

Simoff Absprache von Kriegen? Eine Umfrage

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 20. Mai 2008, 17:48

In letzter Zeit kam wiederholt die Bemerkung, dass gerade Kriege keiner simoff Absprache benötigen sollten. Andere wiederum meinen, dass unbedingt vorher sich die Admins treffen sollten und gewisse Dinge abklären.

In der Vergangenheit haben viele Beispiele gezeigt, dass eine Absprache absolut wichtig ist.

So ist es bisher passiert, dass Staaten Kriege ohne Absprache ignorieren, oder das kriegführende Staaten eine Simulation verlassen, weil die Durchführung dieser zu unrealistisch erscheint.

Pro Absprache:

da die Armeen nur im Fiktiven existieren, ist eine Absprache nötig

Sicherstellung einer realistischen und gerechten Simulation

simoff-Respekt vor dem anderen

Achtung der Rechte der anderen MN/Community

Contra Absprache:

Im RL gibt es auch keine

Überraschungsmoment

Nun die Fragen.

Sollten Kriege/Konflikte zwischen 2 oder mehreren MNs vorher simoff Abgesprochen werden?
Bedeutet, dass mindestens ein Admin aus jedem der betroffenen Ländern sich mit dem anderen berät über

Truppenzahl

Truppenstärke

Ziele des/der anderen

Möglichkeiten

und vor allem eine realistische Simulation

weiteres

Beitrag von „Carmen I.“ vom 20. Mai 2008, 18:04

Was mich betrifft..... **ja**, da ich etwas nicht simulieren kann, von dem ich keine Ahnung habe und auch keine Kriegessim will.

Beitrag von „Ascanius der Göttliche“ vom 20. Mai 2008, 18:06

Wenn man das Ergebnis vorher abspricht, ist die Kriegssimulation Mittel zum Zweck und somit langweilig.

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 18:10

Naja es muss ja keine Planung sein, die jedes kleine Detail regelt, und ein Ergebnis wäre wirklich schwachsinnig.

Jedoch ist es wesentlich fairer demjenigen vorher WENIGSTENS bescheid zu geben. Das ist ein Mindestmaß an Höflichkeit, dass man mitbringen sollte.

Beitrag von „Mehregaan“ vom 20. Mai 2008, 18:14

Meines Erachtens sind die Antworten zu undifferenziert, da Targa z.B in einer ehemaligen Kolonie einen Konflikt simt, in den dann Targa eingreifen wird, so dieser Teil ist abgesprochen. Konflikt, Einmischung. Wer gewinnt ist vollkommen offen. So wäre meine Antwort sowohl ja als auch nein.

Auch fällt mir gerade ein, dass der Ngyuen Konflikt mehr oder weniger unabgesprochen simuliert wurde, jedoch auch mit Simoffthread, wenn ich nicht nicht täusche, die Mischung machts. 😊

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 20. Mai 2008, 18:15

Ich habe ja angeklickt weil: "Ob fragen ..." "JA!" absprechen WIE es endet? "NÖ!"
Vor allem sollte man fair bleiben. Mit Nr.1 war das immer sehr nett.

Beitrag von „Cerisuff I.“ vom 20. Mai 2008, 18:29

Also die bisherigen Kriege waren entweder langweilig oder einfach nur Streitpotential. Jede Seite will gewinnen und Sim- Schweinereien sind dann leider wohl nicht mehr abzuwenden. Wenn es mal eine saubere Kriegs-Sim gibt, dann nur weil das Ergebnis schon klar ist. Ich frage mich daran einfach immer nur wie man am besten so eine Sim macht.

Beitrag von „Josip Olić“ vom 20. Mai 2008, 18:32

Zitat von Victor Kaczynski

Sollten Kriege/Konflikte zwischen 2 oder mehreren MNs vorher simoff Abgesprochen werden? Bedeutet, dass mindestens ein Admin aus jedem der betroffenen Ländern sich mit dem anderen berät über

Truppenzahl

Truppenstärke

Ziele des/der anderen

Möglichkeiten

und vor allem eine realistische Simulation

weiteres

Alles anzeigen

Allein dieser Abschnitt disqualifiziert die Frage als reine Rollenspielumfrage. MNs waren immer mehr. Inklusive digitaler Kriegsführung.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 20. Mai 2008, 18:32

Wenn man sich an klare Absprachen hält und fair bleibt macht das mordsspass. Wie bei Nr. 1 eben.

