

OIL SIMULATION ---- SPIELALEITIG ---- V0.2

2. quartalsprojekt mit dem titel "my own private intranet".
markus von glasenapp und fabian voegeli. winter 02-03. snm-hgkz.

EINLEITUNG

oil simulation ist eine geopolitische multiuser simulation die eine krise im internationalen ölhandel spielerisch nachvollziehbar machen soll. jede spielerin bestimmt über ein eigenes set an faktoren. ziel ist es, diese sich gegenseitig beeinflussenden faktoren - trotz im laufe der simulation immer schwieriger werdender verhältnisse - im gleichgewicht zu halten. gelingt dies nicht, ist die simulation für den spieler vorbei.

FAKTOREN

- environment:

der ölverbrauch und die boomende wirtschaft beeinträchtigen die umwelt. durch die entwicklung von erneuerbaren energien verbessert sich ihr zustand. environment ist ein kritischer faktor, d.h., dass falls er unter den minimalwert fällt, ist die simulation für die spieler zu ende.

- military:

die militärische stärke ist für die verteidigung und aneignung von ressourcen bzw. ölfeldern notwendig. hohe militärpräsenz steht aber auch für erhöhte repression im innern und bewirkt somit eine beeinträchtigung des faktors society. falls die schlagkraft benutzt wird um anzugreifen, leidet darunter die society und das budget. man verliert an schlagkraft und geld, wenn eine auseinandersetzung verloren wird.

- renewable energy:

erneuerbare energien können mit genügend investitionen entwickelt werden. sie stellen in gewisser masse eine alternative zum öl als energiequelle dar. sie verbessern die faktoren environment und society.

- economy:

die wirtshaftskraft bestimmt den ölverbrauch. eine gute wirtschaftslage verbessert den faktor society, hat aber eine beeinträchtigung des faktors environment zur folge. die wirtschaft bestimmt die höhe des finanziellen budgets und ist ebenfalls kritisch; ein sinken unter das minimum bedeutet also das ausscheiden des spielers.

- society:

der kritische faktor society wird von den faktoren renewable energy, environment und economy bestimmt. ein sinken unter das minimum bedeutet auch hier das ausscheiden des spielers.

SPIELRUNDEN

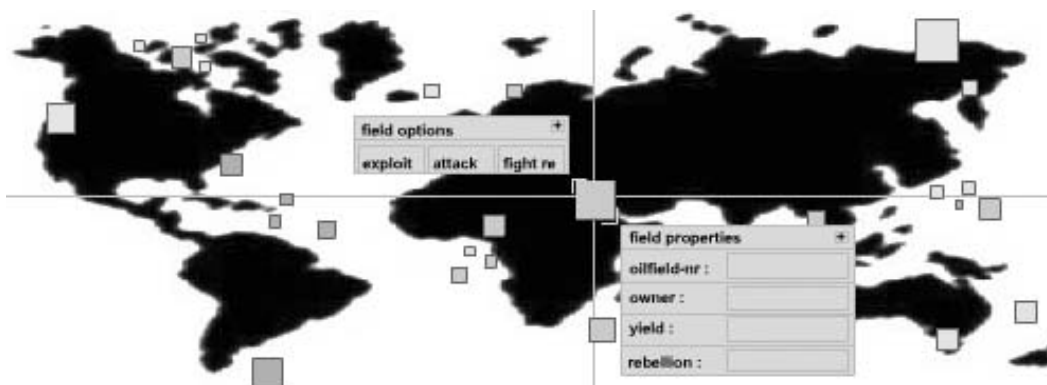
das spiel ist in mehrere gleichlange runden unterteilt. beim übertritt in eine neue runde wird entschieden, ob die spielerin weiterhin im rennen bleibt oder ausscheidet. das letztere ist der fall, wenn einer der kritischen faktoren sich am ende der runde unter dem minimumswert befindet oder durch die "abrechnung" beim rundenübertritt darunter gefallen ist. bei der abrechnung wird festgestellt ob der ölverbrauch gesättigt werden konnte. falls das nicht der fall ist, sinkt der faktor economy prozentual. das neue budget fuer die beginnende runde wird aus der wirtschaftskraft berechnet. die aktuelle spielrunde und die verbleibenden tage bis zur nächsten werden unterhalb der karte angezeigt. wer in einer runde nicht am spiel teilnimmt, wird automatisch ausgeschlossen.

