

Militärsim / Dauer und Zeit

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 30. Oktober 2019, 22:38

[Zitat von Dionysius Buddenberg](#)

[Zitat von Yukiko Kami Asai](#)

Und damit hat schlichtweg keiner große Lust bei euch mit zu machen
Aufstiegchancen 0%

Zeit Verschwendung, denn das was du bei dir vergisst ist das Leute ihre echte
Lebenszeit in deine Msim stecken und das anders als im RL keine Super
Bezahlung dafür rüberspringt.

Wenn du also Träume Platzen lässt machst du dem Spieler hinter dem
Soldaten klar das es keinen Sinn macht deine Ausbildung zu durchlaufen.
Womit der meist beste ausgestaltete Teil jedes Militärs bei dir einfach mal
unnötig ist.

Für jede Laufbahn eine neue ID.

Alles anzeigen

Das klang allerdings vorhin noch anders 😊 . Zumindest hatte ich deinen Post so verstanden
dass du einem neuen Spieler gar keine Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb der Militärsim
einräumen würdest (weder über eine höherrangige NID noch anderweitig). Ansonsten muss ich
sagen dass ich auch kein großer Fan von FeuerwehrmannCowboyAstronautMilliardär-IDs bin
und in der Regel für eine neue Funktion auch eher eine neue ID erstelle (das soll keine Kritik an
Spielern sein die es vorziehen z.B. Unternehmer, Politiker, Offizier und Wissenschaftler in einer
Person zu sein aber mein bevorzugter Stil ist das nicht) aber das auf Dienstgradgruppen
innerhalb des Militärs auszudehnen halte ich dann doch für etwas extrem. Wenn ich eine
spezialisierte ID habe die nur zur Teilnahme an der Militärsim vorgesehen ist sehe ich nicht
unbedingt warum diese ID ewig Mannschaftsdienstgrad bleiben muss und ich mir für einen
Unterroffizier eine komplett neue Figur ausdenken soll.

Wie sollte das deiner Ansicht nach überhaupt ablaufen? Teilst du einem Spieler der sich in der Militärsim bewährt hat irgendwann mit dass er wenn er möchte jetzt eine Offiziers-ID erstellen darf oder nimmst du lieber den etwas kafkaesken Ansatz dass ein Spieler der nie fragt ob er eine ID in der nächst höheren Dienstgradgruppe spielen darf ewig auf der untersten Ebene bleibt ohne je zu erfahren was er falsch macht bis er irgendwann frustriert aussteigt? 🤖

Zitat von Charles Lanrezac

Vielleicht ist es nützlich, in dieser Frage zwischen einer ID und dem RL-Spieler dahinter zu unterscheiden.

Tatsächlich mutet es merkwürdig an, wenn eine ID nach wenigen Jahren zum General aufsteigt. Wenn aber der Spieler hinter dieser ID viel Fleiss und/oder Können gezeigt hat, soll man ihn dafür auch belohnen. Eine mögliche Lösung wäre, dass er mit einer neuen ID weiter oben in der Führungshierarchie einsteigen darf.

Beispiele:

a) Ein Spieler bringt die ID „Hans Muster“ und fängt damit als Rekrut an. Er zeigt in der Grundausbildung viel Einsatz und kann auch was und wird auf einen Offizierslehrgang geschickt. Für diese ID sollte dann erstmal die nächsten Jahre mit dem Rang eines Leutnants Schluss sein. Als solcher kann er aber in der Simulation verschiedene Dienstposten durchspielen wie z.B. Zugführer eines Schützenzuges, Kompanieführerstellvertreter, Ordonnanzoffizier und Adjutant im Bataillonsstab usw.

b) Zeigt der Spieler Interesse und Fähigkeiten für Höheres, kann er mit einer neuen ID „Fritz Obermuster“ auf der Ebene Kompanie einsteigen und es bis zum Bataillonskommandeur bringen mit Verwendungen in einem Brigade- und/oder Divisionsstab.

c) Hat sich der Spieler auch jetzt wieder gut bewährt, kann er mit einer dritten ID „Walter Toppmann“ als Einsternegeneral einsteigen und die Leiter hoch.

