

Ich stelle mich vor und habe gleich ein paar Fragen!

Beitrag von „jjhoover22“ vom 6. Februar 2008, 16:07

Hallo allerseits!

Ich bin der Fred und tummele mich seit einigen Jahren in der Szene und jetzt, wo vieles entstanden oder weiterentwickelt wurde, möchte ich meine eigene μ -nation gründen. Das gesagt, würde ich gerne einige Fragen stellen:

1. Seit langem gibt es ja die Idee einer WiSim in der Szene. Wie weit ist das heute entwickelt? (Das ist eigentlich die Hauptfrage, worauf die anderen Fragen basieren)
2. Ich möchte von Anfang an in meiner μ N eine WiSim errichten und frage mich wie man das eigentlich anstellt? Wird eine Anzahl von Geld "erstellt" und metaphorisch in die Menge geworfen oder gibt es ein gängiges Simulationsmodell?
3. Gibt es ein paar Tips von den alteingesessenen für mich? 😊

Vielen Dank im Voraus!

Gruß,

der Fred

P.S.: Quizfrage: in welchem Land war ich mal Aussenminister? (das war ganz lange her!)

Beitrag von „Nr.1“ vom 6. Februar 2008, 17:37

Es gibt keine einheitliche WiSim, fast jeder Staat denkt sich eine eigene aus. Siehe dazu [hier](#). Allen gemeinsam sind zumindest Banksoftware, welche Geldkonten verwalten. Das ist die Basis und der Rest ist der jeweiligen Kreativität überlassen. Es wird darauf hinauslaufen, daß du die WiSim-Beschreibungen in jeder einzelnen MN durchstöbern muß, um dir dort eine abzukupfern oder du denkst dir selbst was aus.

Beitrag von „König Potty“ vom 6. Februar 2008, 17:56

Ich möchte hier nur ungern als Mießmacher erscheinen, aber eine neue MN zu gründen lohnt sich nur, wenn du im Vorfeld schon einige Mitspieler mobilisieren konntest und/oder ein noch nie dagewesenes, innovatives und doch simples Konzept vorweisen kannst. Ich hoffe du hast eins von beiden.

Zu deinem Anliegen:

Ich glaube keiner WiSim ist es bis jetzt gelungen eine Eierlegende Wollmilchsau abzuliefern, welche ausreichend komplex ist um die Wirtschaft realistisch zu gestalten und dennoch simpel genug um nicht den Spielspaß zu rauben.

Die [bsEcoSim](#) ist meines Wissens sehr tiefgreifend, aber man sollte sie selber mal ausprobieren um zu sehen inwiefern sie den eigenen Vorstellungen entspricht.

Als Bankensystem kann ich die [Royal Bank of Potopia](#) empfehlen, die, wenn richtig administriert und überwacht wird, einen relativ realistischen Geldkreislauf realisieren kann. Irgendwann dieses Jahr soll eine neue, verbesserte Vrsion rauskommen. Allerdings bin ich voreingenommen positiv gestimmt, da die in Pottyland vom Obersten Hirten entwickelt wurde, und bei uns entsprechend eingesetzt wird.

Viel Erfolg!

Beitrag von „jjhoover22“ vom 6. Februar 2008, 18:35

Vielen Dank schon mal für die Antworten!

König Potty:

Leider ist es so, dass keiner in meinem Umkreis sich diesen "Hobby" zu Herzen genommen hat und deshalb friste ich ein ziemlich einsames µN-Leben. Das wird mich aber nicht davon abhalten dieses Projekt, was ich beabsichtige zu errichten und zu pflegen, aufzubauen! 😊 Mehr dazu in naher Zukunft!

