

Umfrage (einige Fragen)

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 9. Oktober 2009, 11:52

Kriege gibt es aber diese haben meist 2 Muster

1.: Sie werden vorher von den Spielleitungen (SL) oder Admins abgesprochen, dann simt man sich einen Konflikt der zum Krieg führt. Das Ergebnis ist meist vorherbestimmt. In der Regel wissen die meisten Spieler nichts von den genauen Absprachen, d.h. eine Art Rollenspiel/Quest Feeling.

2.: Der Krieg passiert einfach. Hier kann es vorkommen, dass sich Nationen anderen aufzwingen. Vor allem, wenn eine Nation auf simoff Absprache und SL Aussprache pocht. Die spontane Angreifernation empfindet das als simstörend, bremsend und realitätsfern, während die anderen, die den Krieg ggf. gar nicht wollten, sich keine Sim aufzwingen lassen wollen.

Das ist ein Problem, aber meist findet immer eine minimale Aussprache zumindest zwischen den Admins oder den Kriegsherren statt. Denn wenn jeder meint, er hätte die besser Armee, endet jede Schlacht in einem Patt. Und dann beginnen die Schuldzuweisungen. Kriege sind in den MNs eher schwer, wenn keine minimale Absprache herrscht.

Ich persönlich finde das futuristische Modell sogar gut. Die Spieler bekommen etwas geliefert und keiner kann wie "Superman" rumfliegen und Laserstrahlen schießen. Hier aber gibt es viel Konfliktpersonal. Wenn es in einer MN Regeln gibt, gibt es immer welche, die für absolute Freiheit, meist Sim-Anarchie sind. Sie tun was sie wollen und empfinden jegliches Eingreifen Seitens Admins, SL etc. als "Faschismus" oder "Adminkeule".

Ich denke, wenn eine MN Regeln hat, gilt es diese zu befolgen. Jeder der sich in Futuna anmeldet, akzeptiert somit die Foren und Simregeln (No-Goes), wie in anderen MNs auch.