Niemand verlangt im Übrigen, dass der Spieler reell über die Fähigkeiten verfügen muss, die ein Leutnant, Major oder General haben muss. Das ist schliesslich nur ein Spiel. Bei den Beispielen oben geht es hauptsächlich darum, dass sich der Spieler bei a) mit Gefechtstechnik, bei b) mit Taktik und bei c) mit Operationsführung beschäftigt

und in den Grundzügen versteht.

Entsprechend habe ich meine Militärschule des Schwarzen Hahns so aufgebaut, dass dort Gefechtstechnik, Taktik und Operationsführung gelehrt werden und zwar parallel. Der Militärschüler soll das Grundsätzliche lernen und begreifen und zwar bezüglich a) dem Feuergefecht eines Schützenzuges, b) dem Einsatz eines taktischen Körpers wie Bataillon/Regiment/Brigade und c) der Führung grosser Armeeteile wie z.B. Armeekorps.

Hat der Spieler das begriffen, sehe ich keinen Grund, ihm nicht eine entsprechende Funktion zu geben. Dann kann er auch General werden, aber natürlich nicht mit einer Rekruten-ID. Und das auch bereits nach wenigen Monaten. **Wenn einer was kann, will ich ihn nicht aufhalten, sondern fördern.**

Alles anzeigen

Das ist natürlich auch eine Lösung aber wie ich weiter oben schon angedeutet habe, keine von der ich persönlich allzu begeistert bin. Vielleicht hänge ich was das angeht zu sehr an der Denkweise von Pen&Paper RPGs aber bis auf wenige Ausnahmen, die wirklich nur aus der Notwendigkeit eine bestimmte Position besetzen zu müssen entstanden sind, betrachte ich meine IDs nicht als beliebig austauschbar. Eine ID mit einer aussimulierten Karriere (wo das möglich ist) ist für mich interessanter als eine die einfach mit einem bestimmten Dienstgrad vom Himmel gefallen ist (wobei ich natürlich auch davon inzwischen ein paar habe die erfüllen dann aber in der Regel auch eine sehr konkrete Funktion und sind damit in ihrer Entwicklung nicht frei). Natürlich gibt es auch hier zwei Extreme eine absurde an den Haaren herbeigezogene Blitzbeförderung wirkt sich zumindest auf meine Motivation in einer Militärsim aktiv zu bleiben auch nicht gerade positiv aus (weil sie natürlich die Frage aufwirft ob die Zeit und Mühe die man in eine Militärsim gesteckt hat überhaupt einen Sinn hatte wenn Beförderungen dann am Ende doch scheinbar willkürlich verteilt werden). Ich habe alles in allem überhaupt kein Problem damit wenn eine ID schneller aufsteigt als es RL üblich wäre solange die Laufbahn trotzdem noch nachvollziehbar bleibt und der Werdegang der ID keine Brüche aufweist durch die es schwer wird die Figur noch sinnvoll weiterzuspielen. Einen General oder Admiral in seinen 30ern sehe ich da an sich nicht unbedingt als problematisch. Richter hat ja bereits mehrere Beispiele für relativ junge Generäle aufgeführt. Im 19. Jahrhundert gab es auch noch ein paar: Clausewitz war mit 38 Generalmajor, Napoleon mit 24 Brigadegeneral und Galusha Pennypacker hat seine Beförderung zum Brigadegeneral mit 20 erhalten (in wie fern man Armeen des 19. Jh. mit denen des 20/21 Jh. vergleichen kann ist natürlich eine Frage für sich). Ich meine dass es in Dreibürgen auch nicht unüblich ist das Geburtsjahr einer ID nachträglich anzupassen damit das Alter wieder halbwegs zum Rang passt.