

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 3. Mai 2013, 00:41

[Zitat von Lady Enigma](#)

Schaltet euer Hirn auf Freispiel, toleriert im handelsüblichen Rahmen Seltsamkeiten und dann passt das schon.

Gebe dir Recht in der Sache, dass Freispiel besser (was heißt das eigentlich) als regelgesteuerte Simulation ist. Wenn die Konflikte über SimOn-Spielweisen SimOff so groß werden, dass man eine neutrale Kraft (= ein Generator) benötigt, könnte es vielleicht besser sein, dass man auseinander geht. Wann genau kann also ein Generator Vorteile bringen? Möglicherweise in Situationen, in denen sich die Spieler so einig sind, dass ihnen die Simulation langweilig wird. Dann kann es sein, dass ein solcher Generator einen Konflikt = eine Spannung auslöst, die das Freispiel inspiriert.

[Zitat von Lady Enigma](#)

Es ist nunmal anscheinend eine Art Naturgesetz, daß ein Staat mit zunehmender Ausgestaltung immer starrer wird.

Evtl. ist es also möglich, dass es ein Generator schafft, eine solche Starre aufzulösen, in dem er einen Zufallsfaktor in die Machtsituation bringt.

Sicher bin ich mir in diesen Punkten allerdings nicht, zumal generell bei einem Einsatz eines Generators das Problem entsteht, dass das Spiel zu starr wird, wenn der Generator in seinen "Anweisungen" zu genau befolgt wird und quasi die Simulation bestimmt. Wenn man ihn allerdings zu wenig / gar nicht beachtet, ist er sinnlos.

(Außerdem muss ich hinzufügen, dass der Generator nicht wirklich ein SIMULATIONS-Konzept ist und deshalb nicht unbedingt hierher gehört.)

Zum anderen, hier diskutierten Thema:

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

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.

Jedenfalls sehe ich in diesen Fällen einen großen Nutzen. Das hat nicht einmal direkt etwas mit mangelnder Kreativität zu tun, es fehlt eben einfach das "Contra".

[Zitat von Lady Enigma](#)

Dabei böten sich doch gerade in ideologisch begründeten Diktaturen Flügelkämpfe bis aufs Messer an.

[Zitat von PCI](#)

Ich glaube, dass, wird eine - sagen wir - "klar geregelte", "eindeutige" Regierungsform ernsthaft simuliert, es sogar ernsthaftere und hartnäckigere Opposition geben kann/wird als in einer Demokratie.

So wie es nach der Diskussion und meinen wenigen Erfahrungen aussieht, herrscht also eine Differenz zwischen dem erwartbaren Zustand einer Monarchie. Vielleicht hängt das auch damit zusammen, was [Nr.1 von Düsterstein Anno 2007 schrieb](#)

[Zitat von Nr.1](#)

Die Sache von Diktaturen in den MN ist die, entweder sind sie tatsächlich Anarchien oder sie kommen über eine sehr geringe Spielerzahl nie hinaus. Wer glaubt, einen diktatoren spielen zu können, und andere herumzukommandieren, der täuscht sich einfach. In Wahrheit ist man als MN-Chef einer Diktatur viel mehr Dienstleister als in einer Demokratie. Wenn einer in einer demokratischen MN seinen Willen durchsetzen will, kann er es durch Wahlen schaffen. In einer straff gesimsten Knechtschaft hat er keine Chance und nur wenige wollen Geknechtete spielen. Als Diktator muß du zusehen, daß deine Bürger machen können, was sie wollen, aber dies unter dme Deckmantel des Interesses des Staates geschieht. Hier und da kannst du ein Machtwort sprechen, zuviel davon, also richtig Diktatur über Mitspieler, wirst du nie betreiben können. [...]

Was wie eine Diktatur aussieht, ist eigentlich gelenkte Anarchie.

Alles anzeigen

Wenn diese These stimmt, hieße das, dass wir deshalb nur sehr wenig Opposition in den Diktaturen haben, weil unsere Diktaturen (aufgrund des mangelnden Interesses von Spielern) nur sehr bedingt diktatorisch sind.

Eine weitere These zu mangelnden Konflikten im Simulationsgeschehen könnte darin begründet liegen, dass es in Diktaturen mittelfristig nur zwei Wege gibt, seine Ziele umzusetzen:

1. Man nähert sich dem Herrscher in einer gewissen Form an. Das hat aber – bei zu großer Differenz zwischen der eigenen Ansicht und der des Monarchen – nur sehr bedingt Aussicht auf Erfolg. Während man in einer Demokratie sagen kann: "Schaut her, Leute, was ich für ein tolles(TM) Gesetz habe!" woraus schließlich Diskussion und damit Diskussionsparteien erwachsen, muss man mit einem Gesetzesvorschlag in einer Diktatur zum Diktator gehen, der entweder sagt "Ok, machen wir" oder "Nein, machen wir nicht." Und da gibt es kein Diskussionspotential.
2. Man putscht den Monarchen und führt damit entweder den 100. Regierungsputsch durch oder schafft sogar die 1000. 0-8-15-Demokratie. Beides nicht besonders umwerfende Vorstellungen.

Außerdem liegt ein gewisser Mangel an Konflikten in demokratischen wie diktatorischen MNs darin, dass man eine starke, allerdings nicht konsequente SimOn-SimOff-Trennung durchführt. Stark ist sie darin, dass man sich im Falle zu großer SimOff-Meinungsverschiedenheiten aus dem Wege geht und nicht mehr miteinander stimmt. Nicht konsequent in dem Sinne, dass man mit seinen IDs mehr oder weniger die selbe politische Meinung vertritt, wie man sie auch im RL hat. Dies führt dazu, dass innerhalb eines einzelnen Staates sich anscheinend immer mehr Leute treffen, die SimOff ziemlich ähnliche Ansichten haben und damit auch SimOn gleiche Ansichten vertreten. Woher sollte da ein Konflikt kommen?

Und sollte es doch verfeindete Parteien geben, zerbricht die MN irgendwann, weil eine Gruppe abwandert und im Idealfalle (d.h. wenn sie groß genug ist) einen eigenen Staat gründet, der bestenfalls den "alten" Staat ignoriert, schlechtestenfalls SimOff bekämpft. (Ein SimOn-Konflikt wird allerdings nicht ausgetragen) Wenn die Gruppe jedoch nicht groß genug ist (also nur aus einem Spieler besteht, der nicht der Foren-Administrator ist), wandert der Spieler einfach ab, im besten Fall sucht er sich einen anderen Staat, im schlechtesten verlässt er die MNs.