



Verwaltungsabteilung
Verkehr

In Kooperation mit

BeasorOnkl HBF &
Astiroma

Stellungnahme

Des Obersten Provinzausschusses

Erschließung Manzil Al Nabats durch Erbauung einer U-Bahn Linie

Bearbeitungsstand: 18.04.2020

Erschließung Manzil Al Nabats durch Erbauung einer U-Bahn Linie

Während einer nächtlichen Notkonferenz am 13.04.2020 wurde beim Baupartner BeasorOnkl durch den Großkönig joshi1999 in Absprache mit dem Großbeygen LucaBuilds eine U-Bahn Linie angefragt, welche den HBF BeasorOnkls und den HBF Manzil Al Nabats ohne zwischen Haltestellen verbinden soll.

In der gleichen Notsitzung wurde außerdem eine Verbindungslinie in Richtung Astiroma geplant, welche durch die Region „Steinheim am Sirup“ (Besitzer: Der_Mark_) verlaufen soll. In enger Absprache mit Der_Mark_ wurde eine Vereinbarung des Baus unterirdisch im Höhenbereich von etwa 15-25 Blöcken ausgehandelt.

Konzept 1

Aufgrund dieser Vereinbarung erscheint es für die Verantwortlichen sinnvoll die gesamte Linie bzw. Linien (Die Verbindung in Richtung Astiroma einbezogen) unterirdisch im Bereich 15-25 Blöcken zu erbauen.

Aufgrund der großen Wasserflächen war außerdem geplant im Wasserbereich die Linie entsprechend höher zu bauen, dies würde die Baukosten und die Bauzeit reduzieren, während der Ausblick ins Meeres Innere profitieren würde. Die Berechtigung zum Bau innerhalb des Meeres, sehen die Verantwortlichen darin, dass das Meer deutlich ungeeignet zum erschließen durch neue Spieler ist.

Sollte sich ein Spieler widererwarten eine Region aussuchen welche im Meer liegt, so wird auf „Maßnahmen für eine Region über dem U-Bahn-Tunnel“ verwiesen, welche auch auf das Meer angewendet werden können.

Zur Berechtigungsfrage unter dem Lande:

Aufgrund dessen, dass der Tunnel unterirdisch erbaut werden würde (15-25 Blockhöhe) und die Fläche darüber unbebaut bliebe, kamen Bedenken auf, dass der Tunnel wie eine Schneise wirken könne. Auch dieses wurde während der Notbesprechung angesprochen. Eine mögliche Maßnahme die wir sehen, wäre dass die dabei entstehende Region nur zwischen Höhe 15 und 25 Blöcken gesichert wird. Dadurch Könnten Spieler weiterhin überirdisch und bis Höhe 26 bauen, aber auch um den Tunnel herum und bis zum Weltende herunter.

Konzept 2

Ab Astiroma wird bis zur Verbindungslinie zwischen BeasorOnkls HBF und Manzil Al Nabat unterhalb von „Steinheim am Sirup“ im Bereich von 15-25 Blöcken errichtet.

Von BeasorOnkl HBF aus wird die erste Wasserstrecke im Meer verlaufen, ab Landbeginn wird dann überirdisch gebaut. Die Verbindungsstrecke von Astiroma wird nach „Steinheim am Sirup“ überirdisch verlaufen.

Aufgrund dessen, dass die Strecke überirdisch verläuft, wird die Strecke nicht gesichert. Nach §1.2.1 der Serverregeln ist Griefing generell verboten, weshalb die Strecke rechtlich geschützt ist. Dieses Risiko sind die Verantwortlichen bereit einzugehen.

Falls widererwarten eine Region über die Strecke gezogen wird, so kann auch hier nach „Maßnahmen für eine Region über dem U-Bahn-Tunnel“ gehandelt werden. Hier ist zu beachten, dass überirdisch kein Tunnel geplant ist.

Teilkonzepte

- Wenn öffentliche Wege existieren, so würde die Strecke nahe dieser gebaut werden. Vorstellbar wären: Überirdisch, unterirdisch, neben dem Weg oder bei breiten Wegen auch mitten im Weg selbst.
- Wenn möglich können bei bereits vorhandenen Regionen eine Bauberechtigung eingeholt werden, vorausgesetzt der Regionsbesitzer ist aktiv.

Zusätzlich zu den hier aufgeführten Teilkonzepten können selbstverständlich weitere Konzepte vorgeschlagen werden über die dann entschieden werden kann.

Maßnahmen für eine Region über dem U-Bahn-Tunnel

Für den Fall, dass sich doch ein Spieler genau an der Stelle der U-Bahn niederlassen wollen würde, so kämen mehrere Möglichkeiten in Betracht:

- 1.) An dieser Stelle könnte eine Verbindung für die Spielerregion in Richtung BeasorOnkls HBF entstehen.
- 2a.) Der Spieler müsse sich damit arrangieren, dass ein Tunnel durch seine Region führt. Dieser könnte entweder als Ansehnliches Detail betrachtet werden, oder aber auch komplett verdeckt werden.
- 2b.) Der Spieler würde diesen Tunnel nie bemerken, da der Spieler seinen Keller nicht in der Tiefe ausbaut in der auch der U-Bahn-Tunnel liegt.
- 3.) In einem absoluten Extremfall müsste eine Notsitzung einberufen werden, in der alle beteiligten der jeweiligen Linie zusammenkommen und weitere Maßnahmen entscheiden um den Tunnel bspw. noch tiefer zu legen, oder aber den Tunnel um die Region herum verlaufen zu lassen. Dabei muss der Regionsanwärter einwilligen seine Region so wachsen zu lassen, dass eine weitere „Tunnelumsiedlung“ nicht erforderlich ist und damit jederzeit abgelehnt werden kann. Eine mögliche Regionserweiterung in der Zukunft wäre in jedem Fall zuzustimmen, wenn sich der Regionsanwärter bereiterklärt den Tunnel eigenmächtig umzusiedeln, idealerweise so, dass für einen Teamler kein Mehraufwand entsteht.

Tunneldesign

In der Notbesprechung wurde das Tunneldesign nicht besprochen, dieses würde, wenn erforderlich vor einer möglichen Zustimmung besprochen werden, spätestens aber nach der Zustimmung um ein besonderes Nutzererlebnis zu gewährleisten. Das bedeutet insbesondere, dass das Tunneldesign nicht auf Stein und Erde aufbauen würde, sondern durch dekorative Muster hervorstechen würde. Im Bereich des Meeres würden überwiegend Gläser benutzt welche die Landschaft des Meeres zum Bewundern durchlassen würden. Sollte sich widererwarten ein Spieler, nahe des Tunnels im Meer ansiedeln, so sind wir zuversichtlich, dass die Region während der Fahrt durch den Tunnel zu einem Highlight der Fahrt werden würde.

Mit freundlichen Grüßen

BeasorOnkl, LucaBuilds und joshi1999
(BeasorOnkl HBF, Astiroma, Manzil Al Nabat)