

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. Juni 2013, 16:04

Zitat von Graf von Dürerstein

[...] Tatsächlich ist das MN-Konzept viel enger. Nämlich ein Forum mit einer fast überall gleichen Forenstruktur (Simoff-Simon Trennung, Regierungsunterforum usw.) und einer vorhandenen oder angestrebten Kartenmitgliedschaft;

Kartenmitgliedschaft trifft z.B. auf Lillemark nicht zu, weshalb ich dies als Merkmal nicht zählen lassen würde, zumal auch aktive Außenpolitik über Kartengrenzen hinaus möglich ist.

Deine Idee, die MNs zu dezentralisieren ist zwar an sich nicht schlecht, hat allerdings folgende Nachteile:

- mangelnde Übersichtlichkeit
- Wenn irgendwo eine Unterseite offline geht, sind alle dort stattgefundenen Simulationen verloren. Dies ist mit Sicherheit störend, zumal alte Verweise nicht mehr nachzulesen sind. Die MN stirbt also zwar nicht komplett, wenn die Hauptseite offline geht, aber sie stirbt in Teilen, wenn jeweils eine Unterseite offline geht
- Wenn ich heute bei einer MN mitspielen möchte, muss ich jede ID genau einmal registrieren. Wenn allerdings die MN sich auf 10 Internetseiten + Facebook + Wasweissichwas verteilt, muss ich jede ID, mit der ich an der entsprechenden Seite mitspielen will, auf jeder entsprechenden Seite registrieren. Dies erhöht nicht nur den Aufwand (und zwar nicht für den Ersteller des Objekts, eine (mittelmäßige) HP und ein Forum habe ich in kürzester Zeit auf die Beine gestellt) sondern für die Mitspieler und macht ID-Tausch-Aktionen recht kompliziert (was nicht unbedingt ein Nachteil ist). Außerdem kann ich so Mitspielern schaden, indem ich einfach auf einer anderen Seite der selben Nation mich mit dem Namen einer ID eines anderen Spielers erstelle.

Zitat von Wernher Graf von Perleburg

Also mir scheint es letztlich doch mit das größte Problem der MNs von heute, daß man zu lange auf Antworten warten muß und zu selten gleichzeitig online ist. Jeder, der

einmal in einer größeren MN war, weiß doch, wie herrlich es sein kann, wenn 5 Leute drei Stunden gemeinsam in einem Thread interagieren. Man steigert sich so richtig rein und es gibt einen temporeichen Schlagabtausch. Das ist fast so schön wie ein Ausflug mit guten Bekannten.

Wenn ich dahingegen fünf Tage auf eine Antwort warte, kommt dieses Gefühl nicht auf.

Eine langsamere Simulation hat allerdings den Vorteil, dass man sich auch dann noch gut in eine Simulation einfügen kann, wenn man später einsteigt. Wenn ich an eine gechattete Regierungssitzung habe, an der ich gerne teilnehmen möchte, muss ich am Abend des Beginns der Sitzung da sein. Wenn ich just an diesem Abend nicht kann, hab' ich Pech gehabt. Auch wenn ich die nächsten drei Abende wieder Zeit habe. Insofern haben solche Sitzungen in Echtzeit den Nachteil, dass man häufiger bereit sein muss, in den MNs mitzumachen, und dazu ist nicht jeder Spieler bereit. Eine schneller Simulation würde meiner Meinung nach also eher dazu führen, dass noch mehr Spieler verloren gehen, als dass solche gewonnen werden.

[offtopic]

[Zitat von Graf von Düsterstein](#)

Innerhalb dieser Dimensionen kann kein neues Konzept entstehen. Ein neues Konzept hieße, die bekannten Muster zu sprengen. Alles Herumdoktorn ohne diese Grundfesten zu verändern, ist so sinnlos wie eine Bildungsreform, bei der nur zwei zusätzliche wöchentliche Mathestunden herauskommen.

Schön wäre es, wenn bei der nächsten Bildungsreform zwei Mathestunden herauskämen. Stattdessen werden in der Regel zwei Mathestunden durch zwei Indonesisch-ohne-Noten-und-ohne-Vokabelnernen-aber-dafür-mit-Computer-Stunden oder zwei gendergerechte-Sexualkunde-Stunden ersetzt 😊

[/offtopic]