

# ZEIT

m a n a g e m e n t

Anton Wardaschko  
Jan Koutny

# **Zeitmanagement**

von Anton Wardaschko und Jan Koutny

Veröffentlicht 2003

Copyright © 2003 aelitha.com



---

# Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort</i> .....	v
<b>1 Zeitmanagement in Aelitha</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Spielzug</b> .....	<b>2</b>
1.1.1 Rundenanfang .....	2
1.1.2 Während der Runde .....	3
1.1.3 Rundenende .....	4
<b>1.2 Kommunikation</b> .....	<b>4</b>
1.2.1 Handel .....	4
1.2.2 Verträge .....	7
1.2.3 Allianzen .....	7
1.2.4 Krieg .....	9
1.2.5 Intrigen / Spionage .....	9
<b>1.3 Lesen</b> .....	<b>10</b>
1.3.1 Anleitung .....	10

---

# Vorwort

Es ist schon eher eine Seltenheit Jemanden zu treffen, der sich nicht über Zeitmangel beklagt. Auch Schüler und selbst Vorschulkinder scheinen darunter zu leiden. Wobei die letzteren höchstwahrscheinlich einfach die Verhaltensweisen der Erwachsenen kopieren.

Die Zeit verläuft immer unterschiedlich - mal verfliegt sie rasend schnell, wenn man etwas interessantes macht, oder jede Sekunde scheint eine Ewigkeit darzustellen - das kennt ja jeder von uns. Unterm Strich scheint die Zeit jedoch die unangenehme(?) Eigenschaft zu besitzen, schneller zu vergehen, als wir es uns wünschen. Meistens vergeht die Zeit mit zunehmendem Alter schneller. Als Kind hatte ich immer Zeit und wusste damit nichts anzufangen. Meine persönliche Überzeugung ist, dass sich lediglich die Wahrnehmung verändert hat, nicht die Fülle der Tätigkeiten, denn diese nehmen eher ab.

Uns schwebt eine Sammlung an Tipps und Hinweisen vor, die von Erwachsenen verstanden und sofort angewandt werden können - im Bezug auf Aelitha und Allgemein. Vielleicht entsteht noch ein Kapitelchen, der in eine philosophische Richtung geht.

Von den aussteigenden Spielern hören wir hin und wieder, dass sie leider keine Zeit mehr finden, um in Aelitha weiter gut spielen zu können. Meistens handelt es sich um selbstgesetzte Maßstäbe von eher überdurchschnittlichen Spielern. Wenn ein solcher Spieler dann wirklich wegen Zeitmangel aufhört, ist es sehr schade, da es unbekannt ist, ob sein Nachfolger mit seiner Spielintensität mithalten kann. Der Spielfluss wird gestört und andere Spieler müssen ihre Verbindungen zum neuen Spieler wieder von Null anfangen. Ein nicht unwesentlicher Aspekt, welcher von allen außer uns gerne übersehen wird, ist, dass auch unsererseits eine nicht unerhebliche Zeitinvestition in den Spieler stattfand, Denn bis der Spieler in Aelitha wirklich gut wurde, hat er viele Fragen gestellt, diskutiert und Vorschläge gemacht. Diese mussten unsererseits gelesen und beantwortet werden - da kommt schon einiges zusammen. Diese Investition muss bei einem neuen Spieler wieder erfolgen...

Deshalb möchte ich eine Sammlung an Vorschlägen und Tipps anlegen, die einem helfen könnte die Zeit wieder in Griff zu bekommen bzw. den Ablauf zu optimieren, damit von diesem Gut etwas weniger verbraucht wird. Ich hoffe, dass diese Sammlung auch um Eure Tipps erweitert werden kann, damit der geplagte Aktivspieler entlastet wird oder auch ein Einsteiger sich nicht in die gleiche Zeitnotsituation reinmanövriert.



---

# Kapitel 1. Zeitmanagement in Aelitha

Ich brauche für den Spielzug mindestens x Stunden. Die Richtwerte, die auf der Homepage angegeben sind, stimmen überhaupt nicht.

Etwas in die Richtung kriegen wir immer wieder mal zu lesen, wobei der Bezug auf die Homepage eher seltener vorkommt, da viele es entweder gar nicht gelesen, dies sofort verdrängt haben oder sich für einen besonderen Fall halten, wo die Standardschätzung sowie so nicht greifen kann.

Mit Sicherheit erkennen Sie, dass diese Aussage oder Beschwerde lediglich besagt, dass der Spieler mehr Zeit gebraucht hat oder permanent mehr braucht, als er es selbst schätzte. Wir können darauf nichts zufriedenstellendes antworten, denn wenn man bei dem Spieler nachfragt, warum er / sie so lange gebraucht hat, kommt nichts gescheites zurück, weil der Spieler meist selbst nicht genau sagen kann, warum es ihm so ergangen ist.

