

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 7. Juli 2013, 23:02

Zitat

Konflikte ohne Grund und Basis sind langweilig und sinnlos.

Es gibt eigentlich immer Gründe für Konflikte, wo Menschen mit unterschiedlichen Auffassungen aufeinander treffen, die Frage ist bloß, wie man sie austrägt. Ich kann meine abweichende Meinung mit Beleidigungen drapieren, ich kann aber auch den Konflikt "ausschweigen".

Wenn sie sich ins SimOff ziehen - ich meine jetzt keine SimOff-Gefechte sondern unversöhnliche politische Ansichten, die den SimOn-Diskussionen Schärfe geben, können sie durchaus sehr beflügeln. Dahingegen beflügelt gegenseitige Toleranz und Verständnis eher nicht, zumindest kein politisches Rollenspiel.

Zitat

Einschränkungen, dirigistisches Eingreifen simoff...Selber Schuld, sag ich mal. Klar, wenn es unabdingbar ist weil jemand alle Grenzen überschreitet, gut. Aber sonst?

Meines Erachtens ergibt sich das zum Teil aus einem gewissen Qualitätsanspruch. (Die Simulation soll ja schließlich auch was "hermachen".)

Zitat

Solange ich die MNs kenne, sucht man nach dem Stein der Weisen. Sinnlose Mühe.

Man kann nur jeden Tag aufs neue dran arbeiten, daß der Laden läuft.
Freundlichkeit im Umgang, maximale Simfreiheit und viele Ideen sind dabei hilfreich.

Als Administrator muß man freilich zu allen nett bzw. einigermaßen neutral sein. Aber bei den Spielern ist es gut, wenn es recht konträre Charaktere hat und alle politischen Lager einigermaßen die Chance auf den Sieg haben. Am besten läuft doch noch immer eine Simulation wenn sich etwa ein Konservativer und ein Linker geradezu an die Gurgel gehen und bis Nachts um drei über Cuba streiten und sich auch SimOn bis aufs Messer bekämpfen, wie seinerzeit in der VKL oder in Dreibürgen. Heute lachen die noch übrigen Beteiligten drüber, kämen aber nie auf die Idee, wieder so rumzustreiten.

Zitat

Wieviel liegt denn nur deswegen im Argen, weil einige "Besitzer" ihrer MNs ihre persönlichen Eitelkeiten pflegen oder wegn kleinlicher simoffzänkereien?

Ein Administrator, der "seine" Leute bevormunden will, ist wohl Gift, aber Gezänke allgemein, so lange jeder sagen kann, was er will und (!) es auch tut, ist meines Erachtens recht befruchtend.

Ich will ja nicht sagen, daß es nicht auch anders geht, aber speziell für die Politiksimulation braucht es echte Konflikte, die in der MN ausgetragen werden, weil die so richtig beim Reinsteigern helfen.

Ob es einen "Schuldigen" gibt, an der Entwicklung weiß ich gar nicht. Aber, wenn ich so die Entwicklung betrachte, sind die MNs von einer Plattform in der politische Streits ausgetragen werden (ggf. mit etwas ausgestalterischem Kolorit), zu Staatsdarstellungsgemeinschaften mit verteilten Rollen geworden in denen das gemeinsame Interesse auf der Aktivität liegt. Der Anteil der Spieler, deren virtuelle politische Gesinnung nicht mit der realen übereinstimmt dürfte jedenfalls zugenommen haben. Das nimmt der Simulation vermutlich Biß.