KARTE - MAP

auf der karte werden die verschiedenen ölfelder angezeigt. die farbe des ölfeldes zeigt den besitzer und die größe die ertragsmenge.

in jeder runde sinkt der ertrag all jener ölfelder, die ausgebeutet (exploited) werden. der spielende hat die folgenden optionen auf dem oelfeld zur verfügung:

- falls es noch keine besitzerin hat, kann es ausgebeutet werden und die ölvorräte des neuen besitzers werden ab jetzt jede runde um einen teil des ertrags vergrößert. allerdings schwindet somit stetig das globale ölvorkommen.
- falls das ölfeld einen anderen besitzer hat, kann die spielerin den derzeitigen besitzer attackieren. der ausgang der auseinandersetzung hängt von der militärischen schlagkraft der beiden kontrahenten ab.
- bricht eine rebellion (grafisch durch ein kreuz gekennzeichnet) unter der lokalen bevölkerung aus, verunmöglicht das die ausbeutung des jeweiligen ölfeldes. die rebellion kann bei eigenen oder unbesetzten ölfeldern mit hohen kosten niedergeschlagen werden.



KOMMUNIKATION UND HANDEL

die kommunikation zwischen den spielerinnen findet über das communication-modul statt. es wird zum direkten aus-tausch von text-nachrichten benutzt, um z.b. allianzen zu schmieden, deals auszuhandeln oder in der simulation zu kooperieren. auf der linken seite sind alle betei-igten user aufgelistet.

communications

players

- cab7indy
- dirk

send message

to: cab7indy

o, hier

send

mailbox

20030213130802
from: cab7indy
text: hallo dies ist die spass message

20030129201333
from: dirk
text: hallo febs. verkaufst du mir etwas oel?

20030121160919
from: dirk
text: hallo febs du altes haus

20030121151357
from: cab7indy
text: hello febs, wanna get some oil?

reload

öl, das nicht für die eigene wirtschaft benötigt wird, kann an andere spieler oder einen börsenähnlichen pool verkauft werden.

beim pool ist ein sich ändernder preis der umschlagwert. verkäufe von spielerin zu spieler werden bilateral ausgehandelt und bestimmt.

sogar ganze ölfelder können zwischen spielenden gehandelt werden.

open trade

prize per unit today : 22

number of units on the market : 3

amount of money you have : 335741

number of units you want to buy :

buy

number of units you own : 59

number of units you want to sell :

sell

trade relations

oil units trade

make offer

units: to: prize:

offer

buy offer

offer.Nr

buy

oilfield trade

make offer

fieldNr: to: prize:

offer

buy offer oilfield

offer.Nr

buy

ENERGIEN

öl ist als hauptquelle für den energieverbrauch der eigenen wirtschaft unverzichtbar. der eigene ölverbrauch kann durch die beteiligung an der entwicklung von erneuerbaren energieformen (sogenannten dev pools) gedrosselt werden. allerdings kosten diese entwicklungen neben einem einmaligen betrag eine investition pro runde. der preis pro runde wird aus der anzahl der an der entwicklung beteiligten spielerinnen, ermittelt.

dev pools				
hybrid car	solar energy	tidalpower	wind energy	hydrogen
you bought into this development already	you bought into this development already	cost to join 5000	you bought into this development already	you bought into this development already
cost per round 50	cost per round 110	cost per round 0	cost per round 10	cost per round 44
<input type="button" value="cancel"/>	<input type="button" value="cancel"/>	<input type="button" value="reload"/> <input type="button" value="buy"/>	<input type="button" value="cancel"/>	<input type="button" value="cancel"/>

KRIEG

wie schon kurz beschrieben, besteht die möglichkeit, sich ölfelder kriegerisch anzueigenen oder so druck auszuüben. da über ausgang einer auseinandersetzung die militärische stärke der spielenden entscheidet, können allianzen gegründet werden. dadurch wird die militärische stärke summiert und so kann mit gebündelten kräften vorgegangen werden.

alliances	
player	military strength / options
febs	waiting for answer
dirk	waiting for answer
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>
	<input type="button" value="deny"/> <input type="button" value="accept"/>

ERROR WARNING

es sei darauf hingewiesen, dass möglicherweise fehler in der kommunikation auftreten. don't trust the media.

WICHTIG

gebt auf eure faktoren-stats acht!