufe der Simulationszeit hat sich Geldern-Veldoril in der Struktur verändert. So existieren zum jetzigen Zeitpunkt in der Simulation folgende Regionalländer:

Landgrafschaft Veldoril-Winterlingen, Markgrafschaft Geldern-Durochér.

Die politische Aktivität in Geldern-Veldoril ist bei Wahlen zum Unterhaus (Legislative) möglich, jedoch findet die Hauptpolitik auf der Reichsebene statt, wer aber auch an kleinpolemischem interessiert ist, hat auch regional die Möglichkeit sich politisch zu betätigen.

Auch ist im GhzT Geldern-Veldoril die Möglichkeit vorhanden sich an den Höfen der Herrscher als Beamte, oder Hofmitarbeiter zu betätigen. Diese Wahl der Tätigkeit ist aber wenig bis garnicht vorhanden, sodass hier der Kaiserliche Hof zu empfehlen ist, wer an solch Tätigkeiten Interesse findet.

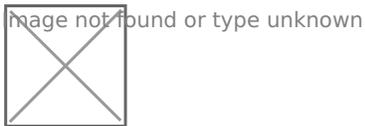
2.2 Das Duchy of Lothian



Wie der Name schon sagt, ist das Herzogtum Lothian ein Reichsland mit einem englischen Hintergrund, so ist dies an den Namen und Wendungen in der Ausgestaltung zu sehen. Das Duchy of Lothian ist absolutistisch orientiert und alle Macht auf der Länderebene im Herzogtum geht vom Herzog aus. Als simulativer Wohnort ist Lothian aufgrund der ruhigen Lage zu empfehlen, allerdings sind die Betätigungsmöglichkeiten sehr eingeschränkt, da der Absolutismus vorliegt. Das Duchy of Lothian trug dennoch zur Ausgestaltung bei und tut es auch immer noch. Der Eintritt Lothians in die Simulation erfolgte ende 2006 mit dem in der Simulation freiwilligen Eintritt.

Hier besteht als Bürger die Möglichkeit sich bei Hofe zu betätigen.

2.3 Das Royaume de Loisone



Das Royaume de Loisone (Königreich Loisone) ist ein Reichsland mit französischem Hintergrund, sodass Namen von Gebieten und Gebäuden meist auf Französisch dargestellt sind. Sollte man vorhaben dort an der Ausgestaltung teilzunehmen, so ist es ratsam einen französischen Namen zu wählen, jedoch sind keine unbedingten Französischkenntnisse nötig, um sich dort zu beteiligen. Das Königreich ist eine Konstitutionelle Monarchie nach der teilweisen Beseitigung des Absolutismus durch den König Johann II. von Loisone, so wäre es möglich sich dort im Parlament auf Landesebene zu beteiligen. Auch ist die Beschäftigung am königlichen Hofe möglich. Die Ausgestaltung der Gesellschaft ist auf einem guten Weg und bietet Stoff zum Weitergestalten.

Das Königreich wurde nach einem Krieg (damals noch als Herzogtum) in das damalige Königreich Groß-Geldern (später das jetzige HRR) eingebunden.

3. Die Betätigungsmöglichkeiten im HRR

3.1 Die Politik

Im HRR gibt es besonders in der Politik viele Möglichkeiten sich zu betätigen. Für die Landesebene gibt es, wie bereits erwähnt mehrere, jedoch eingeschränkte Möglichkeiten. Der Hauptschwerpunkt in der politischen Betätigung im innere Bereich liegt auf Reichsebene. Hier gibt es die Möglichkeit eine Partei zu gründen und in den sogenannten Volksrat gewählt zu werden, dem legislativen Organ der Reichsebene.

Neben dem Volksrat existiert noch der Adelsrat, in diesem jedoch nur die Landes und Reichsherren sitzen, desweiteren vom Kaiser berufene Adlige. Dieser Teil der parlamentarischen Betätigung fällt beim Simulationsstart meist weg, da es nötig ist bei der Administration eine Adels-ID anzumelden. Dadurch soll ein zu großer Anteil an Adligen vermieden werden, jedoch ist bei harter Arbeit die Erhebung in den Adelsstand möglich.

Bei guten Leistungen ist es auch möglich Reichsminister, oder gar Reichskanzler zu werden. Hierzu bedarf es einer Wahl, oder Ernennung zum Reichskanzler bei Beginn einer neuen Legislatur, oder für den Reichsminister eine Berufung durch den Reichskanzler ins Reichskabinett. Das Ministerialwesen ist nach dem Ressortprinzip aufgebaut.

