

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. August 2010, 14:43

Freiwillige für Experiment gesucht!

Da ich schon eine Weile in mehreren Mikronationen aktiv bin, kam mir der Gedanke zu einem "Projekt". Da ich dann aber nicht alleine in irgendeinem Forum sitzen wollen würde, möchte ich hiermit fragen, ob es auch noch ein paar weitere Leute gibt, die Interesse hätten sich daran zu beteiligen.

Es handelt sich hierbei nicht um eine Mikronation, da keine Nation im eigentlichen Sinne simuliert wird. Es wird vielmehr ein Schiff simuliert, auf dem sich eine Reihe an Abenteurern, politisch interessierten und Idealisten aus aller Herren Ländern getroffen haben und mit dem sie weitab jeglicher Zivilisation bei einer kartenunabhängigen Sandbank vor Anker gegangen sind.

Hier versuchen sie ihr Zusammenleben zu organisieren und dabei ihre politischen Idealvorstellungen umzusetzen.

Somit haben wir die Grundlage einer Politiksimulation, aber auch Kultursimulation und Sportsimulation (insbesondere Schwimmen;) sind möglich. Allerdings wird wohl weder Außenpolitik noch Wirtschaft großartig simuliert werden können;

Außerdem ist das Projekt zeitlich begrenzt, nachdem alle Vorräte verbraucht sind, kehren alle Teilnehmer wieder nach Hause zurück und berichten daheim von ihren Erlebnissen an Bord des Schiffes...

Beitrag von „Frau Huber“ vom 9. August 2010, 15:18

Die Idee ist gut.

Aber nix für mich, ich mag nicht auf die tägliche Dusche und das Spülklo verzichten, verweichlichte Wohlstandsbürgerin die ich bin. 😊

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. August 2010, 15:22

Die Toilette und die Dusche würde man ihnen auf Wunsch selbstverständlich auch einbauen:)

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 22. August 2010, 21:04

Nachdem meine erste Experiment-Idee nicht gerade begeisterten Zuspruch erlangt hatte, möchte ich hier noch zwei weitere Ideen vorstellen, die mir seit einiger Zeit durch dem Kopf geistern. Kommentare, auch Kritik, sind willkommen!

Ach ja, vielen Dank noch an die Person, die meinen Strang ins Sim-Off verschoben hat. Hier passt er wirklich besser hin, als in den Weltspiegel! 😊

[center]* * *

1. die freie Republik Logikania[/center]

In Logikania ist alles logisch. Unlogische Handlungen sind gesetzlich verboten. Dies wirkt sich auch auf die Sprache aus, die so weit wie möglich logisiert wurde, so dass sie auf allerlei überflüssige Dinge wie Beugung von Worten, ja sogar einen Großteil der Worte selbst, verzichten kann. Als kleines Sprachbeispiel der erste Artikel der Verfassung:

Zitat

```
Person1={Geschlecht 1, Herkunft 1, Hautfarbe 1, sexuelle Neigung 1, politische Ansicht  
1}
```

```
Person2={Geschlecht 2, Herkunft 2, Hautfarbe 2, sexuelle Neigung 2, politische Ansicht  
2}
```

Ort=Gesetz

```
WENN(ODER(NICHT((Geschlecht 1=Geschlecht 2);
NICHT(Herkunft 1=Herkunft 2);
NICHT(Hautfarbe 1=Hautfarbe2);
NICHT(sexuelle Neigung 1=sexuelle Neigung 2);
NICHT(politische Ansicht 1=politische Ansicht 2)))
ODERWENN(UND((Geschlecht 1=Geschlecht 2);
(Herkunft 1=Herkunft 2);
(Hautfarbe 1=Hautfarbe 2);
(sexuelle Neigung 1=sexuelle Neigung 2);
(politische Ansicht 1=politische Ansicht 2)))
DANN(Person 1=Person 2))*
```

Alles anzeigen

Diese logikanische Sprache hat den ungeheuren Vorteil, durch einen recht geringen Anteil kontextabhängiger Strukturen es Leuten einfach zu machen, die Lust dazu haben einen Generator zu bauen, der hervorragende logikanische Sätze produziert. Ein solcher könnte dann zur Erhöhung der Aktivität im Land verwendet werden. Und wer von uns hatte noch nie die Lust dazu verspürt, eine Maschine zum Simulationspartner zu haben. Außerdem ist die Sprache recht einfach erlernbar, so dass auch Personen, die deutsch nicht als Muttersprache haben relativ einfach mitsimulieren können 🤖

[center]* * *

2. die "Wüstenrepublik"[/center]

Das besondere an dieser Nation ist, dass kein Staatsgebiet auf einer Karte reserviert wird, stattdessen "freie", das heißt von keinem (aktiven) Land beanspruchte Landflächen zur Simulation verwendet werden. Dass sich diese Flächen durch Reservierung neuer Staaten (idealerweise) ständig verkleinern, ist durchaus Sinn der Sache.

Simuliert wird ein "Wüstenvolk", das in mehreren Gruppen nomadisch durch dieses Land zieht – und dabei von Fremden "Landvermessern" in ihrem Lebensraum bedroht wird, bis das Volk schließlich aus Gründen des Platzmangels aufhört zu existieren/in benachbarte Kulturen übergeht.

Hierbei machen die Gruppen immer wieder an den selben Rastplätzen halt, an diesen Plätzen treffen dann die verschiedenen Gruppen aufeinander.

In regelmäßigen Abständen treffen dann die verschiedenen Gruppen an einem bestimmten Ort aufeinander, um dort gemeinsam über wichtige Gesetze und Streitereien zu verhandeln. Außerdem wechseln bei dieser Gelegenheit einige Personen die Gruppe, Gruppen trennen sich oder schließen sich zusammen.

[center]* * *[/center]

* zu deutsch: vor dem Gesetz sind alle Menschen gleich, egal welches Geschlecht, welche Herkunft, Hautfarbe, sexuelle Neigung oder politische Ansicht sie haben

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 23. August 2010, 07:41

Das doof. Nichts Kartenplatz komisch Idee. Ich glauben dumme Idee. Verfassung unverständlich.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 23. August 2010, 11:16

Der Idee mit der Logik-MN kann ich nichts abgewinnen, da ich mit Logik nicht viel am Hut habe.

Hingegen gefällt mir die Idee mit der Wüstenrepublik gut.

- "Nix Kartenplatz" bzw. Nutzen der weissen Flächen auf den Karten ist eine hervorragende Idee. Da wird man auch mal unabhängig von diesen Kartenorganisationen (ich nehme an, man simuliert parallel zu den Kartenorganisationen auf freien Flächen). "Ich glauben seeehr gute Idee", um mal den Stil von Herrn Lande aufzunehmen.

- "Verfassung unverständlich" auch eine sehr gute Idee. Diese Verfassungskorsette schnüren den MNs die Luft ab und sind in keiner Weise originell.

Ich könnte mir vorstellen, in einer recht freien Simulation wie der hier angedeuteten Wüstensache mitzumachen. Wenn du ein Planungsforum oder sowas hast, kannst du mir per PN Bescheid geben, sofern gewünscht.

Beitrag von „Frau Huber“ vom 23. August 2010, 12:35

Die Idee mit dem Schiff, da weiss ich nicht so recht....ist nicht so unbedingt mein Fall.

Die Logik-Idee verstehe ich nicht, dazu bin ich zu ignorant.

Aber die Wüste, die ist beileibe nicht schlecht, die gefällt mir. 😊 Hats dort Sandflöhe? 😊
Kannst mich gerne einen PN-Stupser geben, solltest du mal was Konkretes dazu haben.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 23. August 2010, 22:47

So, damit jetzt wenigstens dieser eine - vermutlich einzige - Beitrag in der Sprache verständlich ist, hab ich mal eine Übersetzung hinzugefügt.;

Und es freut mich, dass die Wüstenidee bei ein paar von euch Zuspruch gefunden hat. Da werde ich mich mal auf die Suche nach einem geeigneten Platz für Forum und eventuell

Homepage machen...

Und so bald es neue Ideen für Simulationskonzepte gibt, werde ich die hier kundtun. Was jedeR andere auch tun kann...:)

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 24. August 2010, 00:31

Habe jetzt [hier](#) ein **Planungsforum** angelegt, wo sich jeder an der Planung der Wüstenrepublik beteiligen kann.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 21. April 2013, 16:19

So, auch wenn der letzte Beitrag hier schon eine Ewigkeit her ist, der Titel passt thematisch meiner Ansicht nach ganz gut.

Nach Lesen der Diskussion [hier](#) habe ich mir ein paar (allerdings nicht allzu tiefgründige) Gedanken über "grundlegend neue"(TM) Simulationskonzepte und gemacht, die ich hier preisgeben möchte:

Veränderungen der Simulation

Das Schicksal schlägt zu...

Wäre eine Herausforderung für alle Programierer hier (würde mich selbst auch daran beteiligen):

Man nehme/schreibe einen Ereignisgenerator (dieser sei nach Möglichkeit mit der Forendatenbank verknüpft). Dieser publiziert alle x Tage ein neues Ereignis, auf das sich alle Mitglieder einzustellen haben. (Diese Ereignisse können das Land betreffen oder persönliche Schicksale aktiver Spieler)

Verschiedene Konfliktparteien

Auch hier benötigt man ein klein wenig Programmierarbeit, das ganze sollte jedoch wesentlich weniger aufwendig als das obige Beispiel sein. Man löse bei jeder Neuregistrierung der ID eine bestimmte Partei zu, welche in Konflikt stehen.

Dies "erzeugt" Konflikte bei gleichzeitiger Vermeidung der Tatsache, dass Personen sich vor allem deshalb SimOn bekämpfen, weil sie sich SimOff nicht ausstehen.

Aussimulierung der Kartenveränderung

Man erstelle eine Welt, die bereits Küsten, Landschaften und Klimazonen vorgegeben hat (welche auch von denen der Erde abweichen können). Auf dieser Welt können sich Staaten auf jedem beliebigen freien Flecken niederlassen, wenn sie eine vernünftige SimOn-Erklärung für ihr Auftauchen bzw. ihre Entstehung aus bisherigen Staaten haben. (Die Staaten werden also auch SimOn neu gegründet und haben keine "Urgeschichte". SimOff-Voraussetzungen sind nicht gegeben). Wenn Staaten inaktiv werden, wird das Besiedelungsprojekt für gescheitert erklärt. Künftige Projekte, die sich am selben Ort niederlassen, können dann auf Spuren vergangener Zivilisationen stoßen. Dies ermöglicht auch eine Einbeziehung von Feriennationen nach dem Ende der Ferienzeit 😊

Revolution!

Man simuliert einen Staat, während er von einer Revolution erschüttert wird. Sobald diese Revolution erfolgreich ist, wird nicht etwa der Neuanfang simuliert, sondern einfach nur die nächste Revolution. Der Vorteil: Man braucht nicht kreativ zu werden und sich Gedanken über den Aufbau und Erhalt eines Staatssystems zu machen. Die jeweils aktuelle Gegenpartei = der Staat kann dabei praktischerweise von NPC dargestellt werden:D

Wir schreiben eine Zeitung

Wir simulieren von einem Staat nur die Zeitung. SimOff-Debatten über die Staatsform werden zu Redaktionsdiskussionen, Ereignisse werden dadurch erstellt, dass man einen Zeitungsartikel über sie verfasst. Man simuliert also nicht den Staat als solches, sondern man simuliert das Schreiben über den Staat. Gleichzeitig kann hier jede Menge Kultursim eingebaut werden, die wie Lillemark und vorher Sankt Olaf zeigen / gezeigt haben, sehr viel Aktivität erzeugt.

Beschränkung auf Außenpolitik

Das heißt, wir haben deutlich weniger Foren als Nationen. Jedes Land ist dementsprechend nur

noch ein Unterforum. Dies sammelt alle Spieler in einem Forum und zentralisiert so die Aktivität.

Nostalgika

Man errichte einen Staat/eine Staatengruppe, der/die bewusst darauf ausgelegt ist, so klischeehaft wie möglich die "gute alte Zeit" nachzustellen. Forenhacks sind erwünscht 😄

Veränderungen der Forenstruktur

Verbildhaftung der Foren

Man entwickle eine Forensoftware / baue eine bestehende Forensoftware so um, dass die entsprechenden Foren nicht mehr klassisch angeordnet sind, sondern dass das Forum nur aus einer svg-Karte besteht.

Die einzelnen Bereiche dieser Karte = die einzelnen Teilstaaten sind die Links zu den Unterforen. Zur Anschauung sei ein Kurzbeispiel angehängt: Zum testen einfach alle Dateien in einen Ordner entpacken und in einem Webbrowser main.svg öffnen (getestet unter midori und Firefox).

Anmerkung: Das "Design" in diesem Beispiel ist nur skizzenhaft (Arbeitsaufwand << 10 Minuten) und sollte für einen Produktiveinsatz auch noch verbessert werden. Nur damit niemand sich aufregt ;).

Nachteil hier der hohe Programmieraufwand, die fehlende Darstellung bei älteren oder rein textbasierenden Browsern (dies entfällt bei Verwendung eines anderen Karten-Dateiformats, welches dafür länger lädt...), die schwere Veränderbarkeit von Karte und Forenstruktur sowie das Vorhandensein von ausreichend Kartenmaterial VOR Beginn der Simulation.

Alternativ könnte man auch einen OpenStreetMap-Server aufsetzen, bei dem die Orte mit einem Forum verknüpft werden...