Das kleine Intermezzo mit Fock in Irkanien war auch so ein Beispiel, allerdings schnell vorbei.

Beitrag von „Stanislav Goldmann“ vom 20. Mai 2008, 18:35

Also mir hat damals der Freilandkonflikt durchaus Spass gemacht. Aber er war eben auch "gelebt" und "echt". Kein Bildchenposten und keine langweilige Aufzählung von Soldaten und Waffengattungen. Sondern logische Folge und Weiterführung der bisherigen Simulation.

Beitrag von „Albert von Rotbart“ vom 20. Mai 2008, 18:36

Meine Meinung dazu ist, daß der Rahmen für eine Simulation passen muss und auch die Relationen gewährleistet sein sollten. Das grobe kann man sicherlich dabei absprechen. Wie es nachher im Detail aussieht sollte jeder Nation selbst überlassen werden.

Wenn mir jemand aus dem Exil mit einer Armee von 5.000.0000 gegenüber stehen würde, sehe ich die Relation nicht mehr gegeben und würde die Simulation unter diesem Vorwand dann abbrechen.

Beitrag von „Josip Olić“ vom 20. Mai 2008, 18:38

Zitat von Stanislav Goldmann

Also mir hat damals der Freilandkonflikt durchaus Spass gemacht. Aber er war eben auch "gelebt" und "echt". Kein Bildchenposten und keine langweilige Aufzählung von Soldaten und Waffengattungen. Sondern logische Folge und Weiterführung der bisherigen Simulation.

Und gleichermaßen Huan Sens Absetzung im Gelben Reich durch einen Ansturm an entsetzten Diplomaten, wie ich ihn noch nie zuvor erlebt habe. Ich hab das GR Forum damals gehostet, der Traffic war nie wieder so hoch auf meinem Server.

Beitrag von „Nr.1“ vom 20. Mai 2008, 18:43

Man sollte vorher absprechen, ob man absprechen will.

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 18:50

[Zitat von Nr.1](#)

Man sollte vorher absprechen, ob man absprechen will.

aber dann spricht man doch schon ab ...

Beitrag von „Cerisuff I.“ vom 20. Mai 2008, 18:56

Also in Irkanien stand a nicht allzuviel auf der Kiste was MN gegen MN man anders ist. Klar, wenn die fairnis bleibt, klappt es aber es gibt immer Querschläger und Michel die dann alles kaputt machen. Ich denke mal das eine Absprache über "Spielregeln" das Endergebnis nicht beeinträchtigen.

Beitrag von „Josip Olić“ vom 20. Mai 2008, 18:57

[Zitat von Tivish Kant](#)

aber dann spricht man doch schon ab ...

Beeindruckend wie du das erkannt hast.

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 19:05

[Zitat von Josip Olić](#)

Beeindruckend wie du das erkannt hast.

ja nicht, wie es gemeint war, war eigentlich auch offensichtlich, selbst ohne smily ... aber wohl für dich nicht offensichtlich genug 😞

Beitrag von „Josip Olić“ vom 20. Mai 2008, 19:08

[Zitat von Tivish Kant](#)

ja nicht, wie es gemeint war, war eigentlich auch offensichtlich, selbst ohne smily ...
aber wohl für dich nicht offensichtlich genug 😞

Ich danke dir für deine Aufklärungsarbeit. Hat mir sehr geholfen.

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 19:09

[Zitat von Josip Olić](#)

Ich danke dir für deine Aufklärungsarbeit. Hat mir sehr geholfen.

Heut noch nix gegessen oder warum so knatschig?

Beitrag von „Nr.1“ vom 20. Mai 2008, 19:19

Sich abzusprechen, ob man einen Krieg abspricht, ist nicht gleich die Absprache des Krieges an sich. Teilnehmer eines Krieges können sich absprechen und darauf einigen, ob sie den Krieg von selbst laufen lassen wollen oder ob sie ihn vorwegplanen wollen. Ohne eine solche Vorababsprache ist ein Krieg nicht möglich. Denn wenn eine Seite die andere Ignoriert, findet kein Krieg statt und wenn die andere Seite darauf eingeht, hat quasi eine nonverbale Absprache darüber stattgefunden, daß der Krieg unabgesprochen vollzogen wird.

