

Wie realistisch dürfen MNs sein.

Beitrag von „Nr.1“ vom 5. Juni 2007, 12:18

Der Krieg war mit NK und DB vorabgesprochen. Obgleich hier unterschiedliche Simansätze aufeinanderprallten, ja sogar Meinungsverschiedenheiten zum Militär herrschten, lief das sauber über die Bühne. Insgesamt gesellten sich dann noch ca. 7 oder 9 Staaten hinzu, Staaten, die wieder mit anderen irgendwie in Verbindung standen und so umspannte der Krieg fast die ganze Welt. Wir haben keine Staaten ausgeschlossen, die teilnehmen wollen. Und das nehmen Kritiker nun zum Anlaß, von aufgezwungener Sim zu reden. Dabei taten wir genau das, was si fordern, Vorabsprachen. Es muß eine Möglichkeit geben, Krieg zu spielen. Und wenn der Krieg interessant ist und sich immer mehr Leute beteiligen, ist die logische Konsequenz, daß er sich ausbreitet. Und haben nun die Friedenssimulanten ein recht darauf, zu bestimmen, wie weit sich der Krieg ausbreitet? Wohl kaum, jeder kann bestimmen, ob ein Krieg sein Land erfaßt oder nicht. Aber anderen vorzuschreiben, sie sollen das Schlachtfeld minimal halten, ist schon sehr anmaßend.

Es gibt zwei Wege, einer, die Dinge, die außerhalb geschehen, sinnvoll in die eigene MN einzuordnen. Z.B. kann man einen Nuklearanschlag als Propaganda bezeichnen. Oder man bezeichnet ein Volk von Außerirdischen als fanatischen Sektenstaat. Ein Krieg bricht los und keine Lust? Man nehme Pizarros, hat sich rausgehalten. Wars ein Problem? Nein. Der andere Weg ist, ständig aufzupassen, daß draußen alles mit drinnen übereinstimmt. Oh, Außerirdische beeinflussen unsere Realität, der Nuklearschlag gegen uns ist so gemein. Ich präferiere den ersten Weg, weil der meine Nerven schont und mein Spielspaß nicht davon abhängig ist, ob alle in meiner Wirklichkeit sims.

Zitat

Original von Ghandil Wao Van'hia

Überhaupt nicht. Wenn man erwähnt "Hey, ich werde eurem Volk demnächst gehörig in den Arsch treten" und wenn dann von der Gegenseite kommt "Wir sind damit einverstanden" dann vermeidet man im Vorfeld, dass später Probleme auftreten. Aber jemanden zu einer Simulation zu zwingen ist unter aller Sau...ich persönlich mache auch vieles mit aber das kommt ungefähr genau auf das selbe hin wenn man jetzt einfach drauf los simuliert, dass man das Parlament während einer Tagung anzündet.

Soweit ich das sehe, hat der Viceroy das Gerücht aufgeschnappt (wahrscheinlich fälschlich), man wolle Aquatropolis simoff an die Karre fahren. Nun hat er simon gezickt. Mag nicht dem SO-Trennungsideal entsprechen, aber keiner kam zu schaden. Warum kann man nicht darüber stehen? Ob jemand nun Simon zickt, weil er sich Simoff angepißt fühlt, ist ein Grund wie jeder andere auch. Wieviele diplomatische Beziehungen werden wegen simoff-sympathie geschlossen? Wie viele Anfeindungen werden aus Simoff-Aversion ausgesprochen? Ich bin es zumindest müde, dem hinterherzurennen. Ich denke mir meinen Teil und reagiere im Spiel.

Zitat

Original von Carmen I.

Ja, du findest das spannend. Ich nicht. Du legst dich ins Zeug und denkst dir kreativ aus, wie du dem begegnen kannst. Ich fühle mich damit unter Druck gesetzt etwas tun zu müssen, was gegen meine Natur ist.

Wessen Problem ist das? Deins doch, oder? Du forderst, man solle dir keine Simulation aufzwingen und versuchst gleichzeitig, anderen deine Art zu spielen aufzudrängen: Nämlich die kriegslose Simulation. Damit es dir besser geht, möchtest du andere in deren Sim beschneiden. Gleichzeitig wirfst du dne anderen aber selbiges vor.