Gruß,

Fred

Beitrag von „Carmen I.“ vom 6. Februar 2008, 21:54

Erinnert mich an die "Jungen Wilden". 😊

Aber gut, ein fester Wille ist schonmal ein guter Anfang. Mit Geduld und Tatkraft kannst du das auch schaffen. Gutes Beispiel dafür ist Aquila. 😊

Ein weiterer Tipp wäre, dass du dir eine MN aussuchst (siehe Nationenliste am Ende des Boards), die wie du ein derzeit eher tristes Dasein fristet und von dir und deiner Energie profitieren könnte. Hätte den Vorteil, dass der Gründer dieser MN in dir einen starken 2. Mann gefunden hat und für dich, dass du bereits ein Gerüst hast, dass du weiter aus- oder aber, wenn ihr konform geht, umgestalten kannst.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 6. Februar 2008, 22:12

Man kann sich auch gerne einer aktiven, bestehenden Nation anschließen. 😊

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 6. Februar 2008, 22:38

[Zitat von Carmen I.](#)

Erinnert mich an die "Jungen Wilden". 😊

Aber gut, ein fester Wille ist schonmal ein guter Anfang. Mit Geduld und Tatkraft kannst du das auch schaffen. Gutes Beispiel dafür ist Aquila. 😊

Ein weiterer Tipp wäre, dass du dir eine MN aussuchst (siehe Nationenliste am Ende des Boards), die wie du ein derzeit eher tristes Dasein fristet und von dir und deiner Energie profitieren könnte. Hätte den Vorteil, dass der Gründer dieser MN in dir einen starken 2. Mann gefunden hat und für dich, dass du bereits ein Gerüst hast, dass du weiter aus- oder aber, wenn ihr konform geht, umgestalten kannst.

da kann ich Gadoa nennen 😊

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 7. Februar 2008, 02:32

Und Irkanien braucht auch immer Leute 😊

duck

Beitrag von „Reegath“ vom 7. Februar 2008, 04:04

Hallo und willkommen zurück. 😊

Da ich vor kurzem einen eigenen Staat gegründet habe, weiß ich wie schwer es ist eine vernünftige WiSim auf die Beine zu stellen. Viel schwerer jedoch ist meiner Ansicht nach das Interesse am eigenen Staat zu wecken und aufrecht zu erhalten. Darin benötige ich noch viel Übung 😊

Nichtsdestotrotz wünsche ich dir nur Bestes und hoffe, das du es schaffst ein gut funktionierendes Wirtschaftssystem auf die Beine zu stellen, welches ich mir evtl. abgucken kann 😊

Und was den Mangel an Personal angeht, so wage ich zu behaupten, dass so gut wie jeder Staat über einen Neubürger froh wäre.

Man liest sich,
Reegath

Beitrag von „Nr.1“ vom 7. Februar 2008, 09:34

Ich würde der WiSim eine untergeordnete Bedeutung geben, wenn es um die Anfangszeit einer Mikronation geht. Die ersten Monate spielt man in der Regel nicht mit mehr als 2 bis 3 Bürgern und versucht sich international einzubetten. Da nimmt eine WiSim sehr viel besser nutzbare Zeit in Anspruch. Sinnvoller wäre es, die Zeit in interne Ausgestaltung und diplomatische Kontakte zu investieren.

Beitrag von „König Potty“ vom 7. Februar 2008, 09:56

[Zitat von Nr.1](#)

Ich würde der WiSim eine untergeordnete Bedeutung geben, wenn es um die Anfangszeit einer Mikronation geht. Die ersten Monate spielt man in der Regel nicht mit mehr als 2 bis 3 Bürgern

Richtig, und in den letzten Monaten auch 😊

Zitat von Nr.1

Da nimmt eine WiSim sehr viel besser nutzbare Zeit in Anspruch.

Stimmt. Der Spaßfaktor einer MN sollte in der Regel nichts mit der WiSim zu tun haben. Je weniger Zeit man für die WiSim hat, desto mehr sinnvolle Dinge kann man machen, die das Land anderweitig voranbringen.

Zitat von Nr.1

Sinnvoller wäre es, die Zeit in interne Ausgestaltung und diplomatische Kontakte zu investieren.

