

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 8. Mai 2013 um 20:48

Zitat von Daniel Weizenbaum

Ich denke, dass der Hauptgrund für die Inaktivität von vielen MNs nicht in einer zu starken Ausgestaltung liegt, sondern an dem stillen Konsens, dass MN X die jeweilige Staatsform erhält und diese auch erhalten bleiben muss/soll. Dadurch, dass die Spieler freiwillig ihre Möglichkeiten einschränken, da Revolutionen bzw. Staatsstrieche nicht gelingen (dürfen), wiederholen sich ab dem Zeitpunkt X die Abläufe, was auf die Dauer äußerst langweilig ist, da durch Putsche bzw. Revolutionen auch neuen Inhalt für einen Staat liefert.

Schalom,
Daniel Weizenbaum.

Das stimmt so nur in so fern, dass das Ergebnis des Putsches stets vorher festgelegt ist, es gibt auch erfolgreiche Putsche, so z.B. bei König August der Nordmark. Allerdings ist es so, dass das Ergebnis vorher abgesprochen ist, was daran liegt, dass zum Einen ein Putsch, der wider dem Willen des Spielers des Staatschefs, der i.d.R. auch (Mit-) Gründer des Staates, Eigentümer der Forenlizenz etc. ist, erfolgreich wäre, (zu Recht) ziemlich brüskiert wäre, oder anders formuliert, dass in den MNs die (z.T. sogar ausgesprochene) Regel existiert, dass man nicht ohne Absprache die aktive ID eines Anderen umbringen/verletzen darf. Zum Anderen ist es das Problem, dass es ebenfalls nicht möglich / sinnvoll ist, tatsächlich geheime Dinge durchzuführen, was für eine gewisse Sorte Spannung unablässig ist. Z.B. ist es nur sehr bedingt möglich in einer kultursimmenden Nation einen "echten" Krimi nachzustellen, bei dem die Polizei (bzw. den Spielern hinter der Polizei) der Täter tatsächlich unbekannt ist.

Die Abwechslungslosigkeit resultiert also nicht daraus, dass Revolutionen nicht gelingen dürfen, sondern dass die Spannung, die einen Putsch ausmacht, fehlt.