

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 1. Mai 2013, 19:03

Vielen Dank für eure Anmerkungen und Ideen (das heißt nicht, dass ihr damit jetzt aufhören müsst :D).

Da sich das Thema jetzt in den letzten Beiträgen sehr um den Ereignisgenerator gedreht hat, möchte ich hierzu ein paar erweiternde Möglichkeiten mit ihren Vor- und Nachteilen entwickeln/darstellen:

1. Situationsbezogene Generatoren

- geben Antworten auf Fragen wie "Wie stark greift die Polizei ein?" und geben im einfachsten Falle ein numerisches Ergebnis aus (beziehungsweise ein Element der Liste ("stark", "mittelmäßig", "gering", "gar nicht").
- sind relativ einfach, auch spontan zu entwickeln (z.B. jemand würfelt (real oder am Rechner) und teilt das Ergebnis mit, es benötigt wegen der eingeschränkten Anzahl an Möglichkeiten auch i.d.R. nur einen Wurf)
- sind vermutlich nur dann sinnvoll, wenn in einer einfachen Frage Uneinigkeit zwischen den Spielern herrscht
- der Vorteil einer Maschine, die hierbei ein Ergebnis im Forum postet ist deren größere Vertrauenswürdigkeit
- Nachteil: Ergebnisse lassen bei Entscheidungen, die keine reinen Ja/Nein-Entscheidungen sind, Interpretationsspielraum (was heißt "mittelmäßiger" Polizeieinsatz bzw. eine Einsatzstärke von 4?)

2. Spielerbezogene Ereignisgeneratoren

- benötigen eine Liste von im Staat wichtiger Personen, aus denen zufällig eine ausgewählt wird
 - Möglichkeit 1 der Erstellung: Programm liest aus Forendatenbank die Namen aller Spieler aus, die in den letzten x Tagen y Beiträge geschrieben haben

- Möglichkeit 2: der "Anwerfer" des Generators erstellt manuell eine Liste "wichtiger" Spieler

- für die so ausgewählte Person wird ein Ereignis ausgewählt (z.B. Attentat, Wahlsieg,...)
- Vorteil: sind weniger situationsbezogen als die Ereignisse von oben, exakter
- Nachteil: der betreffende Spieler muss bereit sein, auch negative Ereignisse zu akzeptieren
- Variante: Machtroulette: d.h. von Zeit zu Zeit (entweder automatisch oder nach kundgetanem Wunsch einer festgelegten Anzahl von Spielern) wird die Macht neu verteilt.

Hierbei wird die Liste von oben genommen und ihre Elemente zufällig einer Liste von Titeln/Ämtern zugewiesen. (Dies kann evtl. die zu große Stabilität einer Regierung verhindern.)

3. landbezogene Ereignisgeneratoren

- wählen aus einer Liste mögliches Ereignis aus, welches das ganze Land betrifft (z.B. schweres Unglück, Attentat auf wichtiges Gebäude, Aufstände).
- Variante 1: Die Spieler geben über ein Formular mögliche Ereignisse ein, aus denen zufällig eines ausgewählt werden kann.

- Nachteil dieser Variante: man benötigt eine Möglichkeit, Spam zu verhindern

- Variante 2: Die Spieler posten mögliche Ereignisse in einem speziell anzulegenden Thread, aus dem dann zufällig ein Beitrag ausgewählt wird

- Nachteil dieser Variante: die möglichen Ereignisse sind vorher bekannt.

- Vorteil dieser Varianten: Die Ereignisse sind spezifischer auf die jeweilige Nation zugeschnitten

"echte" NPCs

- das heißt Spieler, deren Beiträge zufallsgesteuert erzeugt werden
- erzeugen tatsächliche Aktivität, solange man sie beachtet (zumindest, wenn man Aktivität an Beitragszahlen misst)
- Nachteil: man muss also mehr oder weniger einen Chatbot implementieren, was ziemlich aufwendig ist.

Ein weiterer Nachteil *aller* Generatoren ist (wie bereits angesprochen), dass sie nicht von sich aus Aktivität generieren, sondern nur der bereits bestehenden Aktivität durch Richtungsgebung helfen können. Dementsprechend müssen (auch das wurde bereits angesprochen) die Spieler bereit sein, das Ergebnis auch umzusetzen

[offtopic]

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

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

Ich habe es eben ausprobiert und keine Probleme gehabt. Aber ich habe es mal auf meinem Billig-Webpace hochgeladen. Das Ergebnis ist [hier](#) zu sehen.

[/offtopic]