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 20. Mai 2008, 21:12

Wenn man einen Konflikt kommen sieht, und diesen auch simt ist das mit der Kriegsabsprache wohl das geringste Problem.

Natürlich muss man einfach drauf achten, dass der andere nicht über Nacht 5 Mio Soldaten aushebt oder innerhalb von 2 Tagen eine Invasionsarmee aufstellen kann.

Ansonst, wenn jemand wirklich ohne Sinn irgendwo einfällt, finde ich das etwas merkwürdig. Selbst im RL werden vorher Vorderungen oder Ultimaten gestellt.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 20. Mai 2008, 22:17

Es hängt m.E. stark von den beteiligten Personen abhängig. Mit einigen Leuten hier würde ich ohne Weiteres eine War Sim machen, mit anderen nicht. Ist also für mich eine rein gefühlsmässige Angelegenheit.

Bevor mich allerdings ein Nachbarstaat angreifen würde, möchte ich schon von dem vorher darüber informiert und angefragt werden, ob ich da mitmache. Schliesslich schalte ich nicht den PC an und gehe in unser MN-Forum, um Tag für Tag irgendwelche simulierten Angriffe abwehren zu müssen - das würde ich dann doch reichlich dreist vom Gegner finden.

Eine Absprache über den Verlauf des Krieges finde ich witzlos. Interessant wird es, wenn Spannung erzeugt wird. Und die bekommt man, in dem man dem anderen den Ball zuspielt und

dann schaut, wie er reagiert und möglichst die Initiative in den eigenen Händen halten kann, den anderen also vor sich hertreibt. Also wie beim Tennis - Schlag um Schlag des einen und dann des anderen.

Störtebeker hat uns in Barnstorfia damals auch mit einer War Sim überrascht und Sascha war zuerst skeptisch, liess mich dann aber als barnstorfischer Militärführer bei der Abwehr gewähren. Zuerst hab ich ein paar Para Regimenter mitten in das Rebellengebiet abspringen lassen, die den Zweck hatten, den Gegner anzuziehen, damit man den binden und mit der Luftwaffe zerschlagen konnte. Und tatsächlich schluckte Störtebeker (zu meinem Erstaunen) den Köder und liess sich mit seinen Guerilleros fixieren. Ich nannte den Hügel, der von den Paras gehalten wurde, sogar noch colline d'hachoir - Fleischwolfhügel, in Anlehnung an den Hamburger Hill, also nach einem sinnlosen Anrennen und Verbluten - aber Störtebeker merkte wohl den Vergleich nicht. Und dann war er unter heftigen Luftangriffen. Dabei ging es nur darum, den Gegner zu fixieren, um zu wissen wo er ist. Und als ich das wusste, konnte ich ungestört das machen, was ich eigentlich wollte - die Bodenoffensive. Und dem hatte Störtebeker nichts mehr entgegenzusetzen - er war mit seinen Truppen ja am Fleischwolfhügel beschäftigt. Kurz darauf musste er seinen Rückzug einleiten und über die Grenze zurück.

Eigentlich fand ich den Ausgang schade und freute (und fürchtete) mich immer vor seiner Revanche. Ich hätte auch nichts dagegen gehabt, wenn er mich geschlagen hätte - wenn es mit einem guten Plan und einer guten Ausführung/Simulation verbunden gewesen wäre.

Ein paar Monate später musste ich auf Befehl der Königin in Freistein einmarschieren, aber nach einer Woche den Rückzug einleiten. Da gibt es nichts mehr zu diskutieren, wenn die Demokratische Union als erwachter Riese Division um Division sammelt, um meine acht Brigaden zurückzudrängen.

Ich habe eigentlich die Erfahrung gemacht, dass sich die War Sim Gegner gegenseitig sehr hoch schätzen. Wer allerdings vom Militär, Taktik und solchem Zeugs nicht viel versteht, der sollte eine War Sim bleiben lassen. Und es versteht sich ja wohl von selbst, dass man einen Staat in Ruhe lässt, der von einer War Sim nichts wissen will, wie z.B. Arcor.