Sie sehen die naheliegendste Lösung dieses Problems - eine Stoppuhr und eine Liste mit durchgeführten Tätigkeiten. In unserem ersten Teil werden wir auch diese konsequent benutzen. Fangen wir damit gleich an:

Wir nehmen ein Tabellenkalkulationsprogramm und schreiben zuallererst alles, was uns so an einzelnen Tätigkeiten einfällt - sie sollten weder zu breit noch zu präzise gefasst werden. Daneben die geschätzte Zeit, die diese Aufgabe früher erfordert hat, gefolgt von mehreren Spalten für die exakte Zeit, die wir ab jetzt messen werden - z.B. eine Spalte gleich eine Runde. Das könnte ungefähr so aussehen:

<b>Tätigkeit</b>	<b>geschätzte Zeit</b>	<b>gemessene Zeit</b>
Spielzug aktualisieren	x Minuten	y Minuten
Handelsanfragen	x Minuten	y Minuten
Besprechung von Vertrag XY	x Minuten	y Minuten
...	x Minuten	y Minuten

Die Werte sollten genau gemessen werden, sprich, wenn Sie eine Tätigkeit erledigen, dann machen Sie nur diese eine Sache. Keine Ablenkung durch Fernseher / Telefonate / Träumereien / Selbstmitleid / Nase bohren oder sonstigen Nebensächlichkeiten. Sonst rechnen Sie tätigkeitsfremde Ereignisse mit ein, was unsere Messwerte zu stark verfälschen und wertlos machen würde.

In folgenden Unterkapiteln werde ich die Zeit aufschreiben, die ich gebraucht habe und zwar, normal gearbeitet, ohne Hast. Wenn Ihre Zeit mehr als 20% drüber liegt, so machen Sie etwas zu ineffizient und müssen dieser Sache nachgehen.

Diese Methode wird Ihnen helfen die kritischen Bereiche zu lokalisieren und somit auch Verbesserungsmaßnahmen einzuleiten. Gut, gehen wir jetzt die Sache gemeinsam durch.

## 1.1. Spielzug

Spielzugbearbeitung besteht aus mehreren Teiltätigkeiten, die man meist nicht auf einmal durchführt bzw. eigentlich nicht durchführen sollte.

Das meiste, was Ihr lesen werdet, ist überwiegend an diejenigen gerichtet, die ihre ersten drei Züge schon hinter sich gebracht haben und somit die Struktur der Datei, grundlegende Funktionen der Tabellenkalkulationssoftware beherrscht und man nicht mehr jedes Mal in der Anleitung nachschlagen muss, um eine Aktion durchführen zu können.

### 1.1.1. Rundenanfang

Die Mail mit den Aktienwerten wurde versandt, die neue Runde fängt an. Was steht jetzt an?

Zu aller erst öffnet Ihr die veraltete Spielzugdatei und speichert diese unter Volkname-neueRunde.xml, das wisst Ihr ja schon. Anschließend werden die Werte auf dem Verwaltungsblatt aktualisiert - Bevölkerung, FP, Lager etc.

**Dauer:** ~ 3 Minuten

Anschließend kommen die restlichen Datenblätter ran - alte Einträge löschen bzw. übertragen in entsprechende Spalten. Hier kann man die Zeit nicht so exakt festnageln, da jeder unterschiedliche Aktivitäten an den Tag legt. Mögliche Tätigkeiten wären z.B. das Löschen der alten Handleseinträge, des Zeugs unter Allg. Zügen oder Einrechnung der Forschung, die in der letzten Runde erforscht wurde.

**Dauer:** 0 bis 7 Minuten.

Jetzt ist der Spielzug auf dem aktuellen Stand und man kann neue Aktionen notieren. Das Erste, was man machen sollte, ist die Eintragung der neuen Kolonisierungen, sofern man noch Planeten zum Kolonisieren hat. Nebel / Asteroiden sollte man eher zum Rundenende durchführen, da man erst dann mit hoher Wahrscheinlichkeit weiß, dass seine Schiffe / Shuttles nicht anderweitig gebraucht werden.

Dabei kommt es darauf an, wie Ihr die Daten, die Ihr habt, intern aufbereitet - die oft von SL geforderte optische Übersichtlichkeit käme auch Euch hier zu Gute, wenn Ihr Eure Zugdatei sinnvoll ergänzt habt. Z.B. auf dem Verwaltungs- oder Flottenblatt Notiz über die eigenen, gescannten Systeme, wo Ihr farblich die Planeten kennzeichnet. Z.B. schwarz für nicht besiedelt, blau für gescannt, rot für fremdes Volk, grün für die besiedelten Planeten des eigenen Volkes. Das Anlegen und Pflegen dieser Übersicht beansprucht ein paar Sekunden Zeit. Wenn Ihr beim Kolonisieren die einzelnen Worddateien zu durchsuchen und Koordinaten zu vergleichen anfangt, dann ist hier manches eindeutig schief gelaufen - nämlich Eure Planung und nicht gemachte Anpassung der Zugdateien an Eure Bedürfnisse. Falls jemand eine noch schnellere und pflegeleichtere Methode kennt, sollte sie mit den anderen teilen.

