

Militärsim / Dauer und Zeit

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 24. November 2019, 11:44

Zitat von Alexander C. Fabius

Eine schnelle Karriere muss ja nicht zwingend unrealistisch sein. Wenn ein Land konsequent und in sich plausibel simuliert, daß die Stehzeiten jeweils einem Bruchteil des üblichen RL-Durchschnitts ist, dann ist das halt so. Es muss ja nicht jeder Simstrang eine Präzedenz im RL vorweisen können, um akkurat zu sein.

Das ist tatsächlich ein wichtiger Punkt. Auch im RL hängen solche Dinge stark von den Umständen einer Armee ab. In einer Streitmacht die seit mehr als einem halben Jahrhundert allenfalls an kleineren Militäraktionen beteiligt war wird eine Militärkarriere wahrscheinlich stark bürokratisiert und durchgeplant ablaufen (z.B. vom Leutnant zum Oberleutnant vergehen mindestens zwei Jahre und wer es nach 5 Jahren nicht geschafft hat wird gar nicht mehr befördert, oder so ähnlich). In einer Armee die immer wieder an größeren Feldzügen beteiligt ist würde das etwas anders aussehen. Zum Einen sind Offiziere nicht kugelsicher und gehen an der Front hin und wieder verloren, zum anderen muss auch auf den höheren Ebenen hin und wieder ungeeignetes oder ausgebranntes Führungspersonal entfernt und ersetzt werden. Das alles lässt mehr Raum für Beförderungen ausser der Reihe.

Eine Streitmacht die gerade neu aufgebaut wurde, oder stark vergrößert wurde oder die gerade eine politische (oder wie auch immer geartete) Säuberung hinter sich hat, wird mit hoher Wahrscheinlichkeit ein eher junges Offizierskorps haben weil in all diesen Fällen sehr viele Planstellen kurzfristig besetzt werden mussten und das eben nur mit den Kandidaten geht die da sind.

Ich hatte in der Vergangenheit immer wieder den Eindruck einige Spieler würden glauben ihre Sim wäre hochgradig realistisch wenn sie einfach nur RL-Fakten kopieren. Dabei übernehmen dann MNs die gerne Großmächte spielen wollen teilweise einfach Waffensysteme von RL-Großmächten ohne zu prüfen ob ein RL im Kontext des kalten Krieges entstandenes Waffensystem in einer multipolaren Weltordnung wie wir sie in den MNs haben überhaupt Sinn macht (oder zumindest genug dass jemand Zeit und Ressourcen in deren Entwicklung stecken würde). Interessanterweise scheint z.B. Astor diese Fallgrube ganz gut vermieden zu haben (zumindest war das beim Überfliegen ihrer Militäraufstellung mein Eindruck). Für die

Beförderungszeiten beim Militär ist das ähnlich. Dreibürgen war in den letzten Jahren oft genug in Kriege verwickelt, da sehe ich kein großes Problem darin wenn einzelne Militärkarrieren dort etwas schneller verlaufen sind als z.B. in der RL-Bundeswehr. Und die Aquamarine existiert als organisierte Streitmacht auch VL noch keine 20 Jahre und hatte auch auf höchster Ebene immer wieder mal Personalfluktuationen da wäre eine nur aus 50- bis 60-jährigen bestehende Admiralität in meinen Augen seltsamer als ein paar Flaggoffiziere die noch in ihren 30ern oder frühen 40ern sind.

Zitat von Faantir Gried

Was mich interessiert: Plant ihr lieber durch oder könnt ihr auch ad-hoc simulieren?

Eigentlich versuchen wir in Aquatropolis Planung zu vermeiden und nur ad hoc zu simulieren. Das hat in der Vergangenheit aber auch schon zu Sim-Abbrüchen geführt wenn wir und unser jeweiliger Sim-Partner komplett unterschiedliche Vorstellungen hatten oder die Situation unterschiedlich interpretiert und entsprechend gehandelt haben.

Als ich mal eine NID erstellt habe deren Hintergrund eng mit der Figur eines anderen Spielers verknüpft war, habe ich das vorher per PN besprochen und mir das OK des Mitspielers eingeholt. Wie sich der Plot um diese Figur danach weiterentwickeln sollte haben wir aber nicht abgesprochen.