Militärsim / Dauer und Zeit

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 28. November 2019, 15:14

Einen Lehrgang finde ich jetzt etwas übertrieben. Was es braucht, sind:

a) gesunder Menschenverstand;

b) rudimentäre (nicht: komplizierte!!) Regeln. Gut finde ich diejenigen des Grafen Düsterstein;

c) einigermassen realistisch ausgestaltete Streitkräfte. Das bedeutet, dass die Streitkräfte im Rahmen der Bevölkerungszahl und eines realistischen BIP/Einwohner ausgestaltet sind. Ausserdem soll die Ausgestaltung für die Gefechtssimulation abschliessend sein, damit nicht aus dem Nichts plötzlich D-Day-Landekapazitäten da sind, mit denen ein Gegner vorher nicht rechnen musste/durfte.

Grundsätzlich ist weniger mehr. Lieber mit bescheidenen Streitkräften interessante Simulationen als Powergaming (wenn möglich noch mit aus dem Hut gezauberten Streitkräften). Es ist selbstverständlich, dass grosse Staaten auch ein grosses Militär haben können.

Ein ganz miserables Beispiel, bei dem alle drei oben genannten Grundsätze krass verletzt wurden, sehen wir hier. Wer so simuliert, ist MN-gesellschaftlich tot.