Dank unserer vorausschauender Planung können wir uns innerhalb von 30 Sekunden entscheiden, was als nächstes besiedelt werden soll. Ein kurzer Blick auf die aktuellen Koordinaten der Schiffe mit eingerechnet. Mit copy & paste wird die Sternensystemkoordinate rauskopiert, die Planetenposition rangehängt und das restliche Zeug in die Kolonisierungsmaske eingetragen.

**Dauer:** 1 Minute pro Planet / Astroid / Nebel.

Anschließend werden die neu empfangenen Daten (z.B.: Planetendaten) eingetragen.

**Dauer:** 1-4 Minuten pro Eintragung

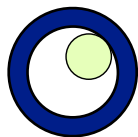
**Fertig!** Die grundsätzlichen Tätigkeiten wurden erledigt. Der Spielzug kann an sich jetzt so abgegeben werden. Das Ganze dürfte sich bei den meisten zwischen 7 und 20 Minuten beanspruchen. Wer über eine Viertelstunde braucht, sollte genau analysieren, welche Schritte dazu führen und ob es da einfache Möglichkeiten gäbe sie zu optimieren. Meist kann dies durch einen festen Ablauf, wie ich ihn gerade beschrieben habe, erreicht werden.

### 1.1.2. Während der Runde

Während der Runde wird der Handel eingetragen, neue Gebäude errichtet, Diplomatieblatt ergänzt. Je nach Aktivität des Spielers ist die Anzahl der Aktionen unterschiedlich. Somit auch die Zeit. Man sollte alles, was anfällt, möglichst sofort eintragen, das spart Zeit, denn wenn man das auf Turnusende hinausschiebt, muss man das Zeug mühsam aus den älteren Mails raussuchen. Wie es immer so ist, gerade zu Turnusende ergeben sich wichtigere Dinge und man kommt in die typische Zwickmühle - in den letzten zwei Tagen müssen viele dringende Aufgaben erledigt werden. Man weiß nicht, wo man anfangen soll und an sich hat man auch keine Lust dazu...

Das ist der Punkt, wo sich die Leute dann fragen, was sie machen könnten, um ein Teil der Aufgaben und der damit verbundenen Verantwortung zu entgehen. Man fragt sich, welche der zu erledigenden Aufgaben am meisten Geld einbringt, bzw. unbedingt erledigt werden muss, da sonst andere Probleme auftauchen könnten. Aelitha bringt zwar kein Geld ein und kostet auch nichts, fällt jedoch dieser Überlegung trotzdem zum Opfer, weil man eben überhaupt keine Lust verspürt etwas zu machen und das Gefühl hat, dass alle was von einem fordern. Man erinnert sich noch an irgendeine Mail des SL, wo dieser nicht so nett war, wie man es von ihm erwartet hat und sagt sich, dass es nur ein Spiel ist und man später ja wieder einsteigen könnte. Dass Aelitha dabei kein Geld kostet, ist sogar eher ein Nachteil, da man sich in dieser Situation nur für materielle, direkt handgreifliche Dinge interessiert. Und wenn man in eine Sache nichts investiert hat, dann schmerzt es auch nicht sich davon zu trennen.

Es ist klar, dass in dieser Situation, durch den eingeengten Blickwinkel, völlig übersehen wird, dass man selbst im Vorfeld gewisse Dinge versäumt hat. Dass die Schwierigkeiten kommen und gehen, dass man auch mal eine Runde aussetzen kann - vorausgesetzt man benimmt sich in der nachfolgender Runde etwas klüger und dass man durch das Spiel auch für später einiges mitnimmt.



Jede anfallende Aufgabe sollte nicht aufgeschoben, sondern sofort erledigt werden. Es kostet dann weniger Zeit und man manövriert sich durch unerwartete Ereignisse nicht in Schwierigkeiten.

### 1.1.3. Rundenende

Vorausgesetzt, dass man bei den vorherigen Teilbereichen nicht geschlampt hat, wäre jetzt das Einzige, was man noch machen müsste, die Koordinaten zu prüfen und sich zu fragen, ob das, was man zusammen geschrieben hat, auch von einem Anderen problemlos verstanden wird. Dieser Punkt ist bei jeder einzelnen Tätigkeit zu berücksichtigen. Bei den derzeit möglichen sieben Anforderungen an den SL, braucht man ca. 3 Minuten, um diese gewissenhaft zu prüfen. Rechnen wir jetzt zusammen:

**Dauer:** 15 Minuten Rundenanfang + x Minuten Während der Runde + 3 Minuten Turnusende. Das ergibt eine 20+x.

## 1.2. Kommunikation

Kommunikation ist ein wesentlicher Bestandteil dieses Spieles und ist zeitaufwändig. Wir werden in den folgenden Unterkapiteln die typischen Fälle in Aelitha betrachten und die Tipps zusammentragen.