3.2 Der Kaiserliche Hof

Einer der höchsten Karrierewege die einschlagbar sind, stellt die Karriere am Kaiserlichen Hofe dar. Hier gibt es verschiedene Möglichkeiten sich einzubringen, so beispielsweise als Sekretär, Hofrat, Schreiberling, Archivar, oder sogar als Hofmarschall. Wer sich um das Kaiserreich und um den Kaiser in diesen Ämtern verdient gemacht hat, hat die Möglichkeit Auszeichnungen zu erhalten, oder ggf. in den Adelsstand erhoben zu werden. Durch die Arbeit am Kaiserlichen Hof bietet sich einem auch die Möglichkeit neue Umgangsformen und Rituale kennen zu lernen.

3.3 Der Diplomatische Dienst

Der Diplomatische Dienst im HRR bedarf der Ausgestaltung und Besetzung. Die Diplomatie ist ein wichtiger Bestandteil in einem Staatssystem, sodass auch hier eine Betätigungsmöglichkeit als Sekretär, Konsul, Botschafter, oder gar Leiter beim Diplomatischen Dienst zu arbeiten. Momentan ist die Diplomatie in Sachen Botschafter und anderen Posten relativ unterbesetzt, sodass dort gute Chancen auf eine Beschäftigung bestehen.

3.4 Das Reichsgericht

Auch das Reichsgericht bietet Möglichkeiten sich zu beteiligen, so zum Beispiel als Reichsrichter, der man durch Wahl vom Volksrat, oder Adelsrat werden kann, auch ist die Möglichkeit eines Schreibers am Reichsgericht gegeben, hier jedoch ist das Betätigungsfeld sehr stark eingeschränkt, wobei die Tätigkeit des Richters ebenfalls von Faktoren, wie der Häufigkeit von Klagen abhängig ist, wer sich jedoch für den Arbeitsbereich Justizwesen interessiert, hat am Reichsgericht Tätigkeitsauswahlen.

4. Das Simulationskonzept

Das HRR ist ein Kaiserreich mit einer Konstitutionellen Monarchie als Staatsform. Das Konzept basiert also auf der Simulation eines Kaiserreichs mit verschiedenen Landesherrn und bürgerlichem Parlament (Volksrat), (Adelsparlament: Adelsrat). Hier kommen auch je nach Stand der Simulation auch Konflikte zwischen Adel und Volk, sodass das HRR ein Land nicht am Wendepunkt, jedoch an einem bildlichen Wegweiser steht, auf der einen Seite der mehr, oder weniger liberale Adel und auf der anderen Seite das Volk und den Willen mancher für noch mehr Demokratie, über allem steht jedoch der relativ liberale und gutherzige Kaiser. Die Simulation verspricht also spannende Inhalte, sei es als Demokrat, oder als eine Person, die auf Seiten des Adels steht. Natürlich ist es auch möglich extreme Richtungen innerhalb der Simulation einzuschlagen, auch diese Möglichkeiten sind bedacht (z.B: der Konflikt mit Kommunisten, oder Separatisten).

5. Die Wirtschaft

Die Wirtschaft im HRR ist noch wenig ausgestaltet, sodass es auf diesem Gebiet noch viele Möglichkeiten gibt sich mit Firmengründungen und Auslandsstellen selbstständig zu machen. Die Wirtschaftsgesetze sind vorhanden, bzw. in Arbeit. Der Standort HRR zeichnet sich auch durch relativ mittelmäßige Lohn und Produktionskosten aus, so ist auch das Einsetzen eines Betriebsrates (noch) nicht verpflichtend. Die Administration ist bezüglich der Forenwünsche immer offen und bewilligt diese auch bei Firmen (solche die zugelassen sind), womit eine Ausgestaltung der Firmen möglich wird und ein weiterer Zweig der ausgestalterischen Möglichkeiten abgedeckt ist, also sollte Interesse am HRR bestehen, so ist eine Firmengründung immer eine gute Sache und wird begrüßt.