Auch richtig, allerdings sollte man zwischen beiden ein Ausgewogenes Verhältnis haben. Wenn man sich nur für die interne Ausgestaltung Zeit nimmt, schlafen die diplomatischen Kontakte ein, und man fällt in die Bedeutungslosigkeit je mehr neue Nationen den MN-Pool erweitern und noch nie von der entsprechenden MN gehört haben.

Konzentriert man sich zu stark auf die Außenpolitik, kann es passieren, dass man im Land zu viel schleifen lässt. Dann ist irgendwann keiner mehr da, den man nach außen repräsentieren kann.

Beitrag von „jjhoover22“ vom 7. Februar 2008, 10:23

Nochmals vielen Dank für die Tipps!

Wird eine Ein-Mann- μ N überhaupt anerkannt? Ich trieb mich mal ne Zeitlang in der englischsprachigen Szene herum und die sind dort doch ziemlich elitär und sprechen überhaupt nicht mit Nationen, die keinen Monat alt sind.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 7. Februar 2008, 11:02

Aber ja. Mein Lieblingsbeispiel ist und bleibt das [Imperium Romanum](#) . Angefangen mit 2 RL-Personen und 20 Neben-IDs gehören sie heute zu den größten MNs/RPGs im I-Net. Aktivität zieht eben Leute an. 😊

Beitrag von „James Didot“ vom 7. Februar 2008, 13:34

Naja, das IR ist auch nicht mehr das, was es mal war. Der einstige Gründer hat es sich aus der Hand nehmen lassen und jetzt wo der Kaiser tot ist... 😊

Aber zurück zum Thema:

Ich finde, daß eine WiSim nicht zweitrangig ist, sondern Fundament sein kann für eine Simulation, die sich in weitere Bereiche ausdehnt. Und das sage ich als ehemaliger WiSim-Administrator der MN, in der die bsEcoSim bislang wohl am erfolgreichsten lief. 🤖

Beitrag von „König Potty“ vom 7. Februar 2008, 14:26

Ich möchte da Carmen recht geben: Aktivität zieht Leute an wie Scheisse Fliegen. Wenn Aktivität durch eine WiSim Grundlage hervorgerufen wird, warum nicht? Aber man gucke sich z.B. Nöresund-Narapul-Freiland an. Die haben keine ausgeprägte WiSim, und dennoch ist hier der Fliegenvergleich durchaus zutreffend. Kann man einmal Leute mit einer simplen Idee begeistern (z.B. durch abkupfern von RL-Skandinavien), wird die Sache schnell zum Selbstläufer und es brumt der Bär. Dabei hatten die am Anfang auch nur eine Beepworld HP und ein Forum.

Daran sieht man, dass wenigstens das Konzept der MN überzeugend sein muss; die Technik ist meistens zweitrangig. Wenn das Konzept die Fantasie der Mitspieler anregen kann, dann zeichnet sich schnell Aktivität ab. Wenn eine MN nur durch Technik überzeugend kann, dass Land aber (aus welchen Gründen auch immer) eher uninteressant ist, wird die Aktivität nicht

lange anhalten.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 7. Februar 2008, 14:48

Wie muss ein Konzept sein, damit es die Fantasie der Mitspieler anregt, die MN folglich attraktiv macht, sie dadurch aktiv und zum Selbstläufer wird?

Ich zappe viel in den hier im Board aufgeführten MNs und es ist mir nicht klar, woher in aktiven MNs z.T. die Attraktivität und damit die Aktivität herkommt. Natürlich ist das Empfinden subjektiv, aber wieso grad die und nicht jene?

Beitrag von „James Didot“ vom 7. Februar 2008, 14:58

[Zitat von Charles Lanrezac](#)

Wie muss ein Konzept sein, damit es die Fantasie der Mitspieler anregt, die MN folglich attraktiv macht, sie dadurch aktiv und zum Selbstläufer wird?

Ich zappe viel in den hier im Board aufgeführten MNs und es ist mir nicht klar, woher in aktiven MNs z.T. die Attraktivität und damit die Aktivität herkommt. Natürlich ist das Empfinden subjektiv, aber wieso grad die und nicht jene?