### 1.2.1. Handel

Fangen wir mit einem oft anzutreffenden Negativbeispiel:

```
Hochverherte bla bla,  
wir würden uns freuen bla bla bla.  
Haben Sie Replikatoren / Reaktoren / Äpfel und Birnen?  
MfG  
XY
```

Meistens werden diese Nachrichten auch noch einzeln an verschiedenen Tagen geschrieben - mit einem sehr bescheidenem Erfolg trotz eines hohen Aufwandes.

Selbst wenn sich der angeschriebene dazu bequemt, auf, Entschuldigung, eine ausgesprochen blöde Frage zu antworten, ob er etwas hat. Daraufhin Kommt die nächste Mail, wo gefragt wird, was man so liefern kann, dann wird über den Preis, die Menge, den Lieferungsort, Lieferungstermin, Lieferungsbedingungen und evtl. irgendwelche Verträge dazu gefeilscht.

Die Situation ist wohl bekannt - jeder hat das schon mitgemacht. Aus einer an sich simplen Sache wird ein sehr komplizierter, uninteressanter, zeitfressender Vorgang. Dazu gesellen sich noch die Antwortverzögerungen. Der Mailverkehr wächst auf über 10 Mails an - schlichtweg untragbar. Für RPG Fans mag dies zwar den Reiz an Aelitha auszumachen, doch bei Handelskontakten in der zu 10 Völkern kommen da an die 100 Mails zusammen - diese verplemperte Zeit fehlt dann an anderen Ecken.

## Es gibt verschiedene Ansatzpunkte

- Briefvorlagen
- Preislisten
- lückenlose Angaben

### Briefvorlagen

Unbestreitbar nützlich - Ihr denkt Euch den Text im Sinne Eures Volkes aus und ersetzt lediglich die Volksnamen der Adressaten. Als Beispiel könnte man hier die Standardanfrage der Terqua nehmen. Vom Inhalt her, setzt es keinerlei Kommunikations- und Handelsanreize, was nun mal bei diesem Volk auch so sein sollte, erreicht dennoch den angestrebten Zweck - es gibt kaum eine Runde in der kein Handel stattfindet.

Der Nachteil dieser Methode ist, dass man evtl. einen zu unpersönlichen Text aufsetzt, der die Handelslust anderer Völker nicht belebt. Mögliche Abhilfe wäre das Anfertigen von mehreren Handelsvorlagen - zwei (zur Abwechslung) an Alle, zwei an gute Handelspartner und an besonders Gute (sind ja so zu sehen A-Kunden) schreibt man dann wirklich persönlich.

### Preislisten

Als Beispiel nehme ich die Preisliste der Konföderation und der Tolku (ANTD). Grundsätzlich halte ich davon nicht viel, obgleich sie eine gemeinsame Verhandlungsbasis bilden könnten und somit theoretisch auch Zeit sparen. Ich würde mal sagen, dass Preislisten erst dann sinnvoll sind, wenn man mit mehr als sieben Völkern pro Runde handelt. Darunter sind sie aus meiner Sicht kontraproduktiv. Denn man muss die Preislisten pflegen und sie schränken die Verhandlungsfähigkeiten ein, da sie alle über einen Kamm scheren. Ich persönlich pflege mit jedem Volk andere Konditionen zu vereinbaren, je nachdem wie gut es sich anstellt und welche Menge es liefert.

Die Konföderation schickt am Ende der Runde eine Exceldatei mit Preisen und Mengen raus. Ehrlich gesagt, finde ich die derzeitige Version nicht gerade übersichtlich - man kommt damit zurecht, sie lässt aber auch viele Fragen offen. Man arbeitet damit, wenn man will / muss, aber weder die Anordnung noch die Farbwahl regen die Kauf- oder Verkaufslust an.

Die Preisliste der Tolku befindet sich auf ihrer Homepage. Das stellt für mich schon mal ein kleines psychologisches Hindernis dar, ich schätze ich bin nicht alleine, der den Verweis auf die Homepage noch ein Stück anonym empfindet als die Liste der Konföderation. Vor allem auch, weil dieser Klick, Internetverbindung aufbauen... etwas lästig wird, und ich nicht mal in Ansätzen das Gefühl bekomme als wichtiger Kunde behandelt zu werden.

