

# Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 1. Mai 2013, 11:40

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

[quote]Ich denke, es hängt damit zusammen, daß Konsens herrscht, daß man Diktatur/Feudalstaat simulieren will und keine 0-8-15-Demokratie. Dadurch hat eine Opposition von Anfang an keine Aussicht auf Erfolg. In der Regel ist aber die Aussicht auf Erfolg das, was Menschen antreibt. Gleichzeitig wird es für die Machthabenden mit der Zeit langweilig, weil sie schalten können wie sie wollen ohne Widerstand zu spüren.

Jupp. Deshalb wäre mein Ansinnen immer, nicht verhandelbare instabile Elemente in eine MN einzupflanzen. Zu seinen aktivsten Zeiten gab es in Aquatropolis das nachsichtigste Justizsystem überhaupt. Höchststrafe eine Woche Haft und keine zukünftigen Job-Ressentiments. Wir hatten einige Spieler, die immer aufs Neue Hochverrat und Umsturzversuche unternahmen. Trotzdem wurden sie immer wieder rehabilitiert und kamen wieder in hohe Positionen. Das hat manches Regierungsmitglied genervt, in anderen MN gabs für sowas wenigstens 3 Monate Bau oder Verbannung. Dafür war aber dauernd was los. Jetzt herrscht in Aqua eine stabile Regierung und für einen umsturzrelevanten Posten muss ein Neuling erst mal ewig die Karriereleiter hochklettern, so dass er keine Lust hat, nach einem gescheiterten Putschversuch nochmal neu zu starten und s bleibt er staatstreu. Mit der Wirtschaftssimulation war es dasselbe. Irgendwann hatten die aktiven Spieler soviel Geld, dass sie nicht mehr einholbar waren, selbst aber nichts mehr simsen brauchten, um ihre Superreichstatus aufrecht zu halten. Erst als wir eine 50% Steuer einführten, sich die Ersparnisse also Monatlich halbierten, kam wieder Geschäftsaktivität in die Bude. Es gab keinen dauerhaften Reichtumsstatus mehr. Die Superreichen waren doch dagegen, hatte ich als Admin aber weiter so durchgedrückt. So wehren sich auch die Regierungs-IDs mit Händen und Füßen, wenn ihre Position durch Simoff-Entscheidungen schwächer wird, aber gleichzeitig leiden auch sie unter Langeweile.