

# Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 5. Mai 2013 um 21:59

## [Zitat von Lady Enigma](#)

Wieso muss immer alles geregelt werden? Das bringt nix! Da kommt dann wieder eine Liste der handelsüblichen Sachen zusammen, die den einen schon zum Halse raushängen(mein Bedarf an Putschen und Bürgerkriegen ist noch auf lange Zeit gedeckt)und die anderen nicht kreativ gestalten können. Das schöne an den MNs ist es doch, daß man eben spielt, wie es einem in den Kopf kommt, ohne haufenweise Regeln. Die, die man braucht, schaffen sich die Staaten selber. Will ich so einen Ereignisgenerator, kann ich auch gleich CIV spielen.

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

Das Problem der MNs ist letztlich, daß von selbst nichts passiert. Da muß einer sein, der es anstößt, wobei dieser jemand immer Gefahr läuft, daß man seine Ideen nicht annimmt oder man das, was er sich ausgedacht hat, für Mist hält. Dazu kommt der Anspruch, der vielfach an das Ergebnis herrscht aber doch nicht erreicht wird.