

Militärsim / Dauer und Zeit

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 24. November 2019, 13:08

[Zitat von Erica Simmons](#)

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).

Scharf beobachtet und ein Danke für die Blumen, wurden die astorischen Streitkräfte doch seinerzeit 2011 von mir ausgestaltet. Und ja, dabei musste eben gerade die von dir beschriebene Fallgrube vermieden werden. Das ging übrigens nicht ohne erheblichen Widerstand, weil es Leute gab, die unreflektiert das RL-Militär abkupfern wollten in der Meinung, dass die Grösse Astors sich in grossen Truppenzahlen und vielen Militärverbänden widerspiegeln müsse.

Das MN-Astor ist anders als die heutige RL-USA in praktisch keine Bündnisverpflichtungen eingebunden und betreibt eine extrem isolationistische Politik. Deshalb gab es keinen Grund für starke Bodenkampfverbände. Hingegen sieht man sich in Astor stets als Grossmacht, die durchaus (so sie denn will) auch schnelle und harte globale Schläge austeilen können muss. So landete man zwangsläufig bei viel Technik und wenig Personal. Dreibürgische Regierungsstellen konnten [seinerzeit bei einer Besprechung über Abrüstungsfragen](#) kaum glauben, wie gering die astorischen Streitkräfte sind.