Die Frage habe ich mir auch oft gestellt. Wahrscheinlich verfüge ich einfach über keinen massenkompatiblen Geschmack. 😊

Und natürlich, eine WiSim allein, also nur das technische System, bringt idR auch nichts, weshalb in vielen MNs WiSim-Systeme oft scheitern. Es bedarf dazu weitergehender Gedanken und Überlegungen, die die WiSim auch in die restliche Simulation einbinden.

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 7. Februar 2008, 15:08

Zitat von Charles Lanrezac

Wie muss ein Konzept sein, damit es die Fantasie der Mitspieler anregt, die MN folglich attraktiv macht, sie dadurch aktiv und zum Selbstläufer wird?

Ich zappe viel in den hier im Board aufgeführten MNs und es ist mir nicht klar, woher in aktiven MNs z.T. die Attraktivität und damit die Aktivität herkommt. Natürlich ist das Empfinden subjektiv, aber wieso grad die und nicht jene?

Ich würde sagen, das Konzept muss ausgestaltet sein, jedoch noch Lücken haben, welche es zu füllen gibt. Einfach sein, aber interessant, einfach sehr ausgewogen 😊

Beitrag von „Carmen I.“ vom 7. Februar 2008, 15:16

Richtig. Ich glaube derzeit ist es wichtig, dass die MN mal ein völlig anderes Konzept aufweist, als alle anderen. Dieser Einheitsbrei macht einfach keinen Spaß mehr, jedenfalls nicht genug, um sich in anderen MNs zu engagieren als in der eigenen.... jedenfalls ist das mein Empfinden.



Und was Nøresund betrifft, so darf man nicht vergessen, dass der Gründer sehr bekannt ist in den MNs und dort viele RL-Freunde hat, die ihm einfach beim Aufbau der MN einen Gefallen tun wollten. Sehr schön kann man das daran sehen, dass der erste Einbruch kam, als Madonna das Land verließ. 😊 Da der Gründer aber ein sehr engagierter Spieler ist, hat er Stunden, Tage und Wochen damit zugebracht immer neue Events ins Leben zu rufen und Gimmicks ins Forum einzubauen, bis es so aussah wie heute und bei manchen Leuten Augenkrebs verursacht. 😊 Ein weiter Pluspunkt ist dort vielleicht auch die Frauenquote. 😊 Jedenfalls für eine Gesellschaftssim äußerst attraktiv.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 7. Februar 2008, 15:32

Ich muss hier widersprechen, ein Einheitsbreirezept ist erfolgreicher als etwas Exotischeres. Das sieht man daran, dass Konzepte wie Bergen, Attekarien und Arcor wunderbar funktionieren, weil sie sich stark an Bekanntem orientieren, während Staaten wie Cuello oder Futuna exotisch sind und zum Teil völlig anders mit einer wesentlich kleineren Mitspieleranzahl simulieren. Eine Bundesrepublik oder eine europäisch geprägte Monarchie wird demnach am meisten Aktivität schaffen.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 7. Februar 2008, 16:09

Zitat von Carmen I.

Richtig. Ich glaube derzeit ist es wichtig, dass die MN mal ein völlig anderes Konzept aufweist, als alle anderen. Dieser Einheitsbrei macht einfach keinen Spaß mehr, jedenfalls nicht genug, um sich in anderen MNs zu engagieren als in der eigenen.... jedenfalls ist das mein Empfinden. 😊 .

Auf den ersten Blick scheint das einleuchtend. Offensichtlich ist so gut wie niemand an einem Albanien, Verdon, Caen usw. interessiert. Vermutlich, weil es von diesen MNs schon zuviele gibt und sie in zu starker Konkurrenz mit ähnlichen, aber aktiveren MNs stehen.

Aber dann hat Faantir Gried nicht ganz Unrecht. In eine exotische MN gehen weniger Spieler als in eine "konventionelle". Beispiele das Eklesiarische Konzil, Aquila, Ozeanien 1984 ... Interessante Konzepte, aber niemand spielt mit. Ist es vielleicht zu schwierig, sich in der Freizeit in eine ganz andere Kultur einzuarbeiten und der Durchschnittsspieler wählt eben doch den Einheitsbrei, weil er da weniger mitdenken muss?

