

Simulationen

Beitrag von „Carmen I.“ vom 26. Juni 2006, 14:30

Es regt mich auf das man manchmal Simulationen auf´s Auge gedrückt bekommt, die man nicht gewollt hat oder zu Handlungen zwingt.

Beispiel:

Zitat

~Tätigt ein Telefonat, woraufhin geheime 000 Agenten Frantier kidnappen und auf einer einsamen Insel aussetzen. Ist froh, dass er nun endlich ungestört seinen Kaffee trinken kann.~

Hier hat der Gegenpart keine Chance sich gegen das Szenario zu wehren, was er wohl im RL aber getan hätte, in dem er zum Beispiel vorher geflüchtet wäre oder vielleicht eine Schusswaffe gezogen hätte oder anderes.

Für mich stellt das einen Eingriff in die Simulationsfreiheit des Mitspielers dar und das finde ich nicht gerecht.

Besser wäre gewesen:

~Tätigt ein Telefonat, woraufhin geheime 000 Agenten erscheinen, um Frantier zu kidnappen und auf einer einsamen Insel auszusetzen.~

Dies lässt dem Mitspieler die Möglichkeit die Szene mitzugestalten und so entsteht auch eine fortlaufende Handlung a la "Aktion - Reaktion" und so soll es doch auch sein oder nicht?