Militärsim / Dauer und Zeit

Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 26. November 2019, 02:16

Da kamen ja die letzten Wochen einige spannende Beiträge zusammen .

Zitat von Faantir Gried

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

Eine grobe Planung halte ich für sinnvoll und hilfreich. Detailplanungen bei einem offenen Ausgang der Sache eher nicht.

Findet zu viel Vorplanung bei einem offenen Ausgang statt, dann ist die Gefahr auch größer in die *"Ich muss das jetzt aber unbedingt irgendwie hinbekommen"*-Falle zu laufen. Wenn auf Teufel komm raus Fakten geschaffen werden (müssen), macht das für mich den Spaß an der Sim kaputt. Dann wäre es besser gewesen das Ergebnis von vorne herein abzusprechen. In dem Falle ziehen dann aber auch alle Beteiligten an einem Strang.

Zitat von Dupont

Mir ist ad-hoc lieber, das klappt aber nur dann, wenn gleiche Voraussetzungen herrschen. Hat das Gegenüber zum Beispiel nicht das notwendige Niveau, muß in der Konsequenz mehr abgesprochen werden.

Das würde ich unterschreiben und das muss nicht zwingend etwas schlechtes sein. Wer seine erste militärische Sim spielt, der ist vermutlich dankbar für die Absprachen. Und warum auch nicht? Sobald etwas anderes als der Spielspaß im Mittelpunkt steht ist auch eine militärische Sim eher schädlich als nützlich.

Zitat von Faantir Gried

Das Problem mit dem Militär in den MNs ist auch, dass viele der Ansicht sind, sie würden ohne Riesenmilitär nicht ernst genommen werden. Es ist an sich ja auch schwierig, da jeder Mitspieler in den MNs von der Theorie her gleichwertig ist und dass das für die MNs in einem gewissen Maße auch gilt (ich halte die

Eintragungsvorschriften bei den Karten für ein gutes Maß der Qualifikation für Gleichwertigkeit), aber dann MNs oder Personen mit unterschiedlichen Machtmöglichkeiten simuliert werden sollen.

Die MNs neigen tatsächlich dazu größenwahnsinnig zu werden. Eine Würdigung kleinerer Miliärmächte und schwacher Verbände ist aber nur dann möglich wenn dieser unbedingte Wille zum Sieg wegfällt.

Seinerzeit fand ich das in Stralien etwas anstrengend. Einzig der Spieler hinter Stralien selbst bekam keinen Wutausbruch als die Pläne nicht aufgingen und ein anderer Spieler einen Trumpf ausspielte. Es geht auch bei militärischen Sims nicht ums Gewinnen, sondern eine tolle Sim für alle Teilnehmer. Dazu gehört aber auch mal zurückzustecken und zu verlieren (oder gewinnen zu lassen).