Und dann die "etablierten" konventionellen MNs wie die DU, Astor usw. Irgendwie stark abgekupfert vom RL, überreglementiert und bürokratisch, die einzige Abwechslung alle paar Monate irgendwelche Wahlen und die Gewählten machen dann eh nichts, jede noch so kleine Veränderung muss tausendmal durchdiskutiert werden ... Ist jetzt auch nicht sooo das Wahre. Aktivität zieht auch viele Mitläufer an - viel Quantität, weniger Qualität.

Mich stört nicht, wenn eine MN nur aus einem kleinen Spielerkreis besteht, wenn diese Spieler aber aktiv sind und das Konzept etwas "anders" ist als die grosse Masse. Es ist schon klar, dass eine gewisse Grundaktivität vorhanden sein muss, aber eine starke Ausweitung der Aktivität um den Preis von Trittbrettfahrer-Spieler und Wanderameisen - nein danke.

Ist aber natürlich subjektiv und jeder wird das wohl anders empfinden. Wichtig scheint mir, dass man in der MN das bekommt, was man von dieser Freizeitbeschäftigung haben will - Spass oder Frust (wenn sich einer gern aufregt, und das scheinen nicht wenige in den Ms zu sein), spielerische Interaktion mit völlig fremden Personen, Rollenspiel, wie auch immer.

Beitrag von „Larry King“ vom 7. Februar 2008, 17:43

Meine Theorie zum "Einheitsbrei" ist folgende:

Für Einsteiger ist der "Einheitsbrei" leichter zu erfassen und verständlicher als sich sofort mit der Thematik "Futuna" oder "Cuello" zu befassen. Da gehört ein gewisses Hintergrundwissen dazu, damit man dort nicht gleich untergeht. Wenn nicht eine gewisse Afinität bereits vorhanden ist, dann haben diese Individualisten unter den MNs es schwerer für Neueinsteiger attraktiv zu sein. Wenn man sich dann erstmal in einer MN niedergelassen hat, dann wechselt man die wohl auch so schnell nicht wieder. Man hat vielleicht ne zweite ID in einer anderen MN nach einer Weile, aber generell denke ich, dass das Hauptaugenmerk vornehmlich auf der Einstiegs-MN liegen dürfte. Ein weiterer Aspekt dürfte, wenigstens in meinem Fall, der Umgangston sein. Neulinge dürften sich dahingehend orientieren, ob sie die politische Diskussion/Schlammschlacht wie in Bergen oder etwas gehobener in Moncao wollen oder ob sie dann doch lieber die harmonischere Variante wie in Noeresund oder Arcor bevorzugen. Monarchisten werden sich dahingehend zwischen Dreibürgen, HRR, Andro etc. entscheiden... naja und unserer Freunde mit dem sozialisten Fetisch werden sich wohl entsprechend orientieren. Nicht zu vergessen sind dann noch die so genannten Fun-Nationen wie z.B. Aqua, die zwar auch eine gewisse Spezialisierung dar stellen, jedoch immer noch tauglicher für Main-Stream sind als Futuna oder Cuello. So betrachtet würde ich nicht einmal sagen, dass es soetwas wie den "Einheitsbrei" gibt. In gewissen Punkten kann man schon diverse Kategorien bilden. Schwierig ist eher die Tatsache immer wieder neues zu simulieren ohne schon da gewesenes wieder hervor zu kramen.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 7. Februar 2008, 22:28

[Zitat von Faantir Gried](#)

Ich muss hier widersprechen.....

Unerhört! Weshalb sagte ich denn "... nach meinem Empfinden"? Weil es eben eine subjektive Ansicht ist. Aber Hauptsache, du kannst mir widersprechen. Na warte, komm du mir nach Hause! 🤔

Beitrag von „König Potty“ vom 7. Februar 2008, 23:16

[Zitat von Charles Lanrezac](#)

Wie muss ein Konzept sein, damit es die Fantasie der Mitspieler anregt, die MN folglich attraktiv macht, sie dadurch aktiv und zum Selbstläufer wird?

