

# Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. Mai 2013 um 15:40

Ein weiteres Problem bei erfolgreichen Putschen (egal ob abgesprochen oder nicht) ist evtl., dass diese nur kurzfristig helfen. Denn nach einem Putsch kann man zwar wieder etwas aufbauen, aber das hat nach einer Weile wieder die Gefahr zu festgefahrenen Strukturen zu führen. Das meines Erachtens nach einzige System, welches immun gegen festgefahrene Strukturen (aber auch nicht sicher davor, langweilig zu werden), ist das oben von mir vorgeschlagene:

[Zitat von E. G. Aal](#)

## **Revolution!**

Man simuliert einen Staat, während er von einer Revolution erschüttert wird. Sobald diese Revolution erfolgreich ist, wird nicht etwa der Neuanfang simuliert, sondern einfach nur die nächste Revolution.

Möglicherweise funktioniert dies auch bei anderen Systemen mit konstant wechselndem Regierungs-/ Staatssystem.

Dies könnte z.B. ein Staat sein, bei dem das Staatsoberhaupt / die Regierungsmacht nicht durch Erklärung zu dieser (wie bei Monarchien) oder durch Wahl stattfindet, sondern z.B. durch den erfolgreichen Sieg in einem Wettkampf (für den man einfach nur ein bestehendes Setzsystem (evtl. leicht angepasst) zu verwenden braucht). Das führt dazu, dass jeder Newbee mit 2 Beiträgen gegen den Forumsgründer mit 2000 Beiträgen "eine Wahl" gewinnen kann (diesen Effekt könnte man evtl. dadurch abmildern, dass man sagt, dass die Beitragszahl (oder zumindest die Beitragszahl in den letzten x Tagen) im Setzsystem berücksichtigt wird)