HINWEIS:

Ich übernehme keine Garantie dafür, dass die Ideen wirklich neu sind, dass sie gut durchdacht sind, praktikabel sind oder in irgendeiner Weise für mehr Aktivität sorgen.

Ich möchte diese Ideen zur Diskussion stellen und hoffe, dass sich viele an einer solchen Diskussion beteiligen werden. Andere Vorschläge sind gerne Willkommen.

2. HINWEIS:

Auch wenn das im vorherigen Beitrag (vor vielen Jahren erstellte) Forum noch Online ist, wird es nicht mehr gewartet. Die dortigen Beiträge sind im Übrigen die einzigen, die dieses Projekt je hervorgebracht hat...

Beitrag von „Werner Graf von Perleburg“ vom 21. April 2013, 18:27

Die Idee mit dem Ereignisgenerator erscheint mir persönlich die Interessanteste (gab es allerdings als Idee schon mehrmals), auch das Einfügen von Konfliktparteien finde ich sehr interessant. Gerade in kleineren MNs hapert es doch oft daran, daß etwas passiert bzw. will in diktatorisch angehauchten Mns keiner die Opposition übernehmen.

Verbildlichung wäre vielleicht auch eine schöne Idee, mag aber sein, daß die Übersichtlichkeit daran leidet, müßte man halt sehen.

Unter der Idee mit der Zeitung kann ich mir weniger vorstellen. Das Problem wäre dann da doch auch, daß man die "Fakten" erst erfinden müßte, mithin wäre man also trotzdem in einer Art Rahmenhandlung.

Der Rest: Naja, wer es mag... 😊

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 21. April 2013, 18:45

@ Perleburg: Ich mag es nicht.

Noch eine Idee: Wir nähen uns alle simoff einen Knopf an die Backe und hängen ein Klavier dran. Hilft zwar mn-technisch nicht so wirklich, aber wie schwer Musik sein kann, wissen die Leute dann...

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 21. April 2013, 23:14

Das mit interaktiven Karte wäre schon sehr ansprechend.

Mensch bräuchte halt ein einfach zu bedienendes (Online-)Bastelprogramm dafür. Weil ich bezweifle, dass allzu viel Leute sowas vernünftig per Hand zusammenbauen können (egal, ob

per Grafikprogramm, Webeditor, GIS oder whatever).
Versuche in diese Richtung scheint es ja schon gegeben zu haben.

Vom MN-Konzept her wär eine Überwindung des Nationalstaats interessant. Das Mikro-Schiff geht schon grob in diese Richtung.

Eine weitere Möglichkeiten wäre zum Bleistift ein **Firmenstaat**, also ein Staat, der nur aus Konzernen besteht, ohne den ganzen lästigen politischen, dreigeteilten Überbau mit kostspieligem Lobbyismus.. *hüstel*

Um 'Bürger' zu werden, muss mensch sich erfolgreich bei einer Firma bewerben/versklaven.. oder freier aber gefährdeter Freelancer verdingen.

Beitrag von „Boris Stanković“ vom 22. April 2013, 17:42

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Das mit interaktiven Karte wäre schon sehr ansprechend.

[Gibt's schon so in der Art.](#) 😊

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 22. April 2013, 19:07

tz Blinde Karte..

Gibts die auch in HTML5? 😄

Ne, eure Seite geht schon in die richtige Richtung. 😊

Beitrag von „James Didot“ vom 23. April 2013, 10:11

Verschiedene Konfliktparteien

-> sowas lässt sich doch ganz einfach lösen, wenn ich das möchte. Einfach ein Gesetz oder eine Regel beschließen, nach der jeder Neubürger sich einer entsprechenden Gruppierung anschließen muss.

Aussimulierung der Kartenveränderung

-> das finde ich die beste Idee und es wäre wirklich zu überlegen, ob sich so eine Regel nicht bei OIK oder CartA realisieren lässt. (wahrscheinlich eher OIK als CartA)

Wir schreiben eine Zeitung

-> das gab es ja schon, siehe Blog-Staaten.

Verbildhaftung der Foren

-> schöne Idee, geht mehr richtung Browserspiel, aber könnte sicher mehr Spieltiefe erreichen, geht aber meiner Meinung nach am Prinzip einer MN vorbei.

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 23. April 2013, 21:37

[Zitat von James Didot](#)

Aussimulierung der Kartenveränderung

-> das finde ich die beste Idee und es wäre wirklich zu überlegen, ob sich so eine Regel nicht bei OIK oder CartA realisieren lässt. (wahrscheinlich eher OIK als CartA)

Bräuchte mensch halt auch eine mehr oder weniger interaktive Karte, in der mensch sich durch 'durch die Zeit' scrollen kann bzw. zu Kartenabschnitten direkt einen Zeit-Strahl mit bisheriger Besiedelung erhält.

[Zitat von James Didot](#)

Verbildhaftung der Foren

-> schöne Idee, geht mehr richtung Browserspiel, aber könnte sicher mehr Spieltiefe erreichen, geht aber meiner Meinung nach am Prinzip einer MN vorbei.

Hier geht es ja auch weniger um's Prinzip, sondern eher um die grafische Aufbereitung der verfügbaren Informationen (aus Wiki, Bürgerverzeichnis, Firmenverzeichnis etc.).

Für viele Leute sind halt thematische/schematische Grafiken ansprechender als ewig lange Textkolonnen und Tabellen, was in den MNs bisher eher wenig berücksichtigt wird.

Irgendwann/-wo landet mensch sicher immer im altbewährten Forum, aber an dessen Verpackung können wir noch ordentlich basteln.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 28. April 2013, 17:00

Ich glaube, dass ich mich in einigen Punkten nicht ganz deutlich ausgedrückt habe. Deshalb jetzt hier eine Erklärung der Ideen...

[Zitat von Boris Stanković](#)

[Gibt's schon so in der Art.](#)



Ist nicht ganz das, was ich mir vorgestellt hatte. Die hier vorgestellte Karte zeigt, wenn man auf die einzelnen Landschaften klickt "nur" Infos zu den entsprechenden Landesteilen, was zwar keine schlechte Idee ist, jedoch nicht dem entspricht, was ich mir vorgestellt hatte. Meine Idee war es, eine Karte zu benutzen um *im Landesforum* zwischen den Themen zu navigieren, also die herkömmliche Anzeige des Forums durch die Karte zu ersetzen, wobei beim Klick auf eine Landschaft die entsprechenden Forenbeiträge erscheinen sollten (also beim Klick auf den Landesteil "Abc" auf der Karte des Landes alle Beiträge, die in "Abc" handeln. Dies wird allerdings, wie Herr von Perleburg zurecht festgestellt hat, möglicherweise etwas unübersichtlich)

[Zitat von James Didot](#)

Verschiedene Konfliktparteien

-> sowas lässt sich doch ganz einfach lösen, wenn ich das möchte. Einfach ein Gesetz oder eine Regel beschließen, nach der jeder Neubürger sich einer entsprechenden Gruppierung anschließen muss.

Die Idee war jedoch, die Auswahl eben gerade *nicht* dem Spieler, sondern einem Zufallsgenerator zu überlassen, weil sonst die Gefahr besteht, dass SimOn- und SimOff-Feindschaften sich zu stark vermischen. (Wobei ich mittlerweile auch nicht mehr unbedingt davon überzeugt bin, dass eine solche Regelung dies verhindert)

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Bräuchte mensch halt auch eine mehr oder weniger interaktive Karte, in der mensch sich durch 'durch die Zeit' scrollen kann bzw. zu Kartenabschnitten direkt einen Zeit-Strahl mit bisheriger Besiedelung erhält.

In Ansätzen gebastelt (siehe Anhang (modernerer Webbrowser benötigt) (getestet unter Gecko 20.0/Firefox 20.0 und WebKit 3.0/Midori 0.4.0). Für komplexere Darstellung würde ich allerdings auf eine serverseitige Programmierung zurückgreifen (das Ergebnis kann dann aber nicht mehr einfach jeder auf seinem Rechner anschauen, weshalb ich es hier nicht durchgeführt habe.)

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 30. April 2013, 00:55

Ich finde, diesen "Ereignisgenerator" sollten wir unbedingt mal in Angriff nehmen. Meinetwegen braucht das gar nicht mal technisch umgesetzt werden, aber "Karteikarten" mit Ereignissen und ein "Programm" wie diese Ereignisse ablaufen bzw. modifiziert werden, könnte man in jedem Fall anfertigen. Im Notfall kann man auch zur Ausführung des Programms händisch würfeln und Wahrscheinlichkeiten berechnen usf. Was es braucht, sind gute Ereignisse, die absolut zufällig aber gleichzeitig einigermaßen zur jeweiligen MN passend auftreten. Da müßten Mehrere Ideen beisteuern, die dann in eine gemeinsame Sammlung eingehen könnten.

Wichtig wäre für mich dabei, daß ggf. auch mal nichtvorhandene Spieler substituiert werden können. Nehmen wir doch mal an, das Ereignis wäre ein Anschlag auf die Eisenbahn durch eine Untergrundgruppe, wobei die Untergrundgruppe defakto durch NIDs der Regierung dargestellt werden muß. Dann sollte deren Handeln auch in Abhängigkeit vom Regierungshandeln ein wenig fortgesponnen werden können - zumindest in groben Zügen, die Details der Handlungen und des Stils würden freilich bei den Ausführenden verbleiben. Jedoch würden die Ausführenden von der "Doppelsimulation" befreit: Es macht nämlich in der Regel keinen sonderlichen Spaß, sich gleichzeitig in Terroristen und die Staatsmacht zu versetzen, weil die eigenen Handlungen keine Folgen mehr haben, sondern man lediglich eine Art Theater aufführt.

Das Programm würde etwa "ausknobeln", ob der von der Regierung gewählte gewaltige Polizeieinsatz die Gruppe im Zaum hält oder sie radikalisiert und ihr vielleicht gar neue Mitglieder zuspült etc. Darauf würde freilich die Regierung wieder zu reagieren haben usw.

PS: Kann es sein, daß die erste Datei "testland.zip" beschädigt ist? Ich bekomme sie jedenfalls nicht auf.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 30. April 2013, 11:01

Hmmm.... Dann gäbe also ein Zufallsgenerator Dinge vor, die passieren und man soll darauf mit einer Sim reagieren? Ist doch dummerweise so, daß die Leute hier Dinge, die sie nicht interessieren oder hinter denen sie nicht stehen, einfach ignorieren. Wenn ein Programm sagt in Land X ist ein Terroranschlag passiert wird man trotzdem keinen dazu bringen, auf die Sim einzusteigen. Und das macht die Sache dann schon fragwürdig. Wieviele auf den ersten Blick supertolle Ideen sind einfach versandet und wieviel als Unsinn titulierte hat zu einem Riesenaufriss geführt? Man kann ja eben die Leute nicht zu was verpflichten. Ich hab immer dann die Motivation verloren und länger Pause gemacht, wenn ich das Gefühl hatte, es arte in eine Art Pflichtveranstaltung aus.

Wir sollten auf technische Faxen verzichten, eine gemeinsame Karte mit recht freien Regeln schaffen und auf die Interaktion setzen, die sich daraus ergeben mag.

Denn machen wir uns nichts vor, wir sind doch garnicht fähig, uns grundlegend zu ändern.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 30. April 2013, 19:43

Obwohl ich den Ereignisgenerator zunächst für eine gute Idee hielt, muss ich der bösen schwarzen Frau letztlich doch Recht geben. Es gab bereits früher immer wieder großangelegte staatenübergreifende Großereignisse. Die sind ziemlich alle im Sande verlaufen. Nur weil nun der Zufall und nicht eine Kommission die Ereignisse festlegt, bleibt es letztlich doch etwas Verordnetes. Wenn übergreifende Großereignisse funktionierten, dann weil sie quasi von selbst entstanden. z.B. der 1. OIK Weltkrieg. Der war überhaupt nicht geplant. Ein Staat griff einen anderen an und in der Folge von Beistandsverträgen und der Kartensituation gab es einen Dominoeffekt, so dass am Ende 15 bis 20 Staaten mehr oder weniger involviert waren (Wobei sich nicht alle Glücklich darüber äußerten. Manchen ging das ganz schön auf den Keks). Neben der Hauptfront bildeten sich kleine Nebenkriegsschauplätze und mancher Revolutionär nutzte die Lage für einen Staatsstreich, niemand hatte mehr einen Gesamtüberblick. Entsprechend gab es auch viel Zank. Bei einem geplanten Großereignis klinken sich die Leute entweder aus, weil es ihnen langweilig wird oder wenn es nicht langweilig wird, dann kommt immer auch Streit auf und auch dann klinken sich die ersten aus.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 30. April 2013, 19:49

Nachtrag: Wobei ich auch schonmal über einen Staat mit einer dytropolionotdytische Staatsmetamorphosemaschine nachgedacht habe. Klima, Geographie, Bevölkerung, phantastische Wesen etc. kann per Knopfdruck verändert werden, z.B. durch demokratische Wahlen, Aufstände oder Intrigen. Allerdings wären die Auswirkungen Zufallsbestimmt und die Maschine könnte nur einmal alle halbe Jahre betätigt werden. Vom Paradies bis zur postapokalyptischen Zombie- oder Vampirwelt wären die Parameter offen.

Nachtrags Nachtrag: Die Düstersein Robotic Corporation besitzt natürlich bereits ein Patent auf solch eine Maschine. Interessenten können eine bestellen.