### umfassende Angaben

Das ist der Punkt, der die Flut an unnötigen Mails unterbindet. Es ist wirklich unfassbar, wie so diesem Punkt am wenigsten Beachtung von Spielern geschenkt wird. Selbst in der als Positivbeispiel untauglicher Handelsanfrage der Terqua sind die wichtigsten Punkte aufgelistet. Die Antworten darauf, die nicht ihrerseits vollständige Angaben enthalten oder sich uninteressant anhören, ignoriere ich mittlerweile. Warum? Weil ich es mir leisten kann, weil es zum Volk passt und das Wichtigste: weil ich damit viel Zeit spare! Damit lässt sich der Han-

del idealer weise innerhalb von drei Mails abwickeln:

1. Anfrage (bereits erwähnte Vorlage)
2. Antwort auf das Angebot mit angepassten Preisen
3. Bestätigungsmail

OK, meistens werden es vier Mails, da die eingehenden Angebote eben nicht der Idealform entsprechen. Wenn man jedoch berücksichtigt, dass die Anfrage- und Bestätigungsmail zusammen nicht mal 1 Minute meiner Zeit kostet, ist es durchaus akzeptabel, nicht wahr?

Eine sinnvolle Handlesvorlage könnte inhaltlich ungefähr so aussehen:

```
bla bla Volksname
```

```
bla bla bla
```

```
Wir sind interessiert an:
```

```
- - - - -
```

```
Handelsgut - gewünschte Menge - ideale Menge
```

```
....
```

```
Wir liefern:
```

```
- - - - -
```

```
Handelsgut - normale Menge - max. Menge
```

```
...
```

```
- - - - -
```

```
bevorzugter Lieferort: Koordinate(n)
```

```
möglicher Liefertermin: Runde XY
```

```
Handelsabwicklung: Runde XY
```

```
- - - - -
```

```
Unsere Richtpreise finden Sie im Anhang,  
inklusive der Sonderangebote.
```

```
Wir machen Ihnen gerne auch ein ganz persönliches Angebot,  
fragen Sie uns!
```

```
bla bla
```

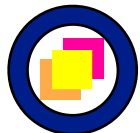
## 1.2.2. Verträge

Der Segen und der Fluch in Aelitha sind die Verträge. Zum Fluch werden sie, wenn man damit gedankenlos umgeht, denn sie sind, wie Ihr wisst, bindend.

Die Verträge sind eine heikle Angelegenheit - ich persönlich rate immer möglichst wenig zu unterzeichnen. Wenn man 10 unterschiedliche Verträge eingeht, muss man auch deren Inhalt wissen, sonst könnte man dagegen verstoßen, was durch SL bei Reklamation der Gegenseite zu empfindlichen Strafen führen kann. Man ist durch sie förmlich gebunden und muss sich jedes Mal vergewissern, ob das, was man tun will, nicht gegen etwas verstößt, was man schon längst vergessen hat - eine sehr aufwändige Sache.

Die üblichen Verträge sollte man natürlich standardisieren, um sich nicht den Kopf jedes mal neu zu zerbrechen. Bei dieser Standardisierung sollte man versuchen nur das absolut Wesentliche festzuhalten. Bei einem Nichtangriffspakt eben, dass man nicht auf einander losballert oder sonst irgendwelche Schäden bewusst zuführt, plus Kündigungsfrist von 1-2 Runden. Punkt! Bei allen Punkten, die darüber hinaus gehen, sollte sich jede Seite ernsthaft fragen, welchen Zweck diese Mehrregelungen verfolgen und ob man darauf auch nicht genauso gut verzichten könnte. Die beliebten Kluasel zu Antispionage, Durchflugsrechte usw. - wogegen versucht man sich da wirklich abzusichern und wozu überhaupt?

Wenn man allerdings eine Allianz schmiedet, so sind die Anforderungen anders. Je nach Allianz sind die Ziele und der Zusammenhalt verschieden, hier empfiehlt es sich mehr Gedanken zu machen und verschiedene Optionen durchzuspielen. Es kann viel Zeit kosten, solche Verträge auszuarbeiten und auch hier gilt immer - Konzentration auf die die Kernpunkte, denn alles wird man sowieso nicht abdecken können. Die alten Verträge von uns (Triangelkonsortium), die im Umlauf sind, oder deren Kopien (was uns traurig über die Ideenlosigkeit der Spieler macht) brauchten gute drei Monate an fast täglichen Gesprächen bis sie in der Euch bekannten Form vorlagen. Dabei ging es hauptsächlich um die Formulierungen, die alle Unterzeichner gleich verstehen und gemeinsam vertreten wollen.



Meine Botschaft ist "keep it simple", wo es nur geht. Die Unterzeichnung von schwergewichtigen Verträgen muss gut überlegt sein und darf nicht wegen kurzfristigen Vorteile erfolgen.

