

Überlegungen zu einer Wirtschaftsimulation mit "Qualitätsanforderungen"

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 6. Februar 2010, 17:37

Mir scheint der Widerspruch zwischen regierungsgesteuerter volkswirtschaftlicher und der betriebswirtschaftlichen Simulation inzwischen durchaus lösbar, man muß lediglich den volkswirtschaftlichen Überbau mit einem computergesteuerten und einem spielergesteuerten Unterbau untersetzen. Während der computergesteuerte Teil um Rechenleistung zu sparen etwas pauschaler funktioniert, müssen dann im spielergesteuerten Unterbau - der aber auch mit dem computergesteuerten Teil interagieren kann - wirklich Geld- und Warenströme sowie einzelne Betriebe simuliert werden. Ich sehe das Hauptproblem aber wie gesagt im Verhältnis von Simulationszeit und simulierter Zeit.

In Irkanien oder Korland mag so eine geraffte Aufbausimulation ja noch gehen, aber ein Land wie Dreibürgen, das Gelbe Reich oder Neuenkirchen erlangen dann binnen ein zwei Jahren geradezu irrealer Wirtschaftsleistungen, falls nicht einfach die Rohstoffversorgung mangels Fördermöglichkeiten zusammenbricht.