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 30. April 2013, 22:16

Das Einzige, wo ich mir eine Art Ereignisgenerator vorstellen könnte, wäre das Wetter/Klima und deren Folgen (sprich: Dürren, Überschwemmungen, Schneesturm etc.). Bei politischen/wirtschaftlichen Dingen hängt (wie schon von der Lady und dem Grafen geschrieben) halt sehr viel von der Bereitschaft und dem Verhalten der Spieler ab.

@Düsterstein: Gibs doch zu: Ihr habt das Hauptmodul des Unwahrscheinlichkeitsantriebs der 'Herz aus Gold' gestohlen und in dieser komischen Maschine verbastelt. 😊

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 30. April 2013, 22:46

Was heisst "Ihr"? Ich hab nicht mal eine Ahnung, wovon Du überhaupt redest. Ich denk zwar schon seit Jahren über probabilistische Abnormitäten und die Benutzung im Spiel nach. Aber das hat nix mit dem Grafen zu tun. Was, bitte, ist diese "Herz aus Gold" überhaupt?

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 30. April 2013, 23:20

Ich spreche gar nicht unbedingt von Großereignissen. Den Generator soll jede MN für sich benutzen wie sie mag, damit es allerdings nicht nur ein paar Ereignisse gibt, die die jeweiligen MNler sich auch noch selbst ausgedacht haben, wäre es sinnvoll, wenn mehr Leute an den Ereignissen schreiben und der Generator damit gefüttert werden kann. Was davon benutzt oder nicht benutzt wird, kann ja individuell entschieden werden. So ein Generator macht Vorschläge, ob man die nutzt, bleibt jedem selbst überlassen.

In Korland haben wir jedenfalls zum Beispiel das Problem, daß kaum jemand dauerhaft die Opposition übernehmen will. Bei einem rechtsautoritär-konservativen Regime ist das aber fatal. Wie soll die "Reaktion" reagieren, wenn gar keine "Linkser" vorhanden sind, die subversiv tätig sind und den Aufstand proben? Es macht jedenfalls auf Dauer keinen Spaß, sich das Handeln der Opposition selbst bis ins Detail auszudenken und dann zu "bekämpfen".

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 30. April 2013, 23:28

Na, dafür brauchen wir sicher keinen Generator. Noch haben wir mehr Ideen, als umsetzbar sind.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 30. April 2013, 23:33

Ideen habe ich auch genug, aber die schönste Idee wird langweilig, wenn sie vorher bekannt ist.

Die Meldung, daß Terroristen eine Bombe in der U-Bahn deponiert haben und mit ihrer Sprengung drohen soll *unerwartet* kommen, so wie sie einen wirklichen Staatsmann erreicht und nicht so, daß ich mir das vorher ausgedacht habe und dann so tue, als würde es mich überraschen usf.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 30. April 2013, 23:44

So läuft da ja nicht. Irgendwer fängt was an und dann wird man sehen was rauskommt. Sowas weiß doch vorher keiner.

Nur mal so ein Beispiel: Irgendwer von uns findet am Strand einen Stein mit seltsamen Zeichen und meldet das...

Wer soll schon wissen, was aus der Sim wird? Vielleicht nix, vielleicht eine Verbindung zu was anderem, das hängt doch von der Spontnität und der Phantasie der Spieler ab.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 30. April 2013, 23:52

Naja, wenn man Administrator ist, wie ich, dann wird bei größeren Simulationen in der Regel bei mir angefragt, ob es "OK" geht. Generell muß diese Initiative aber auch erst mal von jemandem ausgehen und wenn alle bloß darauf warten, daß doch endlich wieder mal etwas passieren möge, dann passiert eben gar nichts. 😊

PS: Gerade bei wenigen Spielern, so 1-4 , wäre so ein Generator sehr nützlich. Da entwickelt sich in der Regel nämlich wenig von selbst.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 1. Mai 2013, 00:24

Es wird auch nix passieren, wenn ein Generator was sagt und es die Leute nicht interessiert. Machen wir ns doch nichts vor, so ein Ding soll menschliche Krtivität ersetzen. Nur, fehlt die, hilft kein Generator.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 1. Mai 2013, 00:46

Man kanns ja umsetzen. Wenns funktioniert, funktioniert, wenn nicht, dann nicht.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 1. Mai 2013, 01:08

Zitat

Es wird auch nix passieren, wenn ein Generator was sagt und es die Leute nicht interessiert.

Machen wir ns doch nichts vor, so ein Ding soll menschliche Krtivität ersetzen. Nur, fehlt die, hilft kein Generator.

Ich weiß ja nicht genau warum, es wird psychologische Ursachen haben, aber in Diktaturen, ob nun sozialistisch oder rechts (Aquatropolis würde ich wegen seiner unideologischen Eigenheit da jetzt außen vor lassen), will in der Regel keiner die Opposition übernehmen bzw. schläft das nach kurzer Zeit ein. Das gleiche in absoluten Monarchien.

Ich denke, es hängt damit zusammen, daß Konsens herrscht, daß man Diktatur/Feudalstaat simulieren will und keine 0-8-15-Demokratie. Dadurch hat eine Opposition von Anfang an keine Aussicht auf Erfolg. In der Regel ist aber die Aussicht auf Erfolg das, was Menschen antreibt. Gleichzeitig wird es für die Machthabenden mit der Zeit langweilig, weil sie schalten können wie sie wollen ohne Widerstand zu spüren.

Jedenfalls sehe ich in diesen Fällen einen großen Nutzen. Das hat nicht einmal direkt etwas mit mangelnder Kreativität zu tun, es fehlt eben einfach das "Contra".

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 1. Mai 2013, 10:27

Dabei böten sich doch gerade in ideologisch begründeten Diktaturen Flügelkämpfe bis aufs Messer an. Du kennst doch den alten Witz mit den dreien im Lager. War für Iwnow, war gegen Iwanow, bin Iwanow...

In einer Demokratie ist das dann Wahlkampf und stinklangweilig.

Wobei, wenn man das wahre Innenleben unserer Parteien und die abgrundtiefe Verkommenheit simmen würde... na ja...

Gerade bei den Sozen werden sie ja schon früh zu kleinen Blockwarten gedrillt, hatten wir ja. Ich glaube, das Problem ist, daß die Leute sich nicht trauen, was völlig eienes zu machen. Demokratie, Monarchie, haufenweise Regeln...

Da sind dann natürlich immer schon die meisten Ideen hinterm Horizont verschwunden.

Und wenn wer mal was wirklich "Ungewöhnliches " will, der hat hier einen schweren Stand. Schau doch in Korland mal unter dem Suchbegriff Aquatropolis... 😊

Wenn es eine Idden schon gibt, nehmen die Leute lieber das Original, neue Ideen werden nicht gerne gesehen,

man klebt auf den Sesseln, schränkt sich selber und die Mitspieler durch sinnlose Festlegungen ein und... ach was weiß ich alles.

Und die Gefahr ist, daß man mit zunehmender Spieldauer immer intoleranter und engstirniger wird.

Wieso nimmt sich nicht mal jemand , der eine BRD simmen will, dieser Sache nicht mal auf überspitzt ironische Art an. Seit der Rathariageschichte schwebt mir sowas vor. so eine richtige Gutmenshendiktatur, mit Sprachpolizei, Gesinnungsverbesserungsseminaren, Gendertauschringen und was man da sonst so an Schbernack treiben könnte. Wen einer oder zwei sich in so eine Demokratiesim einschleichen täten und die nötige Geduld hätte, könnte das sogar ein spannendes Experiment werden. Man engagiert sich ganz doll, wird gewählt und dann, in ganz kleinen Schritten

deformiert mn die Gesllschaft ins absurde, wie sie es ja RL auch getan haben.... 😄 Es gäbe so vieles, was man machen könnte, nur ohne eigenen Kopf wird da nix

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 1. Mai 2013, 11:40

Zitat von Wernher Graf von Perleburg

[quote]Ich denke, es hängt damit zusammen, daß Konsens herrscht, daß man Diktatur/Feudalstaat simulieren will und keine 0-8-15-Demokratie. Dadurch hat eine Opposition von Anfang an keine Aussicht auf Erfolg. In der Regel ist aber die Aussicht auf Erfolg das, was Menschen antreibt. Gleichzeitig wird es für die Machthabenden mit der Zeit langweilig, weil sie schalten können wie sie wollen ohne Widerstand zu spüren.

Jupp. Deshalb wäre mein Ansinnen immer, nicht verhandelbare instabile Elemente in eine MN einzupflanzen. Zu seinen aktivsten Zeiten gab es in Aquatropolis das nachsichtigste Justizsystem überhaupt. Höchststrafe eine Woche Haft und keine zukünftigen Job-Ressentiments. Wir hatten einige Spieler, die immer aufs Neue Hochverrat und Umsturzversuche unternahmen. Trotzdem wurden sie immer wieder rehabilitiert und kamen wieder in hohe Positionen. Das hat manches Regierungsmitglied genervt, in anderen MN gabs für sowas wenigstens 3 Monate Bau oder Verbannung. Dafür war aber dauernd was los. Jetzt herrscht in Aqua eine stabile Regierung und für einen umsturzrelevanten Posten muss ein Neuling erst mal ewig die Karriereleiter hochklettern, so dass er keine Lust hat, nach einem gescheiterten Putschversuch nochmal neu zu starten und s bleibt er staatstreu. Mit der Wirtschaftssimulation war es dasselbe. Irgendwann hatten die aktiven Spieler soviel Geld, dass sie nicht mehr einholbar waren, selbst aber nichts mehr sims brauchten, um ihre Superreichstatus aufrecht zu halten. Erst als wir eine 50% Steuer einführten, sich die Ersparnisse also Monatlich halbierten, kam wieder Geschäftsaktivität in die Bude. Es gab keinen dauerhaften Reichtumsstatus mehr. Die Superreichen waren doch dagegen, hatte ich als Admin aber weiter so durchgedrückt. So wehren sich auch die Regierungs-IDs mit Händen und Füßen, wenn ihre Position durch Simoff-Entscheidungen schwächer wird, aber gleichzeitig leiden auch sie unter Langeweile.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 1. Mai 2013, 12:01

Graf, danke für die Sicht von außen. Nur sind diese Zeiten eben vorbei. Und auch schon damals musste man ja zumindest eine Grundlage für Machtbestrebungen eine gewisse Basis simuliert haben. Klar, das war damals als noch alles im Fluß war, einfacher als heute.

Aber möglich ist sowas auch noch heute, wenn man etwas Phantasie hat.

Sicher nicht der hundertste Putsch oder Bürgerkrieg, aber Möglichkeiten gibt es da genug.

Nur rausfinden und nutzen muss man sie.

Es ist nunmal anscheinend eine Art Naturgesetz, daß ein Staat mit zunehmender Ausgestaltung

immer starrer wird. Wir haben versucht, das so gut wie möglich zu vermeiden.
Ist aber fast unmöglich. Du sagtest damals, die Idee ist durchgespielt. Mag sein, aber wir haben uns ja nicht ganz so schlecht gehalten im Vergleich.
Die alten Zeiten waren schön, kommen aber leider nicht wieder.
Aber wenn z.B. jemand.... Nee, darauf sollen die selber kommen... 😄 .

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 1. Mai 2013, 12:10

Ja, das scheint ein Naturgesetz zu sein. Da hier Ideen für neue Simulationskonzepte gesammelt werden, wollte ich das unbedingt mal loswerden.

Beitrag von „Marcus Flavius Celtillus“ vom 1. Mai 2013, 18:41

[Zitat von Lady Enigma](#)

Dabei böten sich doch gerade in ideologisch begründeten Diktaturen Flügelkämpfe bis aufs Messer an. Du kennst doch den alten Witz mit den dreien im Lager. War für Iwnow, war gegen Iwanow, bin Iwanow...

In einer Demokratie ist das dann Wahlkampf und stinklangweilig.

Wobei, wenn man das wahre Innenleben unserer Parteien und die abgrundtiefe Verkommenheit simmen würde... na ja...

Gerade bei den Sozen werden sie ja schon früh zu kleinen Blockwarten gedrillt, hatten wir ja.

Ich glaube, das Problem ist, daß die Leute sich nicht trauen, was völlig eines zu machen. Demokratie, Monarchie, haufenweise Regeln...

Da sind dann natürlich immer schon die meisten Ideen hinterm Horizont verschwunden. Und wenn wer mal was wirklich "Ungewöhnliches " will, der hat hier einen schweren Stand. Schau doch in Korland mal unter dem Suchbegriff Aquatropolis... 😊

Wenn es eine Idden schon gibt, nehmen die Leute lieber das Original, neue Ideen werden nicht gerne gesehen,

man klebt auf den Sesseln, schränkt sich selber und die Mitspieler durch sinnlose Festlegungen ein und... ach was weiß ich alles.

Und die Gefahr ist, daß man mit zunehmender Spieldauer immer intoleranter und engstirniger wird.

Wieso nimmt sich nicht mal jemand , der eine BRD simmen will, dieser Sache nicht mal auf überspitzt ironische Art an. Seit der Rathariageschichte schwebt mir sowas vor. so eine richtige Gutmenschendiktatur, mit Sprachpolizei, Gesinnungsverbesserungsseminaren, Gendertauschringen und was man da sonst so an Schbernack treiben könnte. Wen einer oder zwei sich in so eine Demokratiesim einschleichen täten und die nötige Geduld hätte, könnte das sogar ein spannendes Experiment werden. Man engagiert sich ganz doll, wird gewählt und dann, in ganz kleinen Schritten

deformiert mn die Gesellschaft ins absurde, wie sie es ja RL auch getan haben.... 😄 Es gäbe so vieles, was man machen könnte, nur ohne eigenen Kopf wird da nix

Alles anzeigen

Das wäre nichts Nachgespieltes, dass wäre unsere Merkelwürdige Republik. 😊

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 1. Mai 2013, 19:03

Vielen Dank für eure Anmerkungen und Ideen (das heißt nicht, dass ihr damit jetzt aufhören müsst :D).