## 1.2.3. Allianzen

Sich dem Gruppenzwang zu entziehen ist nicht leicht. Früher oder später landet fast jeder in irgendeiner Art von Allianz oder Zweckgemeinschaft. Z.B. zum Schutz gegen tatsächliche oder eingebildete Gefahren, um günstigere Handelspreise zu ergattern, um fremde Handelsnetze zu nutzen oder um am Einfluss zu gewinnen.

Die meisten Allianzen fangen mit drei Mann an, die sich gut verstehen und gemeinsame Ziele verfolgen können und wollen. Wenn sie damit einigermaßen erfolgreich sind, kommen andere dazu. Sobald es mehr als fünf Leute werden, offenbart sich plötzlich der konzeptionelle Fehler, der fast allen Allianzen anlastet - Pseudodemokratie. Sprich alle sind stimmberechtigt, kriegen alles mit, stellen Fragen und wollen bei Entscheidungen mitreden. Da sich naturgemäß nicht alle miteinander vertragen, entstehen Spannungen und Missverständnisse, die zu einer Flut an Mails führen. Und diese Mails haben es in sich - denn man möchte den Allianzpartner nicht verärgern, sondern überzeugen. Sehr, wirklich sehr zeitraubend. Je mehr Völker es werden, desto schwieriger die Entscheidungsprozesse, desto wahrscheinlicher, dass die Allianz durch Scheinmitglieder unterwandert wird, die eigentlich ganz andere Zwecke verfolgen. Die aktiven Allianzgründer müssen stets am Ball bleiben, um die Kontrol-

le zu behalten.

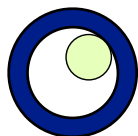
Mögliche Alternativen zu dieser Gleichberechtigung wäre ein Schalen- oder Zellenmodell. Zellenmodell, also kleine autonome Zellen von zwei - drei Völkern, die auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten, wären bei entsprechend harter und wachsender Führung langfristig sehr effektiv. Es sind allerdings Konflikte wegen der Machtfrage unvermeidlich, der Supervisor, der die Ziele vorgibt, darf sich keine Nachlässigkeit erlauben, sonst zerfällt das Ganze in unabhängige Allianzen.

Beispiel für das Schalenmodell wären die schon erwähnten Verträge des Triangelkonsortiums. Diejenige, die das Teil aufmerksam gelesen haben, um die Eckpunkte zu verstehen und nicht für sich Passagen 1:1 rauszukopieren, erkannten sicherlich, dass es nahezu unmöglich war in den Kern aufzusteigen, der die Entscheidungen trifft - nämlich die drei Gründungsvölker. Nach ihnen folgen Völker, die dem ganzen nahe stehen und ein bisschen was mitreden können, dann diejenigen die einfach Schutz haben wollen und sonstige Völker, die nur einfache Friedens- und Handelsverträge abschließen möchten. Jeder der Teilnehmer ist prinzipiell unabhängig, so lange er sein Pflichtenheft erfüllt und dem Ganzen einen Dienst erweist. Dieses streng hierarchische Modell mag altmodisch erscheinen, erwies sich jedoch als hoch effizient, sofern die Gründervölker sich verstehen und Aufgaben unter sich klar aufteilen. Damit wären wir bei dem nächsten Punkt.

### **Aufgabenteilung**

Die Aufgaben müssen klar definiert und jeder muss mit seinem Teil zufrieden sein, um diese gut erfüllen zu können. Jede Allianz braucht einen Visionär, der hauptsächlich die Marschrichtung bestimmt und sich an den definierten Zielen konsequent festhält. Jemanden, der Handel, Forschung und allgemein Ressourcen managet und sich um die Erfüllung der Vorgaben des "Visionärs" kümmert, spricht entscheidet, was, wo und wie viel gebaut wird, um die gesteckten Ziele in der vorgegebenen Zeit erfüllen zu können. Genauso in der Forschung - welche Allianzmiglieder sollen gepusht werden, damit man eine Forschung erhält, welche dann durch Technikertausch von anderen verwendet werden kann. Hier wären plötzlich auch die Forschungsverkäufe möglich, aber OK ich schweife vom Thema ab. Der dritte Teilnehmer muss sich um die Akquisition der neuen Völker kümmern, sie freundlichst betreuen und beschäftigen, damit sie das Gefühl haben etwas Gutes zu machen, diese belohnen oder tadeln.

Diese Aufgabenteilung sollte möglichst früh erfolgen. Dazu ist Schalenmodell ideal, da man keine Spione fürchten muss und somit sehr offen sein kann. Eine Allianz auf der Basis der Gleichberechtigung muss immer um ihre Informationen fürchten, dass es Völker geben kann, die nur "scheinbar dazu gehören" und in Wirklichkeit einer anderen Macht diese Informationen anbieten oder es arrangieren, dass diese die Infos kriegt, wenn sie selbst aus vertragsrechtlichen Gründen keine direkte Informationsweitergabe machen dürfen.