6. Die Simulation

Die Simulation im HRR hat viele verschiedene Seiten, so wird beispielsweise auf die Anrede von Personen eines jeweiligen Standes geachtet, wodurch wiederum auch Konfliktsituationen bei falscher, oder wiederholt falscher Andrede entstehen, die die Simulation unter anderem beleben. Auch die Simulation im Parlament und an andere Schauplätzen, wie z.B. in Schlössern, oder in Konferenzräumen nimmt einen entscheidenden Teil des simulierten Lebens ein. Der Briefkontakt spielt des Weiteren eine relative Rolle, was darin Ausdruck findet, dass auch in den Briefen auf Anrede und Höflichkeit geachtet werden sollte, Die gesamte auch teilweise altmodische Umgangsform bietet immer wieder Raum für interessante Konversationen mit einer, oder mehreren Mitspielern innerhalb der Simulation. Es sind also verschiedenartige und vielfältige Facetten in der Simulation des HRR vorhanden, was das HRR zu einem ganz

besonderen Erlebnis für jeden interessierten macht.

Alles anzeigen

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 12. Juni 2007, 13:52

Schön.

Beitrag von „Hernann von Nienburg-Lore“ vom 12. Juni 2007, 13:54

Danke, ist von mir, da wir im HRR noch Mitspieler suchen und diese Mappe ein kleiner Anstoß zur Vorstellung dieser MN sein soll und natürlich Werbewerkzeug. 😁

Mal sehen, ob das etwas bringt. 😊

Beitrag von „Josef Schalk“ vom 20. Juni 2007, 13:31

Als Vizekanzler Gelderns und Demokrat möchte ich mich hier auch einam zu Wort melden. Geldern sucht zum einen noch Mitspieler, die die Bürger und Demokraten unterstützen und sich auch gerne politisch Betätigen würden.

Zum anderen möchte ich auch auf den Wirtschaftsstandort Geldern aufmerksam machen, wie bereits oben erwähnt wurde.

Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 20. Juni 2007, 18:43

Ich kenne auch noch Staaten welche Mitspieler suchen 😁

Ein ausführlicher Text, gute Arbeit.

Beitrag von „James T. Kirk“ vom 20. Juni 2007, 23:11

Wir in Cordanien haben zur Zeit einige Mitspieler zuviel und suchen noch ein Projekt, an das wir sie abgeben könnten.



Beitrag von „Josef Schalk“ vom 20. Juni 2007, 23:31

Wie immer ist hier NICHT die Rede vom Abgeben oder Abwerben sondern zum Werben um Spieler die noch Zeit, Lust und Interesse an einer WEITEREN MN haben.

Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 21. Juni 2007, 12:34

Zitat

Original von Josef Schalk

Wie immer ist hier NICHT die Rede vom Abgeben oder Abwerben sondern zum Werben um Spieler die noch Zeit, Lust und Interesse an einer WEITEREN MN haben.

Es war doch auch nur ein bisschen Ironisch gemeint.

Hei T.Kirk, bald kommen die Bewerbungen der Bürgerlosen Staaten bei euch eingetrudelt. 😄
😄 😄

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 22. Juni 2007, 00:43

Zitat

Original von Josef Schalk

Wie immer ist hier NICHT die Rede vom Abgeben oder Abwerben sondern zum Werben um Spieler die noch Zeit, Lust und Interesse an einer WEITEREN MN haben.

Na da mach ich doch sofort mit. Dann geh ich noch nach Dreibürgen, nach Stauffen, nach Tauroggen, Freiland als Kontrastprogramm vielleicht, Astor und Ratelon kommen noch dazu (da ist ja ohnehin jeder) und vielleicht noch ein weiterer GF-Staat, der ums Überleben kämpft. Das reicht mir aber noch nicht; ich gründe zudem noch meinen eigenen Staat, und, wenn der nach drei Tagen langweilig wird, noch einen weiteren eigenen Staat. Ich kündige dann in jedem Staat großartige Projekte an, von denen einige sogar angefangen werden. Irgendwann merke ich dann: verdammt, der Tag hat ja doch nur 24 Stunden! Was mich aber nicht dazu bringt, einige Sachen fallen zu lassen um dafür andere zuende zu bringen, nein, das Spiel geht munter weiter. Nach einem Jahr habe ich dann vier Staaten, bin in weiteren 28 aktiv und nenne mich "Clausi", "Schoppenhauer", "Montary", "Carter", "Mason" oder "Chesterfield". Das Schreiben von Protestnoten an andere Regierungen ist mittlerweile langweilig geworden - ich kenne die Antworten ja ohnehin schon immer vorher, weil ich sie selbst verfassen werde. Dafür allerdings kann ich, wenn eine meiner multiplen Persönlichkeiten stirbt, zu 100% sicher sein, daß die anderen ihn über alle Maße beweihräuchern werden - herrlich. Auf der GF-Karte kann ich über bestimmte Ausgestaltungsbereiche nahezu allein entscheiden, wenn die Gründer nichts dagegen haben - weil ich mich auf jeder Konferenz unter sechs verschiedenen Namen anmelde. Und auch in der OIK habe ich enorme Vorteile, da ich Delegierter von drei verschiedenen Staaten bin. Eines meiner Alter-Egos - ein männliches - findet dann ein anderes ganz toll, ein weibliches natürlich, und erobert dieses innerhalb von 34 Sekunden. Ging ja einfach, was muß ich doch toll sein! Ich kann dann mit mir selbst rumknutschen und ehe ich mich versee, glaube ich, ich hätte tatsächliche eine Beziehung. Es gibt natürlich noch weitere Vorteile. Staatsbesuche, Wirtschaftsbeziehungen, Parties, schlichtweg jedwege Interaktion ist überraschend einfach geworden: keine Widerworte, keine Reibungen, keine Mißverständnisse, nichts. Wenig verwunderlich - denn ich rede ja die ganze Zeit über mit mir selbst!