Da sich das Thema jetzt in den letzten Beiträgen sehr um den Ereignisgenerator gedreht hat, möchte ich hierzu ein paar erweiternde Möglichkeiten mit ihren Vor- und Nachteilen entwickeln/darstellen:

1. Situationsbezogene Generatoren

- geben Antworten auf Fragen wie "Wie stark greift die Polizei ein?" und geben im einfachsten Falle ein numerisches Ergebnis aus (beziehungsweise ein Element der Liste ("stark","mittelmäßig","gering","gar nicht").
- sind relativ einfach, auch spontan zu entwickeln (z.B. jemand würfelt (real oder am Rechner) und teilt das Ergebnis mit, es benötigt wegen der eingeschränkten Anzahl an Möglichkeiten auch i.d.R. nur einen Wurf)
- sind vermutlich nur dann sinnvoll, wenn in einer einfachen Frage Uneinigkeit zwischen den Spielern herrscht
- der Vorteil einer Maschine, die hierbei ein Ergebnis im Forum postet ist deren größere Vertrauenswürdigkeit

- Nachteil: Ergebnisse lassen bei Entscheidungen, die keine reinen Ja/Nein-Entscheidungen sind, Interpretationsspielraum (was heißt "mittelmäßiger" Polizeieinsatz bzw. eine Einsatzstärke von 4?)

2. Spielerbezogene Ereignisgeneratoren

- benötigen eine Liste von im Staat wichtiger Personen, aus denen zufällig eine ausgewählt wird
 - Möglichkeit 1 der Erstellung: Programm liest aus Forendatenbank die Namen aller Spieler aus, die in den letzten x Tagen y Beiträge geschrieben haben
 - Möglichkeit 2: der "Anwerfer" des Generators erstellt manuell eine Liste "wichtiger" Spieler
- für die so ausgewählte Person wird ein Ereignis ausgewählt (z.B. Attentat, Wahlsieg,...)
- Vorteil: sind weniger situationsbezogen als die Ereignisse von oben, exakter
- Nachteil: der betreffende Spieler muss bereit sein, auch negative Ereignisse zu akzeptieren
- Variante: Machtroulette: d.h. von Zeit zu Zeit (entweder automatisch oder nach kundgetanem Wunsch einer festgelegten Anzahl von Spielern) wird die Macht neu verteilt.
Hierbei wird die Liste von oben genommen und ihre Elemente zufällig einer Liste von Titeln/Ämtern zugewiesen. (Dies kann evtl. die zu große Stabilität einer Regierung verhindern.)

3. landbezogene Ereignisgeneratoren

- wählen aus einer Liste mögliches Ereignis aus, welches das ganze Land betrifft (z.B. schweres Unglück, Attentat auf wichtiges Gebäude, Aufstände).
- Variante 1: Die Spieler geben über ein Formular mögliche Ereignisse ein, aus denen zufällig eines ausgewählt werden kann.
 - Nachteil dieser Variante: man benötigt eine Möglichkeit, Spam zu verhindern
- Variante 2: Die Spieler posten mögliche Ereignisse in einem speziell anzulegenden Thread, aus dem dann zufällig ein Beitrag ausgewählt wird

◦ Nachteil dieser Variante: die möglichen Ereignisse sind vorher bekannt.

- Vorteil dieser Varianten: Die Ereignisse sind spezifischer auf die jeweilige Nation zugeschnitten

"echte" NPCs

- das heißt Spieler, deren Beiträge zufallsgesteuert erzeugt werden
- erzeugen tatsächliche Aktivität, solange man sie beachtet (zumindest, wenn man Aktivität an Beitragszahlen misst)
- Nachteil: man muss also mehr oder weniger einen Chatbot implementieren, was ziemlich aufwendig ist.

Ein weiterer Nachteil *aller* Generatoren ist (wie bereits angesprochen), dass sie nicht von sich aus Aktivität generieren, sondern nur der bereits bestehenden Aktivität durch Richtungsgebung helfen können. Dementsprechend müssen (auch das wurde bereits angesprochen) die Spieler bereit sein, das Ergebnis auch umzusetzen

[offtopic]

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

PS: Kann es sein, daß die erste Datei "testland.zip" beschädigt ist? Ich bekomme sie jedenfalls nicht auf.

Ich habe es eben ausprobiert und keine Probleme gehabt. Aber ich habe es mal auf meinem Billig-Webpace hochgeladen. Das Ergebnis ist [hier](#) zu sehen.

[/offtopic]

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 1. Mai 2013, 19:38

Wieso muss immer alles geregelt werden? Das bringt nix! Da kommt dann wieder eine Liste der handelsüblichen Sachen zusammen, die den einen schon zum Halse raushängen(mein Bedarf

an Putschen und Bürgerkriegen ist noch auf lange Zeit gedeckt) und die anderen nicht kreativ gestalten können. Das schöne an den MNs ist es doch, daß man eben spielt, wie es einem in den Kopf kommt, ohne haufenweise Regeln. Die, die man braucht, schaffen sich die Staaten selber. Will ich so einen Ereignisgenerator, kann ich auch gleich CIV spielen. Schaltet euer Hirn auf Freispiel, toleriert im handelsüblichen Rahmen Seltsamkeiten und dann passt das schon.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 2. Mai 2013, 12:20

@Perleburg:

Zitat

Ich weiß ja nicht genau warum, es wird psychologische Ursachen haben, aber in Diktaturen, ob nun sozialistisch oder rechts (Aquatropolis würde ich wegen seiner unideologischen Eigenheit da jetzt außen vor lassen), ...

Wir sollten für das Reich mal ein ideologisches Unterfutter schaffen. Enigmatistischer Großneptunismus oder so... 😄

Beitrag von „PCI“ vom 2. Mai 2013, 12:48

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Ich weiß ja nicht genau warum, es wird psychologische Ursachen haben, aber in Diktaturen, ob nun sozialistisch oder rechts (Aquatropolis würde ich wegen seiner unideologischen Eigenheit da jetzt außen vor lassen), will in der Regel keiner die Opposition übernehmen bzw. schläft das nach kurzer Zeit ein. Das gleiche in absoluten Monarchien.

Ich denke, es hängt damit zusammen, daß Konsens herrscht, daß man Diktatur/Feudalstaat simulieren will und keine 0-8-15-Demokratie. Dadurch hat eine Opposition von Anfang an keine Aussicht auf Erfolg. In der Regel ist aber die Aussicht auf Erfolg das, was Menschen antreibt. Gleichzeitig wird es für die Machthabenden mit der Zeit langweilig, weil sie schalten können wie sie wollen ohne Widerstand zu spüren.

Jedenfalls sehe ich in diesen Fällen einen großen Nutzen. Das hat nicht einmal direkt etwas mit mangelnder Kreativität zu tun, es fehlt eben einfach das "Contra".

Nur kurz eine Anmerkung dazu:

Ich glaube, dass, wird eine - sagen wir - "klar geregelte", "eindeutige" Regierungsform ernsthaft simuliert, es sogar ernsthaftere und hartnäckigere Opposition geben kann/wird als in einer Demokratie. Warum? Viele, die in meinetwegen einen "eindeutig geregelten" sozialistischen Staat kommen, haben bestimmte Vorstellungen vom notwendigen Grad des Sozialismus und der Form der Umsetzung desselben. Linke und Rechte Abweichler allerorten, wenn Sie verstehen - das kann, da ideologisch motiviert, heftigere Züge annehmen als in bürgerlichen Demokratien mit ihrer (oftmals) Weichspüler-Opposition, die sich ganz unideologisch zur FDGO oder sonstwas bekennt. Ich denke deswegen, in bürgerlichen Demokratien ist der Grundkonsens größer bzw. ein anderer. Kann mich aber auch irren.

Richtig ist allerdings: Regierung und Opposition stehen bei "eindeutigen" Staatsformen andere Waffen, Massnahmen und Werkzeuge zur Verfügung als in bürgerlichen Demokratien. Das ist sicher etwas ungleicher verteilt, dafür aber ist auch das Ziel für eine etwaige Opposition verlockender (umfangreichere Machtposition) und unter Umständen einfacher erreichbar - Putsch vs. Wahlen.

Wichtig zu sehen ist das Endergebnis: wenn eine Opposition in einem "eindeutigen" Staat ernst macht, dann gibt es nur absolute Möglichkeiten, es geht ja auch um absolute Macht. Der Staat, in dem das passiert, wird nachher nicht mehr derselbe sein, wenn er überhaupt überlebt. Wiederum ist das in bürgerlichen Demokratien wohl nicht das Problem, wenn eine andere Partei die Regierung durch Wahlen übernimmt. Da passiert gar nichts, außer dass vielleicht der Unterlegene Rache bei den nächsten Wahlen schwört? K.A. Man könnte das glaube ich ganz gut spieltheoretisch begründen, über die "Spielregeln".

Interessantes Thema aber.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 3. Mai 2013, 00:41

Zitat von Lady Enigma

Schaltet euer Hirn auf Freispiel, toleriert im handelsüblichen Rahmen Seltsamkeiten und dann passt das schon.

Gebe dir Recht in der Sache, dass Freispiel besser (was heißt das eigentlich) als regelgesteuerte Simulation ist. Wenn die Konflikte über SimOn-Spielweisen SimOff so groß werden, dass man eine neutrale Kraft (= ein Generator) benötigt, könnte es vielleicht besser sein, dass man auseinander geht. Wann genau kann also ein Generator Vorteile bringen? Möglicherweise in Situationen, in denen sich die Spieler so einig sind, dass ihnen die Simulation langweilig wird. Dann kann es sein, dass ein solcher Generator einen Konflikt = eine Spannung auslöst, die das Freispiel inspiriert.

Zitat von Lady Enigma

Es ist nunmal anscheinend eine Art Naturgesetz, daß ein Staat mit zunehmender Ausgestaltung immer starrer wird.

Evtl. ist es also möglich, dass es ein Generator schafft, eine solche Starre aufzulösen, in dem er einen Zufallsfaktor in die Machtsituation bringt.

Sicher bin ich mir in diesen Punkten allerdings nicht, zumal generell bei einem Einsatz eines Generators das Problem entsteht, dass das Spiel zu starr wird, wenn der Generator in seinen "Anweisungen" zu genau befolgt wird und quasi die Simulation bestimmt. Wenn man ihn allerdings zu wenig / gar nicht beachtet, ist er sinnlos.

(Außerdem muss ich hinzufügen, dass der Generator nicht wirklich ein SIMULATIONS-Konzept ist und deshalb nicht unbedingt hierher gehört.)

Zum anderen, hier diskutierten Thema:

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Ich denke, es hängt damit zusammen, daß Konsens herrscht, daß man Diktatur/Feudalstaat simulieren will und keine 0-8-15-Demokratie. Dadurch hat eine Opposition von Anfang an keine Aussicht auf Erfolg. In der Regel ist aber die Aussicht auf Erfolg das, was Menschen antreibt. Gleichzeitig wird es für die Machthabenden mit der Zeit langweilig, weil sie schalten können wie sie wollen ohne Widerstand zu spüren.

Jedenfalls sehe ich in diesen Fällen einen großen Nutzen. Das hat nicht einmal direkt etwas mit mangelnder Kreativität zu tun, es fehlt eben einfach das "Contra".

[Zitat von Lady Enigma](#)

Dabei böten sich doch gerade in ideologisch begründeten Diktaturen Flügelkämpfe bis aufs Messer an.

[Zitat von PCI](#)

Ich glaube, dass, wird eine - sagen wir - "klar geregelte", "eindeutige" Regierungsform ernsthaft simuliert, es sogar ernsthaftere und hartnäckigere Opposition geben kann/wird als in einer Demokratie.

So wie es nach der Diskussion und meinen wenigen Erfahrungen aussieht, herrscht also eine Differenz zwischen dem erwartbaren Zustand einer Monarchie. Vielleicht hängt das auch damit zusammen, was [Nr.1 von Düsterstein Anno 2007 schrieb](#)

Zitat von Nr.1

Die Sache von Diktaturen in den MN ist die, entweder sind sie tatsächlich Anarchien oder sie kommen über eine sehr geringe Spielerzahl nie hinaus. Wer glaubt, einen diktatoren spielen zu können, und andere herumzukommandieren, der täuscht sich einfach. In Wahrheit ist man als MN-Chef einer Diktatur viel mehr Dienstleister als in einer Demokratie. Wenn einer in einer demokratischen MN seinen Willen durchsetzen will, kann er es durch Wahlen schaffen. In einer straff gesimsten Knechtschaft hat er keine Chance und nur wenige wollen Geknechtete spielen. Als Diktator muß du zusehen, daß deine Bürger machen können, was sie wollen, aber dies unter dme Deckmantel des Interesses des Staates geschieht. Hier und da kannst du ein Machtwort sprechen, zuviel davon, also richtig Diktatur über Mitspieler, wirst du nie betreiben können. [...]

Was wie eine Diktatur aussieht, ist eigentlich gelenkte Anarchie.

Alles anzeigen

Wenn diese These stimmt, hieße das, dass wir deshalb nur sehr wenig Opposition in den Diktaturen haben, weil unsere Diktaturen (aufgrund des mangelnden Interesses von Spielern) nur sehr bedingt diktatorisch sind.

