Politische Intrigen

Beitrag von „Fang Kai-Schek“ vom 10. August 2022, 21:55

> Zitat von Wolfram Lande
>
> Wir haben in Irkanien schon vor fast 20 Jahren mehrere IDs gehabt. Dadurch, dass man sich nicht um Stellen schlagen muss war das auch etwas friedlicher.

Konkurrenz um Posten ist bei dieser Art von Ärger nicht ausschlaggebend. Es ist eher "Herr Gott, jetzt muß ich mit dem schon wieder in einem Kabinett sitzen, ich kann den nicht leiden und schlecht simulieren und nicht trennen tut er auch noch".

> Zitat
>
> Was mich eher stört ist das Verstecken hinter der achten Neben-ID die nur zum stänkern angelegt wurde. Grundsätzlich ist immer da wo Abby/Lande dran steht auch Abby/Lande drin.

Es wäre eine Überlegung wert, die HID öffentlich zu machen, fand aber bisher, wo ich die Diskussion dazu eröffnet ahbe, keinen Anklang. Wobei das ja von der Intention auch kein Verstecken ist, sondern das Generieren einer Ilusion, indem eben verschiedene Standpunkte einfließen und somit sich ein vielfältigeres Bild der fiktiven Gesellschaft ergibt. Die alten MNs waren dagegen eher eine Gesellschaft aus einer Hand voll Leute mit einem fast 100%igen Mobilisierungsgrad, weil fast jeder Bürger irgendwo Politiker war.

Das ganze beißt sich halt, wenn andere eher traditionell agieren.

Daß jemand eine ID nur schafft, um andere aufzuziehen ist wieder eine Art Spezialfall, wie mir scheint.

Was Irkanien angeht, hätte ich das als fiktive Kultursimulation eingeordnet und nicht als klassische Politiksimulation.

Letzteres wäre für mich das alte Bergen, Ratelon oder Astor und da treffen zunehmend der alte und der enue Stil aufeinander.

Traditionelle MNs sind eigentlich der Versuch, Diskussionen/Debatten zu führen und demokratisch durch die Benutzer Benutzungsregeln für ein Forum aufzustellen (wozu da dann eben auch mehr oder weniger verpackt gehört, was man simulieren darf und was nicht), wobei der Admin/die Speilleitung eben Grenzen setzt. Das mit der Idee, ein Konzept zu bespielen und daß die Spieler sich dem unterzuordnen haben, kam ja erst später.