Beitrag von „Oberst Alces“ vom 22. Juni 2007, 08:20

Mit anderen Worten: Es fehlen einfach eine Menge Mitspieler die diese Lücken füllen und keine neuen Nationen gründen.

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 22. Juni 2007, 10:56

Nein. Ich habe nur eine ausgesprochene Abneigung gegenüber dieser Vorform der dissoziativen Identitätsstörung.

Beitrag von „Josef Schalk“ vom 22. Juni 2007, 12:08

Einfach von den ca. 50 MN 20 zwangszusammenlegen 😊

Beitrag von „Oberst Alces“ vom 22. Juni 2007, 12:26

Oder versuchen von extern Mitspieler zu beschaffen, denn dann gibt es für viele weniger Gründe sich noch eine Neben-ID zuzulegen, so sind auch meine Neben-IDs entstanden, weil ich keinen Bock auf Eierlegende Wollmichsäue hate die Nebenbei ein Mult-Millionär-Secret-Agent-Astronaut-Cowboy sind und mal nebenbei Funktionen in einem Staat ausführen. Das Problem ist: wie beschafft man sich diese Mitspieler.

Beitrag von „Nr.1“ vom 22. Juni 2007, 14:08

Für viele Spieler liegt sicher gerade der Reiz darin, verschiedene Charaktere zu spielen und weniger im Ausbau von bestehenden Mikronationen. Einige möchten halt mal Geheimagent, mal Hühnerfarmbesitzer und mal Staatschef simsens. Da man zur MN kommt, weil Spielspaß

will, wird jeder genau das tun, was ihm den meisten Spaß bringt. Und wenn mancher gern eine MN aufbauen will, dann aus demselben Grund. Niemand wird sich Forderungen nach weniger IDs und weniger Neu-MNs pflichtbeflissen fügen, wenn er glaubt, dadurch auf Spielspaß verzichten zu müssen. Und letztlich hat auch keiner das moralische Recht, dem anderen vorzuschreiben, was für diesen Spielspaß bedeuten soll.

Beitrag von „Hank Scorpio“ vom 22. Juni 2007, 15:14

Zitat

Original von Josef Schalk

Einfach von den ca. 50 MN 20 zwangszusammenlegen 😊

Sie können sich gerne Aquatropolis unterwerfen...äh...anschließen:)
Es wäre alles viel schöner und besser unter der Führung von Nr.1.

Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 22. Juni 2007, 17:50

Dieser Synergieeffekt wird bald eintreffen.

Entweder gehen die ein bis zwei Mann Staaten einfach unter weil die Energie der Teilnehmer fehlt und neue Staaten treten wieder an deren Stelle, oder aber es wird Staatenbündnisse entstehen müssen.

Natürlich können kleine Staaten bestehen, aber es wird wenig Interaktion aus denen hervorgehen.

Dazu braucht man entweder superaktive User, oder aber es wird über Masse kompensiert.

Aber hier wollte sich eigentlich ein Staat vorstellen und es sollten nicht Simulationsgrundlagen und Usermangel Diskutiert werden.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 22. Juni 2007, 21:30

Die Idee, sich uns anzuschliessen, egal auf welche Art hat was fuer sich... 😄

Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 23. Juni 2007, 14:20

Da wird bestimmt unsere Staatsgründerin etwas dagegen haben.

Beitrag von „Bleichenberg“ vom 11. November 2007, 20:23

Das Reich ist umgezogen und ab jetzt unter der folgenden Adresse zu finden:

<http://hrr.mn-welt.de/forum/index.php>