Manche mögen das Folgende eine Erbsenzählerei finden, aber: Die vorhandenen Truppen auf beiden Seiten müssen allseits bekannt sein inkl. Standorte bei Beginn. Es gibt nichts Mühsameres, als wenn einer ständig Karnickel aus dem Hut zaubert. Dann hört jede vernünftige

War Sim auf. Also wer schon Krieg spielen will, der soll sich gefälligst vorher die Mühe machen, und seine Streitkräfte sauber aussimulieren und ins Netz stellen.

Im übrigen habe ich zwei Kriege geführt und das ist mehr als genug. Ich bin nicht in die MNs gekommen, um Kriege zu führen.

Beitrag von „King Duncan I. MacNeill“ vom 20. Mai 2008, 22:27

Ist doch klar, absprechen...schließlich ist es auch eine Simulationsregel, dass man keinen Mitspieler zu etwas zwingen darf, also nicht schreiben darf, was der andere SPIeler macht.

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 20. Mai 2008, 22:28

[Zitat von Charles Lanrezac](#)

...

Ich habe eigentlich die Erfahrung gemacht, dass sich die War Sim Gegner gegenseitig sehr hoch schätzen. Wer allerdings vom Militär, Taktik und solchem Zeugs nicht viel versteht, der sollte eine War Sim bleiben lassen. Und es versteht sich ja wohl von selbst, dass man einen Staat in Ruhe lässt, der von einer War Sim nichts wissen will, wie z.B. Arcor.....

Das würden die meisten so tun, aber es gibt auch solche, die sogar einen Krieg zumindest für machbar halten.

Ich finde das zumindest die Admins benachrichtigt werden sollten. Die agieren dann als Schiedsrichter und bleiben objektiv um dem gesimten Krieg dann möglichst realitätsnahe geschehen zu lassen

Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 20. Mai 2008, 22:28

Hut ab, Lanrezac. Dieses Posting trifft auch meine Perspektive.

Beitrag von „General Zorc“ vom 20. Mai 2008, 22:34

Ich persönlich fände es schon wünschenswert, wenn man Kriegsplanungen mit dem "Gegner" im Vorfeld auch absprechen würde.

Denn eine solche Simulation macht doch auch nur Sinn und Spaß, wenn alle Betroffenen auch damit einverstanden sind.

Sollte dies nämlich nicht der Fall sein, dann wird die Seite, die auf eine solche Simulation keine Lust hat, entweder gar nicht darauf oder halt extrem reagieren. Davon hat dann wohl keiner was. Außer vielleicht die ganzen Unbeteiligten, die dann ihren Senf dazu geben können.

Sicher, hier wurden bereits Beispiele aufgeführt, bei denen eine Kriegssimulation ohne Absprache reibungslos funktioniert hat.

Das liegt dann aber an den Spielern, die sich darauf dann eingelassen haben. Das kann man jedoch nicht als Grundlage nehmen.

Viele MNs haben ihren Schwerpunkt in anderen Gebieten und wollen sich auch nicht noch in ihrer Freizeit mit Krieg beschäftigen.

Wenn es ohne Absprache klappt, dann ist es wunderbar.

Wenn es jedoch ohne Absprache scheitert, dann sollte man sich nicht wundern.

Ich meine in dieser Diskussion, die ja nun nicht neu ist, wurde schon mit dem wirklichen Leben argumentiert ala

" Im RL kannst du dem Gegner auch nicht nein sagen, wir haben keine Lust".

Dies paßt meiner Meinung nicht auf die MNs. Denn würde man dem folgen, dann würde man auch seine eigene ID/IDs für Attentate oder Unfälle freigeben.

Beitrag von „James Didot“ vom 20. Mai 2008, 22:34

Eindeutig, diese Frage ist rollenspielvorbelastet.

Ich sehe das ganz praktisch: Trägt die Tatsache, daß man virtuelle Truppen bewegt und viele Bildchen postet irgendwie dazu bei, daß man einen Krieg auch tatsächlich gewinnt ? Wird Störtebecker den Krieg gewinnen und Freiland von Nöresund unabhängig machen, indem er da ausgeklügelte Planszenarien entwirft ?

