

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 14. Mai 2013, 11:00

Ich sagte ja, daß es seinen Zweck erfüllt. Allerdings ist es ja doch so, daß die MNs gegen andere Formen der Unterhaltung irgendwie ankommen müssen und wenn wir jetzt mal davon ausgehen, daß in vielen MNs keine echten Kämpfe mehr ausgetragen, sondern eher Geschichten erzählt werden, weil man sich eben nur im SimOn, nicht aber im SimOff bekämpft, dann wird doch zunehmend wichtig, daß sich die Geschichten, die da erzählt werden, sich gut und spannend lesen.

Generell sehe ich in den MNs als Defizit, daß oft in gewisser Weise eine objektive Dritte Kraft bzw. Autorität fehlt, was doch in Richtung Generator geht. Es ist zum Beispiel einfach niemand da, der etwa die Wirtschafts- oder Innenpolitik der Regierung beurteilt. Aber genau das ist doch RL das Wichtigste überhaupt, wie sich etwa die Kriminalität, die Inflation, die Arbeitslosigkeit usf. entwickelt hat. Sowas ist doch der Stoff, woraus Wahlkämpfe und die Diskussionen an den Küchentischen erwachsen.

In den MNs geht es dann entweder auf die Metaebene, was die Spannung herausnimmt, oder die Spieler zerfleischen sich eben entsprechend ihrer politischen Rollen. Allerdings ist dieses "Zerfleischen" wohl über die Jahre immer unbeliebter geworden, weil es eben ein bloßes gegenseitiges Unterstellen ist.

Es fehlt dahingegen das Element des Ausprobierens. Die künstliche Nation wird einfach nicht simuliert, sondern nur behauptet. Mich würde es offen gesagt schon mal interessieren, was dabei herauskäme, wenn man ein Land wirklich so wie in Korland oder einer anderen beliebig einzusetzenden MN regieren würde.