Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 30. April 2013 um 19:43

Obwohl ich den Ereignisgenerator zunächst für eine gute Idee hielt, muss ich der bösen schwarzen Frau letztlich doch Recht geben. Es gab bereits früher immer wieder großangelegte staatenübergreifende Großereignisse. Die sind ziemlich alle im Sande verlaufen. Nur weil nun der Zufall und nicht eine Kommission die Ereignisse festlegt, bleibt es letztlich doch etwas Verordnetes. Wenn übergreifende Großereignisse funktionierten, dann weil sie quasi von selbst entstanden. z.B. der 1. OIK Weltkrieg. Der war überhaupt nicht geplant. Ein Staat griff einen anderen an und in der Folge von Beistandsverträgen und der Kartensituation gab es einen Dominoeffekt, so dass am Ende 15 bis 20 Staaten mehr oder weniger involviert waren (Wobei sich nicht alle Glücklich darüber äußerten. Manchen ging das ganz schön auf den Keks). Neben der Hauptfront bildeten sich kleine Nebenkriegsschauplätze und mancher Revolutionär nutzte die Lage für einen Staatsstreich, niemand hatte mehr einen Gesamtüberblick. Entsprechend gab es auch viel Zank. Bei einem geplanten Großereignis klinken sich die Leute entweder aus, weil es ihnen langweilig wird oder wenn es nicht langweilig wird, dann kommt immer auch Streit auf und auch dann klinken sich die ersten aus.