Eine weitere These zu mangelnden Konflikten im Simulationsgeschehen könnte darin begründet liegen, dass es in Diktaturen mittelfristig nur zwei Wege gibt, seine Ziele umzusetzen:

1. Man nähert sich dem Herrscher in einer gewissen Form an. Das hat aber - bei zu großer Differenz zwischen der eigenen Ansicht und der des Monarchen - nur sehr bedingt Aussicht auf Erfolg. Während man in einer Demokratie sagen kann: "Schaut her, Leute, was ich für ein tolles(TM) Gesetz habe!" woraus schließlich Diskussion und damit Diskussionsparteien erwachsen, muss man mit einem Gesetzesvorschlag in einer Diktatur zum Diktator gehen, der entweder sagt "Ok, machen wir" oder "Nein, machen wir nicht." Und da gibt es kein Diskussionspotential.
2. Man putscht den Monarchen und führt damit entweder den 100. Regierungsputsch durch oder schafft sogar die 1000. 0-8-15-Demokratie. Beides nicht besonders umwerfende Vorstellungen.

Außerdem liegt ein gewisser Mangel an Konflikten in demokratischen wie diktatorischen MNs darin, dass man eine starke, allerdings nicht konsequente SimOn-SimOff-Trennung durchführt. Stark ist sie darin, dass man sich im Falle zu großer SimOff-Meinungsverschiedenheiten aus dem Wege geht und nicht mehr miteinander simmt. Nicht konsequent in dem Sinne, dass man

mit seinen IDs mehr oder weniger die selbe politische Meinung vertritt, wie man sie auch im RL hat. Dies führt dazu, dass innerhalb eines einzelnen Staates sich anscheinend immer mehr Leute treffen, die SimOff ziemlich ähnliche Ansichten haben und damit auch SimOn gleiche Ansichten vertreten. Woher sollte da ein Konflikt kommen?

Und sollte es doch verfeindete Parteien geben, zerbricht die MN irgendwann, weil eine Gruppe abwandert und im Idealfalle (d.h. wenn sie groß genug ist) einen eigenen Staat gründet, der bestenfalls den "alten" Staat ignoriert, schlechtestenfalls SimOff bekämpft. (Ein SimOn-Konflikt wird allerdings nicht ausgetragen) Wenn die Gruppe jedoch nicht groß genug ist (also nur aus einem Spieler besteht, der nicht der Foren-Administrator ist), wandert der Spieler einfach ab, im besten Fall sucht er sich einen anderen Staat, im schlechtesten verlässt er die MNs.

Beitrag von „Juarez Curbain“ vom 3. Mai 2013, 17:34

Diese Ergebnisgeneratoren mögen schön und gut sein, ich habe sogar auch schon mal mit dem Gedanken gespielt sowas für Montana anzuschaffen. Letztendlich ist es aber bei dem Wettergenerator geblieben. Letzteren finde ich sogar recht schick und kann ihn nur empfehlen. Wenn man die Szene etwas aufpeppeln möchte, findet das zwar meine Unterstützung aber früher hat man auch keine Ergebnis oder Ereignisgeneratoren gebraucht um eine schöne Simulation hinzubekommen. Seien wir doch ehrlich, was nützt die Funktion: "Es gab ein Erdbeben" wenn es sowieso keinen interessiert.

Jede MN muss für sich Abwegen ob Politik-Sim oder Gesellschaft-Sim und entsprechend simulieren. Man kann auch ganz gut ohne auf dem neusten Stand der Technik zu sein, eine schöne Simulation haben. Letztendlich zählt nämlich der, wo vor der Tastatur sitzt. Ich denke was den MNs fehlt ist der "Interne Konflikt" der die Spielerschaft aufreißt und zu Diskussion und politischen Spannungen führt. Mittlerweile gibt es keine Spannungen mehr sondern nur noch weitgehend Friede, Freude, Eierkuchen...

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 3. Mai 2013, 17:40

In Demokratien wie Bergen, Andro und der DU gab es immer heftige Konflikte, begleitet von lebhaften Simoffdiskussionen. Die Simstruktur passte zu den Spielerinteressen, dort wollten die Spieler halt eine Politiksim betreiben. Als es noch genügend Spieler gab, ging das Konzept noch gut auf, einen Staat zu konzipieren und zu warten, bis er sich mit Männekicken füllt. Mancher

kam sah ging, macher blieb. Das klappt heute allenfalls noch mit extrem andersgearteten MN. Da lockt noch etwas die Neugier. Will man hingegen mit den gängigen Mustern von Demokratie, Diktatur und Monarchie was reißen, muss man den Staat nach Spielerinteressen formen. Wenn die Politiksimfreunde abwandern und die Royalisten verbleiben, wirds halt ne Monarchie. Wenn die Spaßvögel weg sind, macht man auf Realismus, verbleiben die Spaßvögel, macht man wieder mehr Unsinn, hat man alles voller Militärliebhaber, simt man Kriege, egal, ob das in die bisherige Politik passte usw. Die MN muss sich sozusagen fluide an die Spielerschaft anschmiegen, nicht umgekehrt.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 5. Mai 2013, 21:50

[Zitat von Graf von Düsterstein](#)

In Demokratien wie Bergen, Andro und der DU gab es immer heftige Konflikte, begleitet von lebhaften Simoffdiskussionen. Die Simstruktur passte zu den Spielerinteressen, dort wollten die Spieler halt eine Politiksim betreiben. Als es noch genügend Spieler gab, ging das Konzept noch gut auf, einen Staat zu konzipieren und zu warten, bis er sich mit Männekicken füllt. Mancher kam sah ging, macher blieb. Das klappt heute allenfalls noch mit extrem andersgearteten MN. Da lockt noch etwas die Neugier. Will man hingegen mit den gängigen Mustern von Demokratie, Diktatur und Monarchie was reißen, muss man den Staat nach Spielerinteressen formen. Wenn die Politiksimfreunde abwandern und die Royalisten verbleiben, wirds halt ne Monarchie. Wenn die Spaßvögel weg sind, macht man auf Realismus, verbleiben die Spaßvögel, macht man wieder mehr Unsinn, hat man alles voller Militärliebhaber, simt man Kriege, egal, ob das in die bisherige Politik passte usw. Die MN muss sich sozusagen fluide an die Spielerschaft anschmiegen, nicht umgekehrt.

Mit dem Resultat, daß sich alle einig sind, daß es so gut ist, wie es ist und sehnsuchtsvoll darauf warten, daß doch endlich mal ein böser Bube kommt, der Unheil stiften möge. 😊

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 5. Mai 2013, 21:59

[Zitat von Lady Enigma](#)

Wieso muss immer alles geregelt werden? Das bringt nix! Da kommt dann wieder eine Liste der handelsüblichen Sachen zusammen, die den einen schon zum Halse raushängen (mein Bedarf an Putschen und Bürgerkriegen ist noch auf lange Zeit gedeckt) und die anderen nicht kreativ gestalten können. Das schöne an den MNs ist es doch, daß man eben spielt, wie es einem in den Kopf kommt, ohne haufenweise Regeln. Die, die man braucht, schaffen sich die Staaten selber. Will ich so einen Ereignisgenerator, kann ich auch gleich CIV spielen.
Schaltet euer Hirn auf Freispiel, toleriert im handelsüblichen Rahmen Seltsamkeiten und dann passt das schon.

Das Problem der MNs ist letztlich, daß von selbst nichts passiert. Da muß einer sein, der es anstößt, wobei dieser jemand immer Gefahr läuft, daß man seine Ideen nicht annimmt oder man das, was er sich ausgedacht hat, für Mist hält. Dazu kommt der Anspruch, der vielfach an das Ergebnis herrscht aber doch nicht erreicht wird.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 5. Mai 2013, 22:10

[Zitat von PCI](#)

Nur kurz eine Anmerkung dazu:

Ich glaube, dass, wird eine - sagen wir - "klar geregelte", "eindeutige" Regierungsform ernsthaft simuliert, es sogar ernsthaftere und hartnäckigere Opposition geben kann/wird als in einer Demokratie. Warum? Viele, die in meinetwegen einen "eindeutig geregelten" sozialistischen Staat kommen, haben bestimmte Vorstellungen vom notwendigen Grad des Sozialismus und der Form der Umsetzung desselben. Linke und Rechte Abweichler allerorten, wenn Sie verstehen - das kann, da ideologisch motiviert, heftigere Züge annehmen als in bürgerlichen Demokratien mit ihrer (oftmals) Weichspüler-Opposition, die sich ganz unideologisch zur FDGO oder sonstwas bekennt. Ich denke deswegen, in bürgerlichen Demokratien ist der Grundkonsens größer bzw. ein anderer. Kann mich aber auch irren.

Richtig ist allerdings: Regierung und Opposition stehen bei "eindeutigen" Staatsformen andere Waffen, Massnahmen und Werkzeuge zur Verfügung als in bürgerlichen Demokratien. Das ist sicher etwas ungleicher verteilt, dafür aber ist auch das Ziel für eine etwaige Opposition verlockender (umfangreichere Machtposition) und unter Umständen einfacher erreichbar - Putsch vs. Wahlen.

Wichtig zu sehen ist das Endergebnis: wenn eine Opposition in einem "eindeutigen" Staat ernst macht, dann gibt es nur absolute Möglichkeiten, es geht ja auch um absolute Macht. Der Staat, in dem das passiert, wird nachher nicht mehr derselbe sein, wenn er überhaupt überlebt. Wiederum ist das in bürgerlichen Demokratien wohl nicht das Problem, wenn eine andere Partei die Regierung durch Wahlen übernimmt. Da passiert gar nichts, außer dass vielleicht der Unterlegene Rache bei den nächsten Wahlen schwört? K.A. Man könnte das glaube ich ganz gut spieltheoretisch begründen, über die "Spielregeln".

Interessantes Thema aber.

Alles anzeigen

Das Problem ist wahrscheinlich letztlich, daß es Konsens ist, daß beispielsweise Wolfenstein eine Volksrepublik und Korland ein autoritärer berufsständischer Staat ist. Ich schätze, daß kaum jemand mit dem Ziel dorthin kommt, den Umsturz zu proben. Folglich engagiert sich auch niemand ernsthaft in einer wie auch immer gearteten Opposition. Für die Richtungsstreitigkeiten in der Regierung wiederum braucht es ein hohes Maß an Wissen und Einfühlungsvermögen über und in diese politischen Systeme, da die Kämpfe zwar hart geführt werden können, jedoch in der Regel "kleinkariert" ablaufen als in einer bürgerlichen Demokratie. Für Personenkämpfe mit Gruppenbildung fehlen dahingegen meist die Spieler und ich habe noch selten erlebt, daß sich jemand gegen den "Führer" verbündet, um den abzusägen.

Darüber hinaus wirft sich auch die Frage auf, wie man den Kampf zwischen Opposition und Regierung bewerten soll, bei den jeweiligen "Wahlssystemen" ist ja gar keine Möglichkeit vorgesehen, daß die Opposition die Macht erlangen kann, also rutscht man schonmal ein wenig auf die Metaebene ab, um das Verhältnis zwischen Opposition und Regierung zu bestimmen, weil man sich ja irgendwie darüber einigen muß, obschon man in der Simulation erbitterte Kontrahenten darstellt.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 5. Mai 2013, 23:34

Zitat von Wernher Graf von Perleburg

Das Problem der MNs ist letztlich, daß von selbst nichts passiert. Da muß einer sein, der es anstößt, wobei dieser jemand immer Gefahr läuft, daß man seine Ideen nicht annimmt oder man das, was er sich ausgedacht hat, für Mist hält. Dazu kommt der Anspruch, der vielfach an das Ergebnis herrscht aber doch nicht erreicht wird.

Ich weiß nicht, ob das ein Zufall ist, vor kurzer Zeit setz ich mich an den Rechner und was soll ich sagen? Irgend so jemand hat im Irgendwo Raketen abgefeuert. Streitkräfte sind alarmbereit, das Institut auch, mal sehen, was das soll.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 7. Mai 2013, 17:44

War nix wichtiges, dafür haben wir gerade eine Besprechung mit recht turbulentem Beginn...



Beitrag von „Daniel Weizenbaum“ vom 8. Mai 2013, 11:54

Ich denke, dass der Hauptgrund für die Inaktivität von vielen MNs nicht in einer zu starken Ausgestaltung liegt, sondern an dem stillen Konsens, dass MN X die jeweilige Staatsform erhält und diese auch erhalten bleiben muss/soll. Dadurch, dass die Spieler freiwillig ihre Möglichkeiten einschränken, da Revolutionen bzw. Staatsstriche nicht gelingen (dürfen), wiederholen sich ab dem Zeitpunkt X die Abläufe, was auf die Dauer äußerst langweilig ist, da durch Putsche bzw. Revolutionen auch neuen Inhalt für einen Staat liefert.

Schalom,

Daniel Weizenbaum.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 8. Mai 2013, 20:48

Zitat von Daniel Weizenbaum

Ich denke, dass der Hauptgrund für die Inaktivität von vielen MNs nicht in einer zu starken Ausgestaltung liegt, sondern an dem stillen Konsens, dass MN X die jeweilige Staatsform erhält und diese auch erhalten bleiben muss/soll. Dadurch, dass die Spieler freiwillig ihre Möglichkeiten einschränken, da Revolutionen bzw. Staatsstrieche nicht gelingen (dürfen), wiederholen sich ab dem Zeitpunkt X die Abläufe, was auf die Dauer äußerst langweilig ist, da durch Putsche bzw. Revolutionen auch neuen Inhalt für einen Staat liefert.

