

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 9. Mai 2013, 07:16

Naja, es gibt da wohl grundsätzlich zwei Probleme, das eine ist Strukturkonservatismus, das andere sind strategische Überlegungen.

Wenn die Ausgestaltung in "hoher Qualität" steht und die Strukturen eingefahren sind, will man das nicht so gerne über Bord werfen, worin man teils viel Aufwand gesteckt hat, und gegen eine ungewisse Zukunft eintauschen. Denn es ist ziemlich sicher, daß das Nachfolgende zumindest vorerst ausgestaltungsmäßig nicht an das Bestehende heranreicht und oft nicht genug Zeit und Spieler da sind, um das alte Niveau der Ausgestaltung schnell wieder zu erreichen, während es eine Garantie auf Erfolg nicht gibt. Also wird das Bestehende notdürftig am Leben gehalten und zusammengeflickt. (Macht man ja in Nordkorea jetzt auch schon über mehrere Jahrzehnte. Für gegelentliche Drohungen und beeindruckende Paraden reicht es immer noch. ;))

Ich erinnere mich noch, wie wir seinerzeit Schilda einstampften, um mit Korland auf dem gleichen Kartenplatz und mit den gleichen Spielern einen Neustart zu wagen. Gegen einen Umsturz sprach, daß dann doch zu Vieles beim Alten geblieben wäre, das damals uns ausgespielt erschien. Das klappte dann auch als die Altlasten beseitigt waren und man sich nicht mehr darum zu kümmern brauchte, was war. Gleichzeitig blieb das Vorgängerprojekt undemontiert erhalten und wurde ins "Archiv" gelegt - man hätte es zur Not jederzeit neu beleben können und da weitermachen, wo man stehengeblieben war.

Das andere Problem ist vor allem aus Administratorensicht nicht zu unterschätzen. Mitunter hat man recht treue Mitspieler (wesentlich treuer als der Durchschnittsbürger), die aber nur unter der Voraussetzung da sind, daß man nichts Grundlegendes ändert. Bei uns in Korland hatten wir zum Beispiel einen Mitspieler, der vor allem an der Zwischenkriegszeit interessiert war, ein anderer ist am rechtsautoritären Ständestaat interessiert. Was soll man da machen?

Und unabgesprochene Putsche haben doch auch so etwas Zweischneidiges, irgendwie machen sie ja mehr Spaß als etwas durch und durch Geplantes, allerdings wirkt das doch von Außen immer so improvisiert und unkünstlerisch. 😊 Die Leute sollen eben aus freien Stücken in Reih und Glied marschieren... Der "niveauvolle" Mensch will eben nicht, daß die Spieler aus SimOff-Aversionen und RL-ideologischem Gezanke aufeinander einhacken, sondern kultiviert und wissenschaftlich fundiert einen blutigen Putsch simulieren. 😊