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 20. Mai 2008, 22:36

Irgendwie total überflüssig diese Diskussion.

Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 20. Mai 2008, 22:38

Wenn man ordentlich simuliert, braucht man keine Bilder. Allerdings regen Bilder das allgemeine Empfinden an und man kann vieles, das schwerer zu erklären ist auch einfach mit Bildern umgehen...es macht die Sache für den Betrachter einfacher. Demnach könnte man Störtebecker eine "Show" unterstellen. Nun, ansich nicht negativ für jemanden, der ein Land attraktiv machen will, oder?

Darum finde ich diese Vorgehensweise nicht negativ. 😊

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 20. Mai 2008, 22:44

| [Zitat von James Didot](#)

Wird Störtebecker den Krieg gewinnen und Freiland von Nöresund unabhängig machen, indem er da ausgeklügelte Planszenarien entwirft ?

Nicht, wenn Nöresund die Simulation ablehnt. Und da wäre es eben schon geschickter von ihm gewesen, wenn er vorher die grundsätzliche Bereitschaft Nöresunds zu einer Teilnahme an der diesbezüglichen Simulation ausgelotet hätte. Er kann nicht einfach so davon ausgehen, dass alle so reagieren wie wir damals in Barnstorvia. Krieg ist nun mal nicht jedermanns Sache. Grundsätzlich hat jede MN das Recht, eine War Sim abzulehnen.

Beitrag von „Albert von Rotbart“ vom 20. Mai 2008, 22:46

Ignorieren kann man sicherlich alles, aber man sollte es dabei auch belassen. (den Rest dazu denken, bzw. nach lesen)

Beitrag von „James Didot“ vom 20. Mai 2008, 22:48

Ja, aber da ist der Haken, als ob eine Nation sich einen Krieg aussuchen könnte. Ich stelle mir das gerade bildlich vor, wenn die Amerikaner in den Irak marschieren und Saddam Hussein hätte gesagt "Nein, tut mir leid, wir haben keine Lust, probiert doch mal weiter östlich im Iran"



Beitrag von „General Zorc“ vom 20. Mai 2008, 22:49

[Zitat von Giuseppe de Rossi](#)

Irgendwie total überflüssig diese Diskussion.

Ja?

Finde ich nicht.

Mich würde da schon mal die Meinung vieler anderer interessieren.

Gerade in Hinblick auf kommende Kriege.

Man sollte diese Diskussion nicht auf "Freiland" reduzieren.

Beitrag von „General Zorc“ vom 20. Mai 2008, 22:51

[Zitat von James Didot](#)

Ja, aber da ist der Haken, als ob eine Nation sich einen Krieg aussuchen könnte. Ich stelle mir das gerade bildlich vor, wenn die Amerikaner in den Irak marschieren und Saddam Hussein hätte gesagt "Nein, tut mir leid, wir haben keine Lust, probiert's doch mal weiter östlich im Iran" 😊

Dann darf also jeder deine ID erschießen?

Ich meine e.g. Kennedy hat sich das ja auch nicht aussuchen dürfen... 😨

Beitrag von „Albert von Rotbart“ vom 20. Mai 2008, 22:52

[Zitat von James Didot](#)

Ja, aber da ist der Haken, als ob eine Nation sich einen Krieg aussuchen könnte. Ich stelle mir das gerade bildlich vor, wenn die Amerikaner in den Irak marschieren und Saddam Hussein hätte gesagt "Nein, tut mir leid, wir haben keine Lust, probiert's doch mal weiter östlich im Iran" 😊

Musst du mir persönlich nicht sagen. Ich habe zu der ganzen Geschichte, die mir mein Wochenende versaut hat und einige Prozente meiner Leber, meine eigene Meinung. Persönlich hätte ich die Simulation sehr reizvoll gefunden und hätte sicherlich auch mitgemacht.

Beitrag von „James Didot“ vom 20. Mai 2008, 23:10

Zitat von General Zorc

Dann darf also jeder deine ID erschießen?