Schalom,
Daniel Weizenbaum.

Das stimmt so nur in so fern, dass das Ergebnis des Putsches stets vorher festgelegt ist, es gibt auch erfolgreiche Putsche, so z.B. bei König August der Nordmark. Allerdings ist es so, dass das Ergebnis vorher abgesprochen ist, was daran liegt, dass zum Einen ein Putsch, der wider dem Willen des Spielers des Staatschefs, der i.d.R. auch (Mit-) Gründer des Staates, Eigentümer der Forenlizenz etc. ist, erfolgreich wäre, (zu Recht) ziemlich brüskiert wäre, oder anders formuliert, dass in den MNs die (z.T. sogar ausgesprochene) Regel existiert, dass man nicht ohne Absprache die aktive ID eines Anderen umbringen/verletzen darf. Zum Anderen ist es das Problem, dass es ebenfalls nicht möglich / sinnvoll ist, tatsächlich geheime Dinge durchzuführen, was für eine gewisse Sorte Spannung unablässig ist. Z.B. ist es nur sehr bedingt möglich in einer kultursimmenden Nation einen "echten" Krimi nachzustellen, bei dem die Polizei (bzw. den Spielern hinter der Polizei) der Täter tatsächlich unbekannt ist.

Die Abwechslungslosigkeit resultiert also nicht daraus, dass Revolutionen nicht gelingen dürfen, sondern dass die Spannung, die einen Putsch ausmacht, fehlt.

Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 8. Mai 2013, 23:04

Es hat auch schon unabgesprochene Putsche gegeben. Das sind die, die besonders Spaß machen, weil eben keiner weiß, was am Ende dabei herauskommt. Manche davon waren erfolgreich, manche sind in die Hose gegangen - aber die Kosten dabei sind, dass sich meistens hinterher auch simoff manche nicht mehr ganz so gut verstehen. 😊

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 9. Mai 2013, 07:16

Naja, es gibt da wohl grundsätzlich zwei Probleme, das eine ist Strukturkonservatismus, das andere sind strategische Überlegungen.

Wenn die Ausgestaltung in "hoher Qualität" steht und die Strukturen eingefahren sind, will man das nicht so gerne über Bord werfen, worin man teils viel Aufwand gesteckt hat, und gegen eine ungewisse Zukunft eintauschen. Denn es ist ziemlich sicher, daß das Nachfolgende zumindest vorerst ausgestaltungsmäßig nicht an das Bestehende heranreicht und oft nicht genug Zeit und Spieler da sind, um das alte Niveau der Ausgestaltung schnell wieder zu erreichen, während es eine Garantie auf Erfolg nicht gibt. Also wird das Bestehende notdürftig am Leben gehalten und zusammengeflickt. (Macht man ja in Nordkorea jetzt auch schon über mehrere Jahrzehnte. Für gegelentliche Drohungen und beeindruckende Paraden reicht es immer noch. ;))

Ich erinnere mich noch, wie wir seinerzeit Schilda einstampften, um mit Korland auf dem gleichen Kartenplatz und mit den gleichen Spielern einen Neustart zu wagen. Gegen einen Umsturz sprach, daß dann doch zu Vieles beim Alten geblieben wäre, das damals uns ausgespielt erschien. Das klappte dann auch als die Altlasten beseitigt waren und man sich nicht mehr darum zu kümmern brauchte, was war. Gleichzeitig blieb das Vorgängerprojekt undemontiert erhalten und wurde ins "Archiv" gelegt - man hätte es zur Not jederzeit neu beleben können und da weitermachen, wo man stehengeblieben war.

Das andere Problem ist vor allem aus Administratorensicht nicht zu unterschätzen. Mitunter hat man recht treue Mitspieler (wesentlich treuer als der Durchschnittsbürger), die aber nur unter der Voraussetzung da sind, daß man nichts Grundlegendes ändert. Bei uns in Korland hatten wir zum Beispiel einen Mitspieler, der vor allem an der Zwischenkriegszeit interessiert war, ein anderer ist am rechtsautoritären Ständestaat interessiert. Was soll man da machen?

Und unabgesprochene Putschs haben doch auch so etwas Zweischneidiges, irgendwie machen sie ja mehr Spaß als etwas durch und durch Geplantes, allerdings wirkt das doch von Außen immer so improvisiert und unkünstlerisch. 😊 Die Leute sollen eben aus freien Stücken in Reih

und Glied marschieren... Der "niveauvolle" Mensch will eben nicht, daß die Spieler aus SimOff-Aversionen und RL-ideologischem Gezanke aufeinander einhacken, sondern kultiviert und wissenschaftlich fundiert einen blutigen Putsch simulieren. 😊

Beitrag von „Daniel Weizenbaum“ vom 9. Mai 2013, 07:29

Wie meine Vorredner bereits gesagt haben, gab es bereits überraschende Putsch-Versuche in einigen MNs, deren Folgen nicht absehbar waren. Das Problem liegt jedoch anscheinend an einigen Usern, die nur unter der Voraussetzung erhalten bleiben, dass sich der Staat nicht groß verändert. Ich denke, dass man wenigstens versuchen sollte, diesen Usern aufzuzeigen, dass MN Y inaktiv wird, wenn nichts "neues" passiert. Das jedoch wohl größere Problem ist aber wohl, dass manche User SimOn und SimOff nicht gut trennen können. Wenn ich SimOn gegen eine Regierung mit dem User A putsche, heißt das ja noch lange nicht, dass ich ihn SimOff ablehne. Das sollten sich vielleicht manche User deutlich machen.

Schalom,

Daniel Weizenbaum.

Beitrag von „Graf von Dürerstein“ vom 9. Mai 2013, 11:31

Ich muss mich korrigieren, Relismussimulationen sind doch was [Tolles](#).

Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 9. Mai 2013, 13:10

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Der "niveauvolle" Mensch will eben nicht, daß die Spieler aus SimOff-Aversionen und RL-ideologischem Gezanke aufeinander einhacken, sondern kultiviert und wissenschaftlich fundiert einen blutigen Putsch simulieren. 😊

Dann bin ich eben niveaulos. Und weiter? 😊

Zitat von Daniel Weizenbaum

Das jedoch wohl größere Problem ist aber wohl, dass manche User SimOn und SimOff nicht gut trennen können. Wenn ich SimOn gegen eine Regierung mit dem User A putsche, heißt das ja noch lange nicht, dass ich ihn SimOff ablehne. Das sollten sich vielleicht manche User deutlich machen.

Umgekehrt wird ein Schuh draus: Erst wenn ein simoff-Konflikt dahintersteht, sind die Leute mit vollem Einsatz dabei. Solange sich simoff alle lieb haben müssen und sich immer alle einig sind, kriegst du keine Aktivität. (Ein simoff-Konflikt heißt übrigens auch nicht unbedingt, dass ich den anderen ablehne, aber dass ich in einem bestimmten Punkt entschieden anderer Meinung bin und auch bereit bin, den Streit auszutragen.)

Ein unabgesprochener Putsch läuft in der Regel immer auch mit einer simoff-Komponente, weil man sich aus der Macht des Hosters befreien und neue Infrastruktur aufbauen muss.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. Mai 2013, 15:40

Ein weiteres Problem bei erfolgreichen Putschen (egal ob abgesprochen oder nicht) ist evtl., dass diese nur kurzfristig helfen. Denn nach einem Putsch kann man zwar wieder etwas aufbauen, aber das hat nach einer Weile wieder die Gefahr zu festgefahrenen Strukturen zu führen. Das meines Erachtens nach einzige System, welches immun gegen festgefahrene Strukturen (aber auch nicht sicher davor, langweilig zu werden), ist das oben von mir vorgeschlagene:

Zitat von E. G. Aal

Revolution!

Man simuliert einen Staat, während er von einer Revolution erschüttert wird. Sobald diese Revolution erfolgreich ist, wird nicht etwa der Neuanfang simuliert, sondern

einfach nur die nächste Revolution.

Möglicherweise funktioniert dies auch bei anderen Systemen mit konstant wechselndem Regierungs-/ Staatssystem.

Dies könnte z.B. ein Staat sein, bei dem das Staatsoberhaupt / die Regierungsmacht nicht durch Erklärung zu dieser (wie bei Monarchien) oder durch Wahl stattfindet, sondern z.B. durch den erfolgreichen Sieg in einem Wettkampf (für den man einfach nur ein bestehendes Setzsystem (evtl. leicht angepasst) zu verwenden braucht). Das führt dazu, dass jeder Newbee mit 2 Beiträgen gegen den Forumsgründer mit 2000 Beiträgen "eine Wahl" gewinnen kann (diesen Effekt könnte man evtl. dadurch abmildern, dass man sagt, dass die Beitragszahl (oder zumindest die Beitragszahl in den letzten x Tagen) im Setzsystem berücksichtigt wird)

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 9. Mai 2013, 16:43

Putsche, Bürgerkriege und Systemwechsel werden auch langweilig mit der Zeit. Wenn das dann noch eher um seiner selbst willen gemacht wird, wird es albern.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 10. Mai 2013, 21:11

Ich glaube, zum Teil sind einfach die Schnittmengen zwischen den Spielern zu gering, um eine Simulation dauerhaft aufrecht zu erhalten. Außer Politik und eventuell etwas Kultur und Technik geht eigentlich so gut wie nichts. Außerdem sind die MNs kaum "erlebbar". Man kann sich mit einem MNler SimOn ja nicht mal über das Wetter unterhalten, ohne es vorher selbst zu beschreiben.

Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 11. Mai 2013, 11:00

Warum sollte ich nicht jemanden einfach so fragen können, wie er das Wetter findet? Wenn ich das Wetter vorher nicht selber festlege, muss ich eben damit leben, dass es dann vermutlich mein Gesprächspartner durch seine Antwort festlegt.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 11. Mai 2013, 12:31

Ich habe mich da etwas zu schwammig ausgedrückt. Einer muß es sich ausdenken und beschreiben. Im RL braucht man dagegen bloß gen Himmel zu schauen. Die MNs inspirieren kaum, was man (einer der Spieler) sich nicht ausdenkt, gibt es in der Regel einfach nicht. Auf einem gewissen Niveau macht das die Sache aber recht anstrengend (natürlich jetzt eher allgemein verstanden, nicht in Bezug auf das Wetter).

Nehmen wir doch nur mal die Figur Schmitz, die den Kabinettsaal betritt, man kann freilich schreiben "Ist auch da!", das erfüllt seinen Zweck, aber spätestens, wenn das der Fünfte getan hat, ist es ein einziges Grauen, das jedes Mal wieder zu lesen. Man kann allerdings auch etwas ein wenig ausschmücken:

Schmitz hatte die Einberufung der Kabinettsitzung am Sonntagmorgen unerwartet getroffen als er gerade im Morgenmantel bei seiner Frau Mathilde saß. Im Scherz hatte er noch zu seiner Angetrauten gesagt, daß man ihn gewiß heute ins Kabinett rufen werde. Heute, wo sich doch Schwager Bodo zu einem Besuch angekündigt hat. Plötzlich klingelte das Telephon und der Kanzler war am Apparat: "Schmitz Ihr kommen duldet keinen Aufschub!", hatte er mit einer Bestimmtheit gesagt, daß es Angst machte. Nicht einmal rasieren konnte sich Schmitz mehr, der doch sonst nur geschniegelt und gestriegelt und selbstverständlich frisch rasiert das Haus verläßt. Jetzt hastet er in den Kabinettsaal unrasiert, hungrig und noch halb schläfrig mit den Gedanken bei seiner besorgten Mathilde und dem wohl umsonst gekommenen Schwager Bodo. Was kann es nur sein, was der Kanzler will? Nichts hat er gesagt[...]

Man könnte auch bei einer Demonstration sich genötigt sehen, den Platz genauer zu beschreiben, oder eine Landschaft, oder Eisenbahnanlagen, den Hafen usw. usf. Das alles ist aber eben nicht im Handumdrehen gemacht und muß einem erst mal einfallen. Früher, wo es absolut nur ums Rumgezanke ging, da war sowas noch nebensächlich, heute aber, wo man in vielen MNs SimOff freundschaftlich miteinander umgeht, da sind solche "Ist auch da!"-Sätze doch einfach nicht mehr ausreichend. Sowas zu lesen, ist kein Vergnügen, da sehe ich doch lieber fern oder lese ein Buch.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 11. Mai 2013, 12:52

Ich teile halt mit, daß ich da bin. Ist wie bei der Armee: "Gefreiter X zur Stelle!". Seh ich ja selber(im Spiel eben nicht), aber wie oft ich dieses "zur Stelle" gehört oder gesagt hab... Und es ist in der sim eine sinnvolle Info, aus verschiedensten Gründen.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 14. Mai 2013, 11:00

Ich sagte ja, daß es seinen Zweck erfüllt. Allerdings ist es ja doch so, daß die MNs gegen andere Formen der Unterhaltung irgendwie ankommen müssen und wenn wir jetzt mal davon ausgehen, daß in vielen MNs keine echten Kämpfe mehr ausgetragen, sondern eher Geschichten erzählt werden, weil man sich eben nur im SimOn, nicht aber im SimOff bekämpft, dann wird doch zunehmend wichtig, daß sich die Geschichten, die da erzählt werden, sich gut und spannend lesen.

