Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 30. April 2013 um 00:55

Ich finde, diesen "Ereignisgenerator" sollten wir unbedingt mal in Angriff nehmen. Meinetwegen braucht das gar nicht mal technisch umgesetzt werden, aber "Karteikarten" mit Ereignissen und ein "Programm" wie diese Ereignisse ablaufen bzw. modifiziert werden, könnte man in jedem Fall anfertigen. Im Notfall kann man auch zur Ausführung des Programms händisch würfeln und Wahrscheinlichkeiten berechnen usf. Was es braucht, sind gute Ereignisse, die absolut zufällig aber gleichzeitig einigermaßen zur jeweiligen MN passend auftreten. Da müßten Mehrere Ideen beisteuern, die dann in eine gemeinsame Sammlung eingehen könnten.

Wichtig wäre für mich dabei, daß ggf. auch mal nichtvorhandene Spieler substituiert werden können. Nehmen wir doch mal an, das Ereignis wäre ein Anschlag auf die Eisenbahn durch eine Untergrundgruppe, wobei die Untergrundgruppe defakto durch NIDs der Regierung dargestellt werden muß. Dann sollte deren Handeln auch in Abhängigkeit vom Regierungshandeln ein wenig fortgesponnen werden können - zumindest in groben Zügen, die Details der Handlungen und des Stils würden freilich bei den Ausführenden verbleiben. Jedoch würden die Ausführenden von der "Doppelsimulation" befreit: Es macht nämlich in der Regel keinen sonderlichen Spaß, sich gleichzeitig in Terroristen und die Staatsmacht zu versetzen, weil die eigenen Handlungen keine Folgen mehr haben, sondern man lediglich eine Art Theater aufführt.

Das Programm würde etwa "ausknobeln", ob der von der Regierung gewählte gewaltige Polizeieinsatz die Gruppe im Zaum hält oder sie radikalisiert und ihr vielleicht gar neue Mitglieder zuspült etc. Darauf würde freilich die Regierung wieder zu reagieren haben usw.

PS: Kann es sein, daß die erste Datei "testland.zip" beschädigt ist? Ich bekomme sie jedenfalls nicht auf.