Ich meine e.g. Kennedy hat sich das ja auch nicht aussuchen dürfen.... 🤔

Das zielt in die falsche Richtung ist ein falscher Ansatz. Wenn man davon ausgeht, daß eine Kriegssimulation zwar ganz unterhaltsam ist, aber es faktisch nicht viel bewirkt, dann bewirkt natürlich auch der Versuch eines anderen ID zu erschießen nicht viel, außer daß er recht lächerlich daherkommt. 😊

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 20. Mai 2008, 23:12

Zitat von Giuseppe de Rossi

Irgendwie total überflüssig diese Diskussion.

Wenn er damit meint, dass die Simulation eines Krieges überflüssig, weil ethisch fragwürdig ist, finde ich, das wäre auch mal eine Diskussion wert.

Also mit dem Krieg ist das nun schon so eine Sache. Ich meldete mich als MN-Neuling völlig zufällig in Barnstorf an (weil mir das Französische zusagte, als Schweizer ist man da etwas näher dran als andere) und weil ich nicht wusste, was ich dort machen sollte, spielte ich halt einen Oberst der Fremdenlegion (weil ich damals gerade aus einer Reserveübung zurückkam). Und nun gibt es plötzlich ein Fallschirmjägerregiment der Fremdenlegion in Barnstorf und was da ist, wird halt auch eingesetzt (Nguyen). Und schwupps ist eine ganze Armee aussimuliert und man ist Generalstabschef und prompt wieder - na was wohl - was da ist, wird

halt auch eingesetzt - zack ist man im Krieg mit der DU. Und plötzlich ist immer Krieg. Naja, das ist ja nun jetzt wirklich nicht unbedingt das, weshalb ich in die MNs kam. Aber ich habe ja selbst die Grundlagen dieser Kriegssimulationen gelegt. Muss ich mich nun fragen, ob ich die Geister, die ich rief, nicht mehr los wurde?

Einfach so zum Spass etwas Krieg spielen, aus Langeweile schnell den Nachbarn mit Elend überziehen ... Es will mir nicht recht gefallen. Deshalb habe ich die Streitkräfte auch immer bewusst klein gehalten. Die barnstorvische Königin meinte nach dem missglückten Freisteinkrieg, als Lehre daraus müsse man sich die Einführung der Wehrpflicht überlegen. Ich war da strikt dagegen. Dann wären einfach Millionenheere aufeinander los gegangen und die Verluste beider Seiten hätten sich dadurch verzehnfacht mit dem gleichen Kriegsergebnis. Grundsätzlich wäre ich für eine starke Abrüstung in den MNs. Es gibt viel zu starke Armeen, viel zu viele Massenvernichtungsmittel, es wird viel zu leichtfertig Krieg geführt.

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 23:14

Zitat

Aber ich habe ja selbst die Grundlagen dieser Kriegssimulationen gelegt.

Gibt es da gewisse Grundregeln die du definieren würdest? Wo man z.B. dann schauen könnte wer möchte nach diesen Grundregeln simulieren und wer beachtet sie auch?

Beitrag von „General Zorc“ vom 20. Mai 2008, 23:22

[Zitat von James Didot](#)

Das zielt in die falsche Richtung ist ein falscher Ansatz. Wenn man davon ausgeht, daß eine Kriegssimulation zwar ganz unterhaltsam ist, aber es faktisch nicht viel bewirkt, dann bewirkt natürlich auch der Versuch eines anderen ID zu erschießen nicht viel, außer daß er recht lächerlich daherkommt. 😊

Wo ist denn da der Unterschied, ob ich einem anderem Land oder einer anderen Person meine Simulation aufzwinge?

Und warum sollte eine Kriegssimulation nichts bewirken?

Du meinst doch selbst, man könne es sich nicht aussuchen, ob eine MN Ziel eines Angrffes wird oder nicht.

Hast dazu ja das Beispiel USA-Irak angeführt.

Genauso kann deine ID "James Didot" es sich nicht aussuchen, ob es Ziel eines Anschlages wird oder nicht.

Da explodiert simon dann einfach ne Autobombe in dem Auto, in das er gerade eingestiegen ist.

Sollte deine Id das wider erwartend überlebt haben steht da noch der Amokläufer von neben an etc pp.

Und warum eine Kriegssimulation nicht viel bewirken soll, begreife ich nach deinen kurzen Ausführungen auch noch nicht.

