Überlegungen zu einer Wirtschaftsimulation mit "Qualitätsanforderungen"

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 6. Februar 2010, 10:58

Auf der Grundlage - mangels richtiger Programmierfähigkeiten - heute Morgen mit der Tabellenkalkulation vorgenommener Versuche, eine Eisenhütte zu simulieren, glaubte ich zunächst zu dem Ergebnis gekommen zu sein, daß mit ausreichenden Programmierfähigkeiten und ausreichend Zeit durchaus eine vorzügliche Wirtschaftssimulation für die Mikronationen zu erstellen sei. Sicher dürfte man da keine akademischen Forderungen an die Genauigkeit, an Faktorkosten usw. stellen, sonst wird es sicher unprogrammierbar und wohl auch für die EDV unberechenbar. Allerdings scheint mir das wesentlich größere Problem ein ganz anderes zu sein und zwar die Simulationszeit und damit zusammenhängend das Wirtschaftswachstum und der technische Fortschritt. Im Grunde genommen müßte man, wenn dabei Spielspaß entstehen soll, fordern, daß auf einen Tag Simulationszeit mindestens ein Monat oder ein Quartal simulierte Zeit kommen, ansonsten haben Spielerentscheidungen außerhalb von Preisen, Löhnen und Gehältern, Steuern usw. kaum Auswirkungen. Stellen wir uns doch mal vor, wir nehmen MN-typisch vielleicht 1 Jahr simulierte Zeit als einen Monat Simulationszeit, dann kommt man zu dem Schluß, daß der Bau eines Stahlwerks oder Bergwerks zur Ergänzung der Eisenhütte schon mal locker viele Tage bis mehre Monate dauern muß. Noch übler sieht es beim Wirtschaftswachstum aus: Die meisten MNs haben freilich Wahlperioden, für die in etwa gilt 1 Monat = 1 Jahr, allerdings gilt das durchaus nicht für die Wirtschaft oder den Jahreskreis (Monate, Feste usw.). Nimmt man also nur 1 Monat = 1 Jahr, was ja schon für Teilnehmer ziemlich lanweilig sein dürfte, so muß das dann leicht ein Wirtschaftswachstum auf das Jahr gesehen von pw^12 bedeuten, da das Jahr ja real 12 Jahren entspräche. Haben wir ein durchschnittliches Wirtschaftswachstum von etwa 3%, so ergibt das auf das Jahr gesehen eine Wirtschaftsleistung von 143%. Läßt man den Spieler gar an einem Tag ein Jahr vollziehen, so ist man nach einem RL-Jahr bei aberwitzigen 48.483% angelangt. Letzten Endes trägt sich so eine Simulation nicht.