

Minecraft-MN

Beitrag von „König Potty“ vom 22. Dezember 2010, 18:35

Falls du "Open Simulator" meinst kann ich nur sagen: Ich hab den vor geraumer Zeit mal getestet, und der ist nur bedingt geeignet. Der Ansatz ist halt Second Life basierend. Die Probleme sind die selben wie beim "normalen" Second Life:

"Scheitert aber daran, dass das Scheiße aussieht und sich nicht wirklich dafür eignet, ein ganzes Land in 3D nach zubauen (inkl. [komplett begehbarer] Häuser, Autos, Regierungsgebäuden,etc)."

Von der schlechten Performance mal abgesehen (man bräuchte schon eher eine kleine Serverfarm).

Ich denke, es werden noch einige Winter übers Land ziehen, bevor Procedurale MMOs (oder ähnliches) reif für die Kreation eigener Staaten sind. Man darf nicht vergessen, dass hinter so "simple" Offene Welt Spiele wie GTA III-IV (in denen ja nur eine Stadt simuliert wird) einen haufen Arbeit und Geld steckt. Bis sich sowas zufriedenstellend auf dem heimischen Computer realisieren lässt, muss man sich noch etwas gedulden. Solange müssen halt die normalen MNs oder andere MMOs (wie World of Warcraft oder halt Second Life) erst mal genügen.

Alles was an "Weltenbauwerkzeugen" für den privaten "Weltenbastler" erschwinglich ist, kann bis jetzt halt nur kleine Teilaspekte simulieren und bietet keine vollständige Freiheit, die ein passionierte Staatsgründer braucht.