Das frage ich mich schon seit fast 6 Jahren...

Aber scheinbar muss es das von Nöresund sein 😊

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 7. Februar 2008, 23:59

Zitat

Aber scheinbar muss es das von Nöresund sein 😊

** kann sich ein leichtes Schmunzeln nicht verkneifen **

Beitrag von „Carmen I.“ vom 8. Februar 2008, 10:46

Keine Bange König! Nøresund ist 2 Jahre alt und seine besten Zeiten auch hinter sich. 😊

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 8. Februar 2008, 13:24

Pottyland ist wenigstens schon einegschult 😊

Beitrag von „König Potty“ vom 8. Februar 2008, 14:47

Morgen ist das Einschulungsalter erreicht 😊
Wer kommen möchte ist natürlich herzlich eingalden 😊

Beitrag von „Carmen I.“ vom 8. Februar 2008, 20:51

😊 Schon wieder ein Jahr herum? Unglaublich!

Beitrag von „James T. Kirk“ vom 9. Februar 2008, 15:48

[Zitat von Nr.1](#)

Allen gemeinsam sind zumindest Banksoftware, welche Geldkonten verwalten.

Allen gemeinsam ist meines Erachtens auch, dass sie nicht funktionieren. Entweder sind sie so simpel, dass Anreize fehlen, sie zu nutzen oder sie sind so kompliziert, dass die Einführung nie

wirklich klappt.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 9. Februar 2008, 16:04

Also bitte, keine Pauschalierungen! Nur weil sie nicht alle nutzen, heißt das ja nicht, dass sie nicht funktionieren. 😊

Das Banksystem "RBoP" funktioniert, meine Gelder fließen zwischen den angeschlossenen Nationen hin und her und mehr will ich nicht. Der Rest läuft übers Forum und gut ist. 😊

Beitrag von „Siegfried Halbstroh“ vom 14. Februar 2008, 22:33

In Sachen Exotik einer MN teile ich auch eher die Ansicht von Faantir. Eschenland hat ja nun ein ziemlich ausgefallenes Konzept, aber die Aktivität läßt ein wenig zu wünschen übrig. Ich werd's trotzdem nicht aufgeben! 😊

Beitrag von „Carmen I.“ vom 15. Februar 2008, 12:36

Ich für meinen Teil kann sowieso eher mit Nationen wie Eschenland, Futuna oder Drachenstein, als mit Dreibürgen, Stauffen oder Name vergessen 😎 leben. 😊 Außerdem mag ich es auch, wenn es nicht auf biegen und brechen realistisch ist. Wir in Arcor haben Knubus und die sind rosa und wir lieben sie und wir stehen dazu. 🙄

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 15. Februar 2008, 13:25

Man munkelt ja sogar, dass der persönliche Sekretär von Carmen ein Knubu ist.

Beitrag von „Siegfried Halbstroh“ vom 15. Februar 2008, 14:13



Was ist denn ein Knubu?

Beitrag von „Zhao Xiumei“ vom 15. Februar 2008, 14:21

Knuddel + Bussie

Also ein Umarmungskuss.

Beitrag von „Siegfried Halbstroh“ vom 15. Februar 2008, 14:31



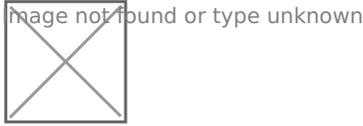
Hab' ich noch nie gehört! Sehr amüsan, und die sind rosa? Hat vielleicht jemand ein Bild? 😊

Beitrag von „Carmen I.“ vom 15. Februar 2008, 14:36

Na klar..... Wenn Sie bitte mal [hier](#) schauen möchten..... 😊

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 15. Februar 2008, 14:36

Das ist das Knubu:



Beitrag von „James Didot“ vom 15. Februar 2008, 16:34

[Zitat von Siegfried
Halbstroh](#)

In Sachen

Exotik einer MN teile ich auch eher die Ansicht von Faantir. Eschenland hat ja nun ein ziemlich ausgefallenes Konzept, aber die Aktivität läßt ein wenig zu wünschen übrig. Ich werd's trotzdem nicht aufgeben!



