

# Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

**Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 3. Mai 2013 um 17:40**

In Demokratien wie Bergen, Andro und der DU gab es immer heftige Konflikte, begleitet von lebhaften Simoffdiskussionen. Die Simstruktur passte zu den Spielerinteressen, dort wollten die Spieler halt eine Politiksim betreiben. Als es noch genügend Spieler gab, ging das Konzept noch gut auf, einen Staat zu konzipieren und zu warten, bis er sich mit Männekicken füllt. Mancher kam sah ging, macher blieb. Das klappt heute allenfalls noch mit extrem andersgearteten MN. Da lockt noch etwas die Neugier. Will man hingegen mit den gängigen Mustern von Demokratie, Diktatur und Monarchie was reißen, muss man den Staat nach Spielerinteressen formen. Wenn die Politiksimfreunde abwandern und die Royalisten verbleiben, wirds halt ne Monarchie. Wenn die Spaßvögel weg sind, macht man auf Realismus, verbleiben die Spaßvögel, macht man wieder mehr Unsinn, hat man alles voller Militärliebhaber, simt man Kriege, egal, ob das in die bisherige Politik passte usw. Die MN muss sich sozusagen fluide an die Spielerschaft anschmiegen, nicht umgekehrt.