Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 21. April 2013 um 16:19

So, auch wenn der letzte Beitrag hier schon eine Ewigkeit her ist, der Titel passt thematisch meiner Ansicht nach ganz gut.

Nach Lesen der Diskussion hier habe ich mir ein paar (allerdings nicht allzu tiefgründige) Gedanken über "grundlegend neue"(TM) Simulationskonzepte und gemacht, die ich hier preisgeben möchte:

Veränderungen der Simulation

Das Schicksal schlägt zu…

Wäre eine Herausforderung für alle Programierer hier (würde mich selbst auch daran beteiligen):
Man nehme/schreibe einen Ereignisgenerator (dieser sei nach Möglichkeit mit der Forendatenbank verknüpft). Dieser publiziert alle x Tage ein neues Ereignis, auf das sich alle Mitglieder einzustellen haben. (Diese Ereignisse können das Land betreffen oder persönliche Schicksale aktiver Spieler)

Verschiedene Konfliktparteien

Auch hier benötige man ein klein wenig Programierarbeit, das ganze sollte jedoch wesentlich weniger aufwendig als das obige Beispiel sein. Man lose bei jeder Neuregistrierung der ID eine bestimmte Partei zu, welche in Konflikt stehen.

Dies "erzeugt" Konflikte bei gleichzeitiger Vermeidung der Tatsache, dass Personen sich vor allem deshalb SimOn bekämpfen, weil sie sich SimOff nicht ausstehen.

Aussimulierung der Kartenveränderung

Man erstelle eine Welt, die bereits Küsten, Landschaften und Klimazonen vorgegeben hat (welche auch von denen der Erde abweichen können). Auf dieser Welt können sich Staaten auf jedem beliebigen freien Flecken niederlassen, wenn sie eine vernünftige SimOn-Erklärung für ihr Auftauchen bzw. ihre Entstehung aus bisherigen Staaten haben. (Die Staaten werden also auch SimOn neu gegründet und haben keine "Urgeschichte". SimOff-Voraussetzungen sind nicht gegeben). Wenn Staaten inaktiv werden, wird das Besiedelungsprojekt für gescheitert erklärt. Künftige Projekte, die sich am selben Ort niederlassen, können dann auf Spuren vergangener Zivilisationen stoßen. Dies ermöglicht auch eine Einbeziehung von Feriennationen nach dem Ende der Ferienzeit

Revolution!

Man simuliert einen Staat, während er von einer Revolution erschüttert wird. Sobald diese

Revolution erfolgreich ist, wird nicht etwa der Neuanfang simuliert, sondern einfach nur die nächste Revolution. Der Vorteil: Man braucht nicht kreativ zu werden und sich Gedanken über den Aufbau und Erhalt eines Staatssystems zu machen. Die jeweils aktuelle Gegenpartei = der Staat kann dabei praktischerweise von NPC dargestellt werden:D

Wir schreiben eine Zeitung
Wir simulieren von einem Staat nur die Zeitung. SimOff-Debatten über die Staatsform werden zu Redaktionsdiskussionen, Ereignisse werden dadurch erstellt, dass man einen Zeitungsartikel über sie verfasst. Man simuliert also nicht den Staat als solches, sondern man simuliert das Schreiben über den Staat. Gleichzeitig kann hier jede Menge Kultursim eingebaut werden, die wie Lillemark und vorher Sankt Olaf zeigen / gezeigt haben, sehr viel Aktivität erzeugt.

Beschränkung auf Außenpolitik
Das heißt, wir haben deutlich weniger Foren als Nationen. Jedes Land ist dementsprechend nur noch ein Unterforum. Dies sammelt alle Spieler in einem Forum und zentralisiert so die Aktivität.

Nostalgika
Man errichte einen Staat/eine Staatengruppe, der/die bewusst darauf ausgelegt ist, so klischeehaft wie möglich die "gute alte Zeit" nachzustellen. Forenhacks sind erwünscht

Veränderungen der Forenstruktur
Verbildhaftung der Foren
Man entwickle eine Forensoftware / baue eine bestehende Forensoftware so um, dass die entsprechenden Foren nicht mehr klassisch angeordnet sind, sondern dass das Forum nur aus einer svg-Karte besteht.
Die einzelnen Bereiche dieser Karte = die einzelnen Teilstaaten sind die Links zu den Unterforen. Zur Anschauung sei ein Kurzbeispiel angehängt: Zum testen einfach alle Dateien in einen Ordner entpacken und in einem Webbrowser main.svg öffnen (getestet unter midori und Firefox).
Anmerkung: Das "Design" in diesem Beispiel ist nur skizzenhaft (Arbeitsaufwand << 10 Minuten) und sollte für einen Produktiveinsatz auch noch verbessert werden. Nur damit niemand sich aufregt ;).

Nachteil hier der hohe Programmieraufwand, die fehlende Darstellung bei älteren oder rein textbasierenden Browsern (dies entfällt bei Verwendung eines anderen Karten-Dateiformats, welches dafür länger läd...), die schwere Veränderbarkeit von Karte und Forenstruktur sowie das Vorhandensein von ausreichend Kartenmaterial VOR Beginn der Simulation.
Alternativ könnte man auch einen OpenStreetMap-Server aufsetzen, bei dem die Orte mit einem Forum verknüpft werden...

HINWEIS:
Ich übernehme keine Garantie dafür, dass die Ideen wirklich neu sind, dass sie gut durchdacht sind, praktikabel sind oder in irgendeiner Weise für mehr Aktivität sorgen.
Ich möchte diese Ideen zur Diskussion stellen und hoffe, dass sich viele an einer solchen

Diskussion beteiligen werden. Andere Forschläge sind gerne Willkommen.

2. HINWEIS:
Auch wenn das im vorherigen Beitrag (vor vielen Jahren erstellte) Forum noch Online ist, wird es nicht mehr gewartet. Die dortigen Beiträge sind im Übrigen die einzigen, die dieses Projekt je hervorgebracht hat...