Vielleicht

liegt es im Fall Eschenland auch daran, daß keine richtige Homepage dazu existiert. Die Adresse www.eschenland.de führt mich jedenfalls zur Standard-Seite eines webhosting-Anbieters. Gerade bei anspruchsvolleren oder komplizierter ausgestalteten MNs ist ja eine gute ausführliche Homepage wichtig, um einen Überblick über die Simulation zu bekommen, so daß man sich nicht die Informationen mühsam aus dem Forum zusammensuchen muß.

Beitrag von „Siegfried Halbstroh“ vom 16. Februar 2008, 19:47

Da hast du natürlich recht.

Es ist wahrscheinlich leicht gesagt, daß das schon länger in der Planung ist. Aber leider mangelt es mir als ehrenamtlichen MN-Betreiber wie allen anderen auch an der lieben Zeit. Und in Sachen HTML bin ich leider auch nicht der fitteste. Aber das werde ich mir wohl auch noch irgendwie beibringen, das hat ja mit dem Forum und seinen Graphiken auch ganz passabel

funktioniert. So ein Wiki, wie Futuna es hat, ist natürlich auch gar nicht so übel, da läßt sich schnell mal was verändern.

PS: Knubus sind wirklich süß!

Beitrag von „Carmen I.“ vom 17. Februar 2008, 00:23

Zitat von James Didot

Gerade bei anspruchsvolleren oder komplizierter ausgestalteten MNs ist ja eine gute ausführliche Homepage wichtig, um einen Überblick über die Simulation zu bekommen, so daß man sich nicht die Informationen mühsam aus dem Forum zusammensuchen muß.

Seit es das MNwiki gibt, ist eine HP überhaupt nicht mehr wichtig. Man kann dort alle Daten hinterlassen..... ohne html-Kenntnisse haben zu müssen 😊 die für die MN von Bedeutung sind. Wenn es um Arcor geht schaue ich auch eher ins MNwiki als auf unsere HP. Und wenn es um die Sim ansich geht, dann sind Anmerkungen dazu im Forum, wo Newbies auch gleich Fragen dazu stellen können, wesentlich angebrachter, als auf einer HP.

Und ich denke, dass der Anspruch an die Sim nicht mit einer HP steigt oder fällt.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 17. Februar 2008, 02:11

Uuuuaah.

Wir haben Tapire 😊

<http://youtube.com/watch?v=OkAtODkowPE>

Auffällig ... der typisch irkanische riesengroße Piephahn.

<http://youtube.com/watch?v=2R1fKCbXRmg&feature=related>

Beitrag von „Siegfried Halbstroh“ vom 19. Februar 2008, 18:44

Meine Güte!

Beitrag von „Markus Grünblatt“ vom 26. Februar 2008, 08:35

Ich sags mal so: neue Mitspieler sind in Sabisko immer herzlich willkommen.

Beitrag von „Allwissende Müllhalde“ vom 26. Februar 2008, 09:18

[Zitat von James Didot](#)

Gerade bei anspruchsvolleren oder komplizierter ausgestalteten MNs ist ja eine gute ausführliche Homepage wichtig, um einen Überblick über die Simulation zu bekommen, so daß man sich nicht die Informationen mühsam aus dem Forum zusammensuchen muß.

Was macht für den Leser denn den Unterschied, ob er die Infos gesammelt in einem Unterforum nachliest oder auf einer Homepage? Es gibt schlecht aufgebaute Homepages ebenso wie schlechte Foren.

Beitrag von „Siegfried Halbstroh“ vom 29. Februar 2008, 22:31

[Zitat von Markus Grünblatt](#)

Ich sags mal so: neue Mitspieler sind in Sabisko immer herzlich willkommen.

Wo sind sie das nicht?

:o)