

Politische Intrigen

Beitrag von „Lord Reis“ vom 29. September 2022, 13:53

Zitat von Fang Kai-Schek

Ein klassisches aber durch deren weitgehendes Verschwinden nicht mehr sehr aktuelles Beispiel waren Spaßsimulationen, die mit "ernsthaften Simulationen" interagierten und dann dort sich seriös gaben, während der Partner dann umgekehrt "drüben" vielleicht etwas mehr auf Klamauk machte. Interessanterweise hatte das in manchen Fällen zum Ergebnis, daß die Spaßsimulationen plötzlich sich in Richtung "seriös" entwickelten, weil durch diese Interaktionen mehr oder weniger realistische Parallelausgestaltung entstand, die dann irgendwann in die Sim dort einfloß, etwa weil der "seriöse" Nachbar mal fragte "sagt mal, wieviele Soldaten hat denn Eure Armee eigentlich?" oder "wie hoch mag Euer BIP sein" und wenn es dann schon mal da war...

Alleine dieses Beispiel zeigt auch, wie falsch du mit deiner "Unterscheidung" liegst. Es gibt Spaß in "seriösen" Simulationen, es gibt ernste Aspekte in "spaßigen" Simulationen - und vor allem gibt es unfassbar viele Vorstellungen davon, wie es "richtig" laufen soll. Dass ihr nach all den Jahren immer noch nicht verstanden habt, dass es nicht darum gehen darf, anderen Leuten ihre Vorstellungen einer "echten" virtuellen Nation aufdrücken zu können, ist bedauerlich.

Das alles ist ein Hobby - ein Projekt, das in der Freizeit betrieben wird. Und eine Nation zu simulieren ist einfach nochmal "lebendiger", wenn man weiß, wo auf einer fiktiven Welt sich diese Nation befinden könnte. Es bietet einem Möglichkeiten zur näheren Ausgestaltung - egal, ob durch gemeinsame Geschichte mit den Nachbarn, das vorherrschende Klima, kulturelle Zusammenhänge... Letzten Endes ist es nicht mehr als das: Ein Angebot zur näheren Ausgestaltung.

Man braucht es nicht, nein. Man braucht auch nicht zwingend Interaktionen mit anderen Nationen. Es gibt viele Fälle, in denen ich im Nachhinein sehr gut darauf hätte verzichten können.

Und früher war genau das, was ich im ersten Posting zitiert habe, komplett unproblematisch. Da war die Interaktion organisch, die Nationen waren kreativ (kennt ihr noch Vulcanien, Kling, Tran-Sien, Pizzaros, Kyrolonien,...?) und die Leute waren einfach offen für den Spaß.

Ob eine Karte jetzt noch Sinn ergibt - keine Ahnung. Ich finde immer, dass sie ein schönes Detail ist, das eine Ausgestaltung ermöglicht, wenn man es möchte. Man kann den Rechner der IOF nutzen, um die Flugdauer herauszufinden und das als Detail in seine Sim einzubringen. Muss man aber nicht. Aber genau diese Option zu haben, macht letzten Endes die Liebe zum Detail aus, die manche einfach mögen.