Allianzgründung muss sehr gut überlegt sein, sie zu managen erfordert einiges an Einsatz, besonders am Anfang. Allianzziele und Modell müssen sehr detailliert festgelegt, die Aufgaben sinnvoll verteilt werden.

### 1.2.4. Krieg

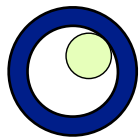
Dieser Spaß kostet einiges an Zeit. Derjenige, der gut da stehen will, muss die Zeichen auf Krieg mindestens 5 Runden vorher erkennen und die Pläne ausarbeiten. Dabei müssen viele Optionen und Szenarien betrachtet und bewertet werden. Ein Hauptplan muss her, ein Nebenplan - falls sich im letzten Augenblick herausstellt, dass der Hauptplan doch nicht so gut ist und Nebenpläne für den Fall, dass die ganze Sache ganz anders als erwartet läuft.

Die Kommunikation sollte hier lieber auf Telefon umgestellt werden, insbesondere, da es für manche Sonntags sowieso nichts kostet. Das ist wesentlich effizienter als Email - die Missverständnisse werden sofort geklärt und so Zeit gespart. Email - tippen, lesen, den Anderen überzeugen, warten, wieder lesen. ICQ ist auch keine Lösung, da man eben die Intonation des Gegenübers nicht mitkriegt und die Sprache doch schneller als das Tippen ist.

Wenn man mit Vorbereitungen vor fünf Runden anfängt, alle Schiffchen auszustatten, die Werte zu prüfen und sich Gedanken zu machen, wie man das am besten dem SL präsentiert, ist man fein raus und kann den Kampf genießen, ansonsten ist es reiner Stress.

Die bereits erwähnte Aufgabenteilung ist hier insbesondere für Allianzen wichtig, wer ein Schalenmodell hat, ist eindeutig im Vorteil - einer führt den Kampf, einer schaut zur Kontrolle ihm über die Schulter. Ein System, wo jeder noch ein Wörtchen mitzureden hat und dabei noch um den Verlust der eigenen Schiffe fürchtet, ist eine kleine Herausforderung an sich.

Beim Angriff der Konföderation fand ich wirklich gut, dass Atlan sich darüber beschwert hatte, dass es zu viele Mails sind - er hatte innerhalb von drei Tagen zwei Hundert Stück empfangen, weil eben jeder eine Meinung hat und diese anderen mitteilen will. Ich möchte hier noch erwähnen, dass ich im genannten Zeitraum rund 450 Mails empfangen und ca. 250 beantwortet habe. Damit Ihr mal abschätzen könnt, was wir am Spielzugende mitmachen, ohne viel zu jammern.



Vorbereitung, Präsentation und strikte Teilung der Befehlsgewalt machen 70% eines erfolgreichen Kampfverlaufs aus.

### 1.2.5. Intrigen / Spionage

Tja, was soll man hier viel sagen? Das ist mit Abstand das Aufwändigste in Aelitha. Es kann schnell Tage und Wochen schlucken. Zwei Stunden am Tag für rund einen Monat sind locker drin. Wenn man etwas größeres macht, entsprechend mehr und länger. Dabei dreht es sich hauptsächlich um Denkarbeit.

Jedes Quäntchen an Information will gesammelt und einsortiert werden, Kontakte geknüpft, Telefonnummern erfahren werden - am Telefon plaudert einer eben lockerer etwas vertraulich aus, als in einer Mail. Danach muss man viel nachdenken - wem welche Information und mit wie viel Fakten, die andere Seite wissen oder überprüfen könnte, zugespielt werden sollen, um die gewünschte Reaktion zu erreichen. Unzufriedenheit, Neid, Ängste und fremde Ambitionen wollen gezielt genährt werden. Mit den richtigen Hebeln kriegt man fast jeden...

Wenn ich kein SL wäre, würde ich ein Volk wählen, wo ich das durch die Volkseinstellung machen könnte. Es gibt kaum etwas spannenderes und anspruchsvolleres als die Fäden zu ziehen und andere zappeln zu lassen. ;-> Ok, etwas ernsthafter - bislang hat leider keiner etwas in die Richtung gemacht, was einerseits gut für das Spielklima ist, andererseits die Möglichkeiten, die im Spiel stecken, nicht ausschöpft. Auch ist es zeitaufwändig und für viele schwierig eine solch penible Analyse dauerhaft durchzuführen und sich dabei noch so zu

verhalten, wie es einem im normalen Leben nicht liegt.

## 1.3. Lesen

Lesen? Ja, lesen können wohl alle, die Aelitha spielen und Ihr müsst viel lesen, um gut zu sein. Es gibt allerdings ein paar Aspekte, die dem einen oder anderen, der die Sache anders handhabt, evtl. nützlich sein könnten.

