

# Simulationen

Beitrag von „Abdonez“ vom 29. Juni 2006, 00:07

Zitat

*Original von Carmen I.*

Dort macht der simoff-Anteil höchstens 10 - 15 % aus, schätze ich mal.

Das sollte in einer gesunden Micronation auch nicht mehr sein.

Richtig ist sicherlich, dass man eine andere ID nicht in irgendeinen Scheiß reinziehen darf. Das ist schlecht (oder eigentlich gar nicht) simuliert, es sei denn, es erfolgt durch einen Spielleiter (dann aber eben auch nicht als Entscheidung einer anderen ID).

Was die "Gedanken" angeht, so bin ich da nicht ganz so streng dagegen. Zwar kann man IRL keine Gedanken lesen, wohl aber Mimik, Gestik etc. des Gegenüber deuten. Und es ist eben nicht leicht (und bisweilen wohl auch gar nicht möglich) die Mimik, Gestik oder das abstrakte "Auftreten" der Spielfigur so in Worten zu beschreiben, dass beim Gegenüber der gleiche Eindruck entstünde, als wenn die Szene IRL wäre. Zumal dieser Eindruck ja auch noch von der konkreten Situation und von der Person des (virtuellen!) Gegenübers abhängen müsste.

Gedanken aufzuschreiben kann daher ein probater Ersatz dafür sein, dass man dem Gegenüber nur schwierig oder gar nicht durch die Beschreibung äußerer Kennzeichen einen Einblick in die eigene Gemütslage geben kann.