FAA Reaktivieirung

Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 12. Februar 2014, 13:39

Eldeyja ist ja nicht unbedingt berühmt für Motorsport, aber wenn ich trotzdem was dazu sagen darf...

Ich persönlich mag keine Sportarten, in denen zu viel Zufall involviert ist, am liebsten habe ich gar keinen dabei. Das bekannteste und gleichzeitig wohl genialste, weil einfachste Beispiel, wie es richtig geht, ist der MN-Fußball: Jeder setzt drei Werte und daraus ergibt sich eindeutig und für jeden nachvollziehbar das Ergebnis. Ob ein Setzwert gut oder schlecht ist, hängt ausschließlich davon ab, was der Gegner setzt (und wichtig ist natürlich, dass es keine absolut optimale Strategie gibt). Eishockey und Curling mag ich auch, auch wenn ich darin zu wenige Spiele gemacht habe, um den Dreh wirklich rauszuhaben - die sind zwar ein bisschen komplexer, aber am Ende kommt es auch wieder auf eine Strategie und nicht auf Zufall raus.

Wenn man jetzt beispielsweise einen Grip-Wert haben will, was spräche denn dagegen, alle Teilnehmer auch dafür setzen zu lassen und den Durchschnitt zu nehmen?

Oder bauen wir das System komplett um, so dass man eine bestimmte Anzahl von Setzpunkten hat und die verteilen muss, wo also mehr Setzpunkte in irgendeiner Form besser sind. Dann könnte man auch eine Möglichkeit schaffen, dass man für ein paar Setzpunkte den Grip (für alle) in eine Richtung modifizieren kann. Man könnte beispielsweise für jede Runde eine gewisse Punktzahl setzen und wenn man in einer Runde mehr als x Punkte mehr als der Vordermann gesetzt hat, überholt man ihn (das setzt allerdings eine Startreihenfolge voraus).

Das kann man beliebig komplex ausgestalten. Zum Beispiel wäre es auch möglich, das pro Streckenabschnitt statt pro Runde zu machen, und wer das passende Setup für den Abschnitt hat, bekommt dort Extrapunkte, hat es dort also einfacher oder schwieriger zu überholen.