### 1.3.1. Anleitung

**Im Normalfall läuft die Sache mit dem Lesen der Anleitung so ab:**

Man kam irgendwie auf die Aelitha Homepage, klickte etwas rum und wenn das Interesse geweckt werden konnte, lud man die Anleitung runter - las etwas auf den ersten drei Seiten, sprang dann etwas vor, dann in die Mitte, schaute wie viele Seiten es gibt und wenn das, was man gesehen hat, nicht zu arg unter den eigenen, meist nicht wirklich definierten Standards blieb, meldete man sich an. Das mit der Seitenzahl finde ich persönlich recht interessant - mehrmals hörte ich die Aussage, dass ein Spiel, besonders mit RPG-Charakter eine Anleitung haben sollte, die nicht unter 40 Seiten liegt. Wo die Obergrenze liegt, konnte mir allerdings noch keiner sagen.

Gut, man hat sich angemeldet und in Erwartung eines Volkes fängt man sich vorzubereiten, um dann eben schnell glänzen zu können und man macht exakt das, was man nicht machen sollte - liest (oder versucht) die Anleitung komplett durch. Man sieht viele Tabellen, irgendwelche Werte und Hinweise, die einem rein gar nichts sagen. Dann kommt der Shock mit der Exceltabelle und falls man den überlebt, hat man meistens das Gelesene verdrängt. Es bleibt allerdings ein trügerisches Gefühl, dass man ja das Teil gelesen hat und somit weitgehend kennt.

**Wie sollte man es denn "richtig" machen?**

Druckt die Anleitung aus, besonders wenn Ihr noch nicht das Gefühl habt sich in den Regeln gut auszukennen. Das Lesen am Bildschirm ist nicht nur langsamer, sondern auch oberflächlicher - man neigt noch stärker dazu den Text zu überfliegen, speziell bei geübten Lesern tritt das so genannte "scannen" ein. Man überfliegt den Text und liest nur zwei - drei Wörter aus einer Zeile. Erst wenn man auf etwas stößt, was die Aufmerksamkeit anregt, wird etwas genauer gelesen. Der so gelesene Text wird entweder genauso schnell vergessen, wie er gelesen wurde, oder, was schlimmer ist, mit einer nicht ganz richtigen Verknüpfung abgelegt - man kann sich zwar an das Gelesene erinnern, weiß aber nicht mehr genau, wo man das anwenden könnte oder sollte.

Wenn die Exceltabelle da ist und man sie ausfüllt, sollte man zu jedem Punkt der Tabelle den entsprechenden Abschnitt suchen und sehr aufmerksam durchlesen, evtl. einem wichtig erscheinende Punkte markieren und Fragen aufschreiben. So arbeitet man sich von Punkt zu Punkt durch die gesamte Anleitung durch - wohlgemerkt in einer ganz anderen Reihenfolge als wenn man sie von Anfang an lesen würde. Und, was viel wichtiger ist, es werden die Zusammenhänge und Verknüpfungen hergestellt, die einem helfen das Gesamte zu verstehen und sich nicht in Einzelheiten zu verstricken.

Wenn man sich gegenüber gewissenhaft bemüht hat, so kann man so zur zweiten - dritten Runde die Anleitung gemütlich durchlesen - ohne etwas darin finden zu wollen, einfach lesen und kurz über das Gelesene nachdenken. Wenn man damit fertig ist, sagen wir so in der vierten Runde, kann man jetzt nur noch fokussiertes Lesen einsetzen - man sucht nach einer bestimmten Information, der Rest ist nicht mehr von Interesse, da man eben die meisten Zusammenhänge zumindestens theoretisch versteht.

### **Dauer:** rund zwei Stunden

So ab der siebten Runde, ist es normal, dass ein Spieler sich langfristige Ziele setzt und zum Teil recht umfangreiche Projekte bzw. Zwischenziele angeht. Z.B.: "binnen drei Runden soll die FP Menge verdoppelt werden". Jetzt ist es an der Zeit die Anleitung erneut auszu-drucken und alles, was mit der Zielsetzung etwas zu tun hat oder haben könnte, sehr akribisch durchzulesen. Mögliche Ansatzpunkte wären Handel, Bauerweiterungen, Forschung etc. Handel und Bauerweiterungen hängen zusammen und implizieren das Behandeln von Abschnitten zur Produktion. Produktion führt auf Umwegen zur Forschung. Nachdem man alle zur Verfügung stehenden Möglichkeiten aufgespürt hat, müssen ihre direkten und indirekten Abhängigkeiten wahrgenommen werden und aus der aktuellen Situation bewertet werden.

Deshalb lieber zuerst in der gedruckten Anleitung herumblättern, sich die wichtigen Abschnitte markieren und erst wenn man sich eingiermaßen auskennt und weiß, wo ungefähr was sthet, zu dem schnellen "Scannen" wechseln, dann ist es völlig legitim und wirklich zeit-sparend.