Kriegsschäden? Verseuchung? Ausbreitung von Krankheiten?

Gut, kann man natürlich auch alles ignorieren. Dann kann man aber auch gleich die ganze Kriegssim ignorieren.

Das widerspricht aber dann deinem ursprünglichem Post.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 20. Mai 2008, 23:28

Zitat von Tivish Kant

Gibt es da gewisse Grundregeln die du definieren würdest? Wo man z.B. dann schauen könnte wer möchte nach diesen Grundregeln simmulieren und wer beachtet sie auch?

Die Grundregeln zu definieren ist schwierig. Wie oben schon gesagt, ist es für mich eine reine Gefühlssache. Ich simuliere z.B. grundsätzlich nicht, was auch RL verboten ist, also kein Einsatz

von Personenminen, FAE-Bomben, von Napalm, Bomblets usw. und schon gar nicht von ABC-Massenvernichtungsmitteln, auch keinen Angriffskrieg.

Grundsätzlich würde ich es begrüßen, wenn man vom Krieg in den MNs etwas Abstand nimmt. Als Aktivitätsgenerator kann man ja nun wirklich anderes machen als leichtfertig mal irgendwo schnell ein paar zehntausend Leichen und Krüppel simuliert zu generieren.

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 23:30

Ja aber Krieg ist ein Teil der Diplomatie ...

Beitrag von „Albert von Rotbart“ vom 20. Mai 2008, 23:32

[Zitat von Tivish Kant](#)

Ja aber Krieg ist ein Teil der Diplomatie ...

Sollte bekanntlicherweise aber immer das allerletzte Mittel sein. 😊

Beitrag von „Tivish Kant“ vom 20. Mai 2008, 23:33

[Zitat von Albert von Rotbart](#)

Sollte bekanntlicherweise aber immer das allerletzte Mittel sein. 😊

Gibt Staaten da ist der Umfang der Mittel sehr gering^^

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 20. Mai 2008, 23:36

Ich glaube, diese Frage kann man nicht pauschal beantworten, da ist es doch sehr entscheidend, wie sich das Verhältnis der betroffenen Staaten und Administratoren Simon und Simoff zueinander gestaltet, bzw. wie die einzelnen Staaten konstituiert sind. Abgesehen von Fällen elektronischer Manipulation findet immer eine Absprache statt. Entscheidend ist deshalb eher, ob nun geplant, also im Voraus, oder von Schlacht zu Schlacht Absprachen stattfinden und ob da nur die Administration, eine gewählte Spielleitung, die Regierungen oder alle Spieler beteiligt sind, letztlich also das Maß an Öffentlichkeit der Absprachen. Wirklich unabgesprochene Kriege wären nur dann möglich, wenn die Kriegshandlungen von einem automatisierten Script ausgewertet und aus diesem verbindliche Folgen erwachsen würden, Konkret also eine Art automatisierte Kriegssimulation, die mit einer gleichfalls automatisierten Wirtschafts- und Politiksimulation verknüpft sein müsste.

Beitrag von „Albert von Rotbart“ vom 20. Mai 2008, 23:38

Die Simoff Ebene hat nix in der Simulation zu suchen, sagte ein Leidgeprüfter. 

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 21. Mai 2008, 12:18

Mir fällt oftmals auf, dass, wenn Kriege geführt werden, oftmals jeder diesen gewinnen will, weil er sich oder seine MN für die bessere hält.

So nach dem Motto, 100 B-2 Bomber zerstören deine Front und meine 5 Mio Elitesoldaten sind unbesiegbar...

Kriegsführung ist schwer ja. Aber das Beispiel von Lanrezac hat mich wirklich überrascht, dass man einen Krieg, ohne Absprache, so realistisch gesimuliert hat.

Meist geht es immer nur Technokraten vs. Bauernstaat

"Weil wir Laserbomben haben und ihr nur alte Panzer aus dem 1. Wk sind wir besser als ihr"

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 21. Mai 2008, 12:42

Ja, schön dass du deine Fehler endlich einsiehst.

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 21. Mai 2008, 12:49

Ich hab bisher keine Kriege geführt. Nur 1x und den wollte ich verlieren. 