

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 16. Mai 2013, 14:55

Zitat

Ja und? Das alles sind nunmal inhärente Eigenschaften des Spieles. So wie ich beim Fußball eben die Füße und nicht die Hände benutzen muss.

Zum Problem wird das allerdings dann, wenn man lieber Handball bzw. vielleicht auch Fußball und Handball spielen möchte, aber nur Fußball "geboten" bekommt. Das ist wohl auch das Problem der MNs, sie bieten dem Interessenten einfach nicht genug bzw. nicht das, damit er kommt bzw. bleibt. Geboten heißt nicht mal hofieren, aber wenn man denn Lust auf eine Partie Wasserball oder Teebeutelweitwurf hat, will der Partner eben auch vorhanden sein, der mitspielt.

Am Anfang fand man es vielleicht toll, überhaupt auf so eine politische Simulation gestoßen zu sein, dann suchte man nach Bestimmtem und mit der Zeit sind die Vorstellungen so konkret, daß sich kaum noch was finden läßt, das die eigenen Ansprüche befriedigt.

Jeder hat sicher so seine Vorstellung, wie die MNs oder auch eine bestimmte MN aussehen sollten und ich vermute, daß man mit der Zeit immer weniger Kompromisse einzugehen bereit ist. Das "Spielzeug" ist eben nicht mehr neu, jetzt soll es bitteschön eben "perfekt" sein. Das kennt man ja auch aus anderen Bereichen, reichte einem anfangs die billige Knipskamera oder der kleine tragbare Kassettenrecorder, soll es jetzt eine professionelle Spiegelreflex oder die Hifi-Stereonanlage sein.

Zitat

Und ja, ich muß auf meine Mitspieler reagieren wie die auf mich. Genau das macht

doch das Leben vl und rl aus.

Da ist aber der Unterschied zum RL: Von müssen kann gar keine Rede sein, keiner muß. Es gibt da meines Erachtens hauptsächlich zwei Gründe, entweder interessiert eine Handlung eines Mitspielers (und sei es nur, um ihm zu "beweisen", daß er ein Depp ist), oder man reagiert, um jemanden bei der Stange zu halten - in der Regel machen das Administratoren.

Und ansonsten: Wollen wir nicht alle die Menschen, die wir uns wünschen und nicht, die Menschen, wie sie tatsächlich sind? Das heißt also im konkreten Fall Menschen, die auf meine Sims in einer mir im großen und ganzen gefälligen Weise einsteigen - natürlich nicht so gefällig, daß es langweilig wird, aber doch so gefällig, daß es mir Freude bereitet. (Eine so undankbare Aufgabe, daß sie wohl höchstens jemandem gegen Bezahlung oder Computern zugemutet werden kann. ;))

Wie gesagt, letztlich kann man natürlich auch alles für sich allein machen (wie diese exotischeren Simulationsthemen), aber dazu braucht man dann auch keine MNs. Der Reiz besteht im Wesentlichen aus dem Wechsel von Aktion und Reaktion. Letztlich schreibt man doch fast nur, um eine wie auch immer geartete Rückmeldung zu erhalten - zumindest dürfte das Festhalten zum Zwecke der Notiz einer Idee eine sehr untergeordnete Rolle spielen.