Generell sehe ich in den MNs als Defizit, daß oft in gewisser Weise eine objektive Dritte Kraft bzw. Autorität fehlt, was doch in Richtung Generator geht. Es ist zum Beispiel einfach niemand da, der etwa die Wirtschafts- oder Innenpolitik der Regierung beurteilt. Aber genau das ist doch RL das Wichtigste überhaupt, wie sich etwa die Kriminalität, die Inflation, die Arbeitslosigkeit usf. entwickelt hat. Sowas ist doch der Stoff, woraus Wahlkämpfe und die Diskussionen an den Küchentischen erwachsen.

In den MNs geht es dann entweder auf die Metaebene, was die Spannung herausnimmt, oder die Spieler zerfleischen sich eben entsprechend ihrer politischen Rollen. Allerdings ist dieses "Zerfleischen" wohl über die Jahre immer unbeliebter geworden, weil es eben ein bloßes gegenseitiges Unterstellen ist.

Es fehlt dahingegen das Element des Ausprobierens. Die künstliche Nation wird einfach nicht simuliert, sondern nur behauptet. Mich würde es offen gesagt schon mal interessieren, was dabei herauskäme, wenn man ein Land wirklich so wie in Korland oder einer anderen beliebig einzusetzenden MN regieren würde.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 14. Mai 2013, 17:31

Ich selbst bin mit Kurzpost völlig zufrieden. Dennoch kann das eine sinnvolle Stiländerung sein. Forumrollenspiele hatten ihre Hypezeit ja zusammen mit den MN. Die alten Hasen bedauerten da auch öfters mal die Lesespaßbeeinträchtigung zunehmender Kurzbeiträge. Sowas bringt nunmal die Masse mit sich. Ob das der Weisheit letzter Schluss ist, weiß ich nicht, aber wenn in einer MN Leute zusammenkommen, die diesen Stil mögen, ist das zumindest für die betreffende MN vitalisierend. Das bedarf aber sicher konsequente Adminrichtlinien.

Die fehlende Dritte Kraft finde ich gerade reizvoll. Aber auch hier denke ich, kann man auch anders probieren. So könnte man z.B. eine Art Weltwirtschafts-Organisation gründen, deren Staatenmitgliedschaft zwar rein freiwillig ist, aber die Vorgaben der Orga müssen bei Androhung von Rauswurf von den Staaten umgesetzt werden. Die Organisation beobachtet dann Handel, Kriminalität, Inflation, Arbeitslosigkeit etc. ihrer Mitgliedstaaten und entwirft dabei auch unter Beimischung von ein wenig Würfelglück ein Szenario. z.B. dass Billiglohnarbeiter von einem Staat in den anderen auswandern, weil jener Mindestlöhne abschafft usw. Das heißt, politische Entscheidungen des einen Staates haben dann Auswirkungen auf andere Staaten und deren Reaktion ebenfalls. Nur wenn man das wieder irgendwie mit der Kartenfrage verquickt, würde es nicht funktionieren.

Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 14. Mai 2013, 19:56

Von der funktionierenden WiSim zu träumen ist zwar schön, aber nach den bisherigen Erfahrungen letztendlich wohl nicht realistisch.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 14. Mai 2013, 20:18

Das ist doch alles akademisch. MNs waren schon immer eine extreme Nischenveranstaltung. Die "objektive kraft" soll dann ein Generator sein? Die Staaten sind doch dazu viel zu vielfältig. Nichts kann die Phantasie der Spieler ersetzen.

Ich sehe das Problem einfach darin, daß viele Macher zu egoistisch sind und generell zu eng gedacht wird.

Nehmt doch mal die einst stolze DUR. Die ist dafür ein sehr gutes Beispiel. Und ich weiß ums

verrecken nicht, wieso man sich derart an Dingen aufbaut, die absolut uninteressant sind. Klima, WISIM...

supertoll aber scheinbar recht uninteressant, sonst lief das nämlich. Und da sind wir bei einem weiteren Problem. Wenige Leute mit ihren Vorstellungen schränken die Kreativität ein.

Mit Regeln und sonstwas außerhalb des unabdingbar nötigen richtet man nur Schaden an. Freies Spiel ist das einzige, was hier hilft. Wo das hinführt? Weiß keiner. Wie in der Evolution.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 14. Mai 2013, 21:25

Die Simulationsmaschinen in einigen wenigen MN wären ja schon ein Beitrag zur Vielfalt, das Wichtigste bei der Evolution.

Die DUR ist ein gutes Beispiel dafür, dass manche Sim-Konzepte nur ab einer recht hohen Mindestspielerzahl funktionieren. Die kann man nun entweder durch Vereinigungen z.B. der Wahlpolitiksimulationsstaaten herstellen oder man entwickelt Konzepte, die auch von wenigen Leuten getragen werden können.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 14. Mai 2013, 22:34

Die DUR ist lediglich ein Beispiel für die Folgen von Engstirnigkeit.

Und genau um das Entwickeln von Konzepten geht es doch. Hatten wir doch gerade.

Die Frage, was genau denn Weltherrschaft ist, steht doch nicht aus Spaß im Raum.

Ideen gibt es da einige und die meisten davon kommen ohne das übliche aus.

Da würden dann Karten und Diplomatie nur noch bestenfalls am Rand eine Rolle spielen.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 15. Mai 2013, 08:29

█ Zitat

Von der funktionierenden WiSim zu träumen ist zwar schön, aber nach den bisherigen Erfahrungen letztendlich wohl nicht realistisch.

Stimmt wohl, aber vielleicht könnte man trotzdem eine gewisse Unterstützung etwa der Wirtschaftssimulation erreichen.

Zitat

Wenige Leute mit ihren Vorstellungen schränken die Kreativität ein. Mit Regeln und sonstwas außerhalb des unabdingbar nötigen richtet man nur Schaden an. Freies Spiel ist das einzige, was hier hilft. Wo das hinführt? Weiß keiner. Wie in der Evolution.

Die Kreativität schränkt in meinen Augen eher ein, daß der MNler auf der Suche nach Interaktion ist. Da diese Interaktion erfordert, daß ein anderer Spieler darauf eingeht, muß er seine Aktionen so gestalten, daß er eine Reaktion darauf erhält. Wenn ich einfach drauflosschreiben würde, was mich gerade persönlich interessiert, wäre das mutmaßlich nur für wenige andere von großem Interesse.

Ein anderes Problem ist dabei die "Faulheit". Ich würde manchmal gerne gewisse Situationen simulieren, auf die "Vorbereitungssimulation" habe ich jedoch keine Lust. Nehmen wir doch nur mal an, ich wollte eine bestimmte Rede als Parteivorsitzender einer bestimmten Gruppierung halten, so muß ich entweder eine entsprechende Partei gründen und die Satzung ausformulieren, oder in einer bestimmten Partei eben zum Vorsitzenden aufsteigen. Dann braucht es ja noch die Situation auf die meine Rede paßt, die auch erst mal eintreten/herbeigeführt werden muß. Die Zwischenschritte kann man in den meisten MNs allerdings kaum auslassen. Das würde ja freilich auch zu einem einzigen Chaos führen.

Auch auf den Status Quo hat man keinen Einfluß, der ist eben, wie er ist, entweder arrangiert man sich damit oder man bleibt weg. Man kann ihn natürlich zu ändern versuchen, das setzt aber voraus, daß man genügend Mitstreiter findet.

So wahnsinnig kreativ und individuell kann man in den MNs auch gar nicht sein, weil sonst die gemeinsame Basis fehlt und die ist nunmal bei der Interaktion von Menschen elementar.

Auch Phantasie ist so eine Sache: Gesetzt den Fall, ich würde jetzt gerne den Arbeitsalltag in einem Eisenbahnstellwerk simulieren, dann bringt mir das rein gar nichts, wenn ich mir das noch so gut vorstellen kann, wenn außer mir das sonst keiner simulieren will. Wenn ich dann mit 5 NIDs das ganze nachstellen muß, kann ich mich auch gleich in Tagträumereien begeben.

Zitat

Ich selbst bin mit Kurzpost völlig zufrieden. Dennoch kann das eine sinnvolle Stiländerung sein. Forumrollenspiele hatten ihre Hypezeit ja zusammen mit den MN. Die alten Hasen bedauerten da auch öfters mal die Lesespaßbeeinträchtigung zunehmender Kurzbeiträge. Sowa bringt nunmal die Masse mit sich. Ob das der Weisheit letzter Schluss ist, weiß ich nicht, aber wenn in einer MN Leute zusammenkommen, die diesen Stil mögen, ist das zumindest für die betreffende MN vitalisierend. Das bedarf aber sicher konsequente Adminrichtlinien.

Erzwingen wird man es kaum können. Ich wolte das nur mal als Denkanstoß einbringen. Bei mir ist es nämlich so, daß ich öfter mal durch die MNs streife und das Gefühl habe, daß das, was dort passiert, mich gar nicht mehr so sonderlich interessiert.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 15. Mai 2013, 10:13

Ja und? Das alles sind nunmal inhärente Eigenschaften des Spieles. So wie ich beim Fußball eben die Füße und nicht die Hände benutzen muss.

Und wenn ich was will im Spiel, muß ich es eben aufbauen und ermöglichen. Ist doch das schöne.

Und ja, ich muß auf meine Mitspieler reagieren wie die auf mich. Genau das macht doch das Leben vl und rl aus.

Und was Sims aus eigenem Spaß angeht? Klappt auch wunderbar. Finde einen Dreh, das ins Gesamtkonzept einzubinden und alles ist gut.

Dann kannst Du in Deinem Stellwerk machen, was Du willst. und wenn Du dann einpennt und es kracht oder ne Panne simulierst, setzt das eben den Katastrophenschutz oder bei

vorhandensein wirtschaftliche Probleme in Gang.

Ich hab sowas über Jahre gemacht. Derzeit tut sich da nicht viel, aber das Institut für Luft- und Raumfahrt war früher sehr aktiv. Da hab ich vor mich hingewerkelt und ab und an hat das dann Einfluß auf die gesamte Sim gehabt. Alles geht nicht, aber das was geht ist eine ganze Menge wenn man sich was einfallen lässt. Und wenn Du z.B. eine politische Zeitschrift gründest, dann kannst Du deine Reden als Artikel publizieren, zwar nicht als Parteivorsitzender nicht existenter Parteien aber das sollte sich ja fingern lassen.

"Liebe Leser!

Deie Lage des Landes zeigt immer deutlicher, daß eine Bewegung XY fehlt.

Stellen wir uns einen Augenblick vor, es gäbe sie. Dann würde ich ihr zurufen...."

Und dann kannst Du vom Leder ziehen.

Ich weiß icht, aber die meisten Probleme existieren nur in den Köpfen der Spieler oder deshalb weil die Spieler den Kopf nicht benutzen.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 15. Mai 2013, 20:24

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Auch Phantasie ist so eine Sache: Gesetzt den Fall, ich würde jetzt gerne den Arbeitsalltag in einem Eisenbahnstellwerk simulieren, dann bringt mir das rein gar nichts, wenn ich mir das noch so gut vorstellen kann, wenn außer mir das sonst keiner simulieren will.

Fritz Grimpen hat bewiesen, dass es doch geht. 😄

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 15. Mai 2013, 20:29

[Zitat von Lady Enigma](#)

das Institut für Luft- und Raumfahrt war früher sehr aktiv. Da hab ich vor mich hingewerkelt und ab und an hat das dann Einfluß auf die gesamte Sim gehabt. Alles geht nicht, aber das was geht ist eine ganze Menge wenn man sich was einfallen lässt.

In der Tat hat keiner verstanden, was du da machst und was für Flugkörper das sein sollten. Man hörte immer nur etwas von All-Fliegern, Bienenschwärmen etc. Dennoch waren diese Flieger später kriegsentscheidend. Und eine Sim hatte sich immer dadurch ergeben, dass Fortschrittsberichte der Regierung vorgestellt wurden, Berichte, die keiner verstand. Aber damit war man ja sehr nahe am Leben.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 15. Mai 2013, 20:47

Äh....Graf.... Wie oft wurde das mit dem Hyperschall erklärt? Wie oft das mit den vernetzenden Waffen?

Von dem Vortrag haben Sie ja zumindest soviel verstanden(oder auch nicht) daß es für einen Weltkrieg gereicht hat... 😎

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 16. Mai 2013, 14:55

Zitat

Ja und? Das alles sind nunmal inhärente Eigenschaften des Spieles. So wie ich beim Fußball eben die Füße und nicht die Hände benutzen muss.

Zum Problem wird das allerdings dann, wenn man lieber Handball bzw. vielleicht auch Fußball und Handball spielen möchte, aber nur Fußball "geboten" bekommt. Das ist wohl auch das Problem der MNs, sie bieten dem Interessenten einfach nicht genug bzw. nicht das, damit er kommt bzw. bleibt. Geboten heißt nicht mal hofieren, aber wenn man denn Lust auf eine Partie Wasserball oder Teebeutelweitwurf hat, will der Partner eben auch vorhanden sein, der mitspielt.

Am Anfang fand man es vielleicht toll, überhaupt auf so eine politische Simulation gestoßen zu sein, dann suchte man nach Bestimmtem und mit der Zeit sind die Vorstellungen so konkret, daß sich kaum noch was finden läßt, das die eigenen Ansprüche befriedigt.

Jeder hat sicher so seine Vorstellung, wie die MNs oder auch eine bestimmte MN aussehen sollten und ich vermute, daß man mit der Zeit immer weniger Kompromisse einzugehen bereit ist. Das "Spielzeug" ist eben nicht mehr neu, jetzt soll es bitteschön eben "perfekt" sein. Das kennt man ja auch aus anderen Bereichen, reichte einem anfangs die billige Knipscamera oder der kleine tragbare Kassettenrecorder, soll es jetzt eine professionelle Spiegelreflex oder die Hifi-Stereonanlage sein.

Zitat

Und ja, ich muß auf meine Mitspieler reagieren wie die auf mich. Genau das macht doch das Leben vl und rl aus.

Da ist aber der Unterschied zum RL: Von müssen kann gar keine Rede sein, keiner muß. Es gibt da meines Erachtens hauptsächlich zwei Gründe, entweder interessiert eine Handlung eines Mitspielers (und sei es nur, um ihm zu "beweisen", daß er ein Depp ist), oder man reagiert, um jemanden bei der Stange zu halten - in der Regel machen das Administratoren.

Und ansonsten: Wollen wir nicht alle die Menschen, die wir uns wünschen und nicht, die Menschen, wie sie tatsächlich sind? Das heißt also im konkreten Fall Menschen, die auf meine Sims in einer mir im großen und ganzen gefälligen Weise einsteigen - natürlich nicht so gefällig, daß es langweilig wird, aber doch so gefällig, daß es mir Freude bereitet. (Eine so undankbare Aufgabe, daß sie wohl höchstens jemandem gegen Bezahlung oder Computern zugemutet werden kann. ;))

Wie gesagt, letztlich kann man natürlich auch alles für sich allein machen (wie diese exotischeren Simulationsthemen), aber dazu braucht man dann auch keine MNs. Der Reiz besteht im Wesentlichen aus dem Wechsel von Aktion und Reaktion. Letztlich schreibt man doch fast nur, um eine wie auch immer geartete Rückmeldung zu erhalten - zumindest dürfte das Festhalten zum Zwecke der Notiz einer Idee eine sehr untergeordnete Rolle spielen.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 16. Mai 2013, 23:12

Zitat von Wernher Graf von Perleburg

Auch Phantasie ist so eine Sache: Gesetzt den Fall, ich würde jetzt gerne den Arbeitsalltag in einem Eisenbahnstellwerk simulieren, dann bringt mir das rein gar nichts, wenn ich mir das noch so gut vorstellen kann, wenn außer mir das sonst keiner simulieren will. Wenn ich dann mit 5 NIDs das ganze nachstellen muß, kann ich mich auch gleich in Tagträumereien begeben.

He, vor nicht allzu langer Zeit gab es ganze Staatenverbände, von denen vermutet wurde, dass sie nur einen Spieler gehabt hätten. Noch dazu einen mit nur eingeschränkten Deutschkenntnissen...

Und der hat es trotzdem geschafft, das OIK-Forum, den Marktplatz hier und einige andere Stellen ziemlich zu beleben... 😊

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 18. Mai 2013, 08:24

Tja Herr Perleburg, allen Leuten rechtgetan ist eine Kunst, die keiner kann.

Das ist hier nunmal nix für die Masse. Und wie schon gesagt, wir würden uns wohl "bedanken", wenn sich hier plötzlich einige tausend Leute tummeln würden.

Das ist hier nunmal interaktiv und man kann nicht alles haben, wenn man es nicht selber möglich macht. Keine Idee? Zu faul? Pech!

Übrigens mit dem Wetter: da bauen sie im Reich gerade einen Generator. Zumindest das Problem sollte bei uns weg sein... 😊

Das MN-Konzept ist, wie es ist, es kann sich langsam in bestimmtem Maße ändern, aber das geht nur durch uns selber.

Hier ist eben Fußball, wer Handball will ist hier falsch oder tut was.

Und ich will keinen, der auf meine Sim"gefällig" einsteigt. Es ist doch gerade das schöne hier, daß ich die Reaktion der anderen nur beschränkt vorhersehen kann.

Die Regeln eines Spieles ohne Regeln.

Und mit der Sim und Partnern, die da mitmachen wollen, ist es doch auch wie im RL. Ich kann tausendmal was wollen, wenn es die anderen nicht interessiert.... Deswegen ist sowas wie Schachboxen auch eher eine Randsportart.

Und genau das, was Dich stört, daß man mit sowas wie dem hypothetischen Stellwerk eben alleine ist, finde ich sehr gut. Man tut in seinem Bereich, was man für richtig hält und wenn man es dann noch in die Sim einbauen kann, ist es doch perfekt.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 27. Mai 2013, 13:53

Ein etwas anderes Konzept wäre vielleicht auch, die neue MN nicht mit einem Forum gleichzusetzen. Bisher ist ja das Staatsforum der absolute Spielraum. Stattdessen könnte man dort lediglich eine Webseite mit Marktplatz präsentieren und die ganzen Institutionen, Häuser, Geschäfte. liefern über eigene Seiten, egal ob über Facebook, Foren, Wiki usw. Bürokratie, Verwaltung bekäme mehr Sinn, denn die Regierung will ja wissen, was im Staate eigentlich läuft. Wenn Leute Aufstände etc. simsens, brauchen sie die Akzeptanz anderer oder es verpufft, Admnineingriffe werden weitgehend unnötig. Alles würde mehr als Selbstorganisation funktionieren (oder auch nicht) und ist daher recht unvorhersagbar in seiner Entwicklung. Ob z.B. eine Simoff/Simontrennung besser geeignet ist etc.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 28. Mai 2013, 00:22

Also mir scheint es letztlich doch mit das größte Problem der MNs von heute, daß man zu lange auf Antworten warten muß und zu selten gleichzeitig online ist. Jeder, der einmal in einer größeren MN war, weiß doch, wie herrlich es sein kann, wenn 5 Leute drei Stunden gemeinsam in einem Thread interagieren. Man steigert sich so richtig rein und es gibt einen temporeichen Schlagabtausch. Das ist fast so schön wie ein Ausflug mit guten Bekannten.

Wenn ich dahingegen fünf Tage auf eine Antwort warte, kommt dieses Gefühl nicht auf. Oft hat man selbst schon keine rechte Lust mehr darauf, wenn die Antwort dann endlich kommt oder auch keine Zeit. Vor allem, wenn man einen umfangreichen Beitrag geschrieben hat und die Reaktion gleich Null ist, dann ist das schon recht demotivierend. Ja und da schließt sich in gewisser Weise wieder der Kreis - nicht jeden interessiert alles und oft sind Leute beeinander, die nur sehr begrenzte Interessen teilen.

Man kann zwar simulieren, was einen nur selber interessiert, aber erstens reagiert keiner darauf und zweitens darf man zumindest als Administrator den Kernbereich einer MN nicht vernachlässigen, wenn einem die Leute nicht weglaufen sollen.

Ich kann jedenfalls Enigmas Standpunkt, daß alleine simulieren besonders schön sei nicht teilen. Wenn ich allein sein will, lese ich ein Buch, gehe im Wald spazieren, sehe fern, oder starre die Decke an, aber gehe nicht in ein Diskussionsforum. Ob ich tausende Leute in Korland

haben wollte? Nun ja, da hätte ich schon juristisch ein wenig Angst. Aber sonst sähe ich keine Probleme, da würden eben Moderatoren eingesetzt und die Polizei und die Gerichte hätten was zu tun. Man müsste sich als Administrator nicht um die Integration jedes einzelnen Mitspielers bemühen und in den einzelnen Organen bliebe die Zahl der Leute ja auch überschaubar und man würde sich endlich mal wirklich um die Posten reißen, was dann bedeutet, daß die Amtsinhaber auch ihre Arbeit erledigen müssten, weil Entsatz stets bereitsteht. Ja, also zumindest 50 oder 100 Leute dürften es gerne bei uns sein.

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 28. Mai 2013, 14:46

Stimmt schon, ich kenne auch solche Phasen, wo man quasi in Echtzeit simte. Ich kenne aber auch noch im Vergleich zu Chat-Rollenspielen die Vorzüge versetzten Simulierens über Foren. MN bieten dabei eigentlich für beides die Möglichkeit. Man könnte viele Konferenzen, Gerichtsprozesse und sonstige Ereignisse im Chat verabreden und in Echtzeit spielen, den Chat dann abspeichern und als einen Forumeintrag archivieren. Hier geht es ja um neue Simkonzepte und die können nicht im Rahmen der bisherigen Strukturen laufen, sonst wären es keine neuen Konzepte, sondern nur neue Variationen althergebrachter Muster. Ein neues MN-Thema ist z.B. kein neues Konzept. Eine MN-Diktatur ist kein alternatives Konzept zu einer Demokratie. Was ist eine MN? Ein virtueller Staat im Internet. Das ist aber nicht die Wahrheit. Tatsächlich ist das MN-Konzept viel enger. Nämlich ein Forum mit einer fast überall gleichen Forenstruktur (Simoff-Simon Trennung, Regierungsunterforum usw.) und einer vorhandenen oder angestrebten Kartenmitgliedschaft; mit einer Verfassung und Bürgern, die sich über ein Einbürgerungsforum einbürgern und dabei Avatare haben, die sie optisch darstellen sollen. Vielleicht noch das eine oder andere Detail. Innerhalb dieser Dimensionen kann kein neues Konzept entstehen. Ein neues Konzept hieße, die bekannten Muster zu sprengen. Alles Herumdoktorn ohne diese Grundfesten zu verändern, ist so sinnlos wie eine Bildungsreform, bei der nur zwei zusätzliche wöchentliche Mathestunden herauskommen.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 9. Juni 2013, 16:04

[Zitat von Graf von Düsterstein](#)

[...] Tatsächlich ist das MN-Konzept viel enger. Nämlich ein Forum mit einer fast überall gleichen Forenstruktur (Simoff-Simon Trennung, Regierungsunterforum usw.) und einer

vorhandenen oder angestrebten Kartenmitgliedschaft;

Kartenmitgliedschaft trifft z.B. auf Lillemark nicht zu, weshalb ich dies als Merkmal nicht zählen lassen würde, zumal auch aktive Außenpolitik über Kartengrenzen hinaus möglich ist.

Deine Idee, die MNs zu dezentralisieren ist zwar an sich nicht schlecht, hat allerdings folgende Nachteile:

- mangelnde Übersichtlichkeit
- Wenn irgendwo eine Unterseite offline geht, sind alle dort stattgefundenen Simulationen verloren. Dies ist mit Sicherheit störend, zumal alte Verweise nicht mehr nachzulesen sind. Die MN stirbt also zwar nicht komplett, wenn die Hauptseite offline geht, aber sie stirbt in Teilen, wenn jeweils eine Unterseite offline geht
- Wenn ich heute bei einer MN mitspielen möchte, muss ich jede ID genau einmal registrieren. Wenn allerdings die MN sich auf 10 Internetseiten + Facebook + Wasweissichwas verteilt, muss ich jede ID, mit der ich an der entsprechenden Seite mitspielen will, auf jeder entsprechenden Seite registrieren. Dies erhöht nicht nur den Aufwand (und zwar nicht für den Ersteller des Objekts, eine (mittelmäßige) HP und ein Forum habe ich in kürzester Zeit auf die Beine gestellt) sondern für die Mitspieler und macht ID-Tausch-Aktionen recht kompliziert (was nicht unbedingt ein Nachteil ist). Außerdem kann ich so Mitspielern schaden, indem ich einfach auf einer anderen Seite der selben Nation mich mit dem Namen einer ID eines anderen Spielers erstelle.

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Also mir scheint es letztlich doch mit das größte Problem der MNs von heute, daß man zu lange auf Antworten warten muß und zu selten gleichzeitig online ist. Jeder, der einmal in einer größeren MN war, weiß doch, wie herrlich es sein kann, wenn 5 Leute drei Stunden gemeinsam in einem Thread interagieren. Man steigert sich so richtig rein und es gibt einen temporeichen Schlagabtausch. Das ist fast so schön wie ein Ausflug mit guten Bekannten.

Wenn ich dahingegen fünf Tage auf eine Antwort warte, kommt dieses Gefühl nicht auf.

Eine langsamere Simulation hat allerdings den Vorteil, dass man sich auch dann noch gut in eine Simulation einfügen kann, wenn man später einsteigt. Wenn ich an eine gechattete

Regierungssitzung habe, an der ich gerne teilnehmen möchte, muss ich am Abend des Beginns der Sitzung da sein. Wenn ich just an diesem Abend nicht kann, hab' ich Pech gehabt. Auch wenn ich die nächsten drei Abende wieder Zeit habe. Insofern haben solche Sitzungen in Echtzeit den Nachteil, dass man häufiger bereit sein muss, in den MNs mitzumachen, und dazu ist nicht jeder Spieler bereit. Eine schneller Simulation würde meiner Meinung nach also eher dazu führen, dass noch mehr Spieler verloren gehen, als dass solche gewonnen werden.

[offtopic]

[Zitat von Graf von Düsterstein](#)

Innerhalb dieser Dimensionen kann kein neues Konzept entstehen. Ein neues Konzept hieße, die bekannten Muster zu sprengen. Alles Herumdoktorn ohne diese Grundfesten zu verändern, ist so sinnlos wie eine Bildungsreform, bei der nur zwei zusätzliche wöchentliche Mathestunden herauskommen.

Schön wäre es, wenn bei der nächsten Bildungsreform zwei Mathestunden herauskämen. Stattdessen werden in der Regel zwei Mathestunden durch zwei Indonesisch-ohne-Noten-und-ohne-Vokabelnernen-aber-dafür-mit-Computer-Stunden oder zwei gendergerechte-Sexualkunde-Stunden ersetzt 😊

[/offtopic]

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 11. Juni 2013, 16:58

So ungefähr müssten die MNs aussehen, damit sie nicht abgehängt