

Die möglichen Wege

Beitrag von „Eirik IX.“ vom 21. Februar 2008, 17:22

Ich wusste nicht genau, in welchen Thread das jetzt am besten reinpasst, ich hab mich mal für den hier entschieden, da er recht allgemein wirkt:

Ich bin, wie vielleicht schon von einigen bemerkt, überzeugter Verfechter der Puzzle-Karte, bei der Länder und gerne auch ganze Kontinente auf einer einzigen Karte nach Belieben der einzelnen μ Ns zusammengesetzt werden.

Viele hier, mich eingeschlossen, sind außerdem der Meinung, eine Kugelform des Planeten und grobe Klimazonen seien aufgrund des Realitätsfaktors für eine solche neue Karte wichtig. Einige Leute hier scheinen damit jedoch Probleme zu haben, die meiner Meinung nach im Grunde gar keine sind:

"Problem" 1: Unsere Nation hält die Erde aber für eine Scheibe!

Na und? Wichtig ist hier nicht, wie die Welt von der virtuellen Bevölkerung der μ N gesehen wird, sondern wie sie wirklich ist - und das ist wohl eine reine SimOff-Ausgestaltungsentscheidung. Lange Zeit hielt man unsere Erde ja auch für eine flache Scheibe und die Tatsache, dass es nunmal nicht so ist, hat damals keinen gestört, da es keiner wusste (oder zumindest nicht wahrhaben wollte). Somit bräuchten entsprechende Nationen lediglich die Kugelkarte in flacher Form darstellen - gibt es von unserer Welt ja auch zuhauf - das ist doch wohl kein Problem. Problematisch würde es hier allerhöchstens, wenn man auch SimOff ausgestaltlerisch darauf besteht, dass die Welt wirklich die entsprechende Form hat - doch dann wird man, denke ich, nie mit anderen Staaten übereinkommen können, da die allermeisten die Welt nunmal für eine Kugel halten.

"Problem" 2: Unsere Nation passt klimatisch aber nicht zu den Nachbarn, bei denen wir aber gerne bleiben möchten!

Na und? Wenn das Verhältnis zu den Nachbarn so gut ist, dass man gerne bei denen bleiben möchte, dann werden die doch garantiert nichts dagegen haben und es würde niemanden stören, eine Ausnahme bezüglich der Klimazonen auf der Karte zu platzieren. Ausnahmen bestätigen die Regel und viele Nationen werden dieses Problem wahrscheinlich auch nicht haben (ich hab da bisher nur von Futuna derartiges gelesen), die Ausnahmen hielten sich also in Grenzen. Und die Nationen, denen es so sehr wichtig ist, die Realitätsnähe zu wahren, werden auch eine natürliche Erklärung für diese Anomalien finden - dass es diese gibt, wurde hier auf der Konferenz ja auch schon festgestellt. Ich denke also, dass man auch bei diesem

Problem zu einer allgemein tragbaren Lösung käme.

"Problem" 3: Unsere Nation legt Wert auf Realismus, auf unserer Karte haben Spaß- oder besonders außergewöhnliche Nationen also nichts zu suchen!

Na und? Wirklich notwendigen Kontakt, wenn überhaupt, hat eine μN doch höchstens zu ihren direkten Nachbarn und nach dem Puzzleverfahren darf man die sich ja mehr oder weniger aussuchen - bzw es muss niemand zu jemandem, den er aus welchen Gründen auch immer nicht mag. Man braucht ja zu einer Nation, deren Konzept nicht zum eigenen passt, keinen Kontakt aufzubauen. Für diejenigen ist dieser Staat dann nichts weiter als ein Name auf der Karte und davon geht doch nun wirklich keine Bedrohung für die Glaubwürdigkeit der eigenen Simulation aus. Problematisch würde es hier allerhöchstens bei Extremfällen wie dem "Welt-Staat", der Interaktion mit ihm vorschreibt und solche Staaten akzeptiert auch keine der bestehenden Organisationen. Aus meiner Sicht also auch kein wirklich elementares Problem.

Wo also liegen die wahren Probleme?

Ich hoffe, mit meinen Gedanken zumindest ein bisschen zur Problemlösung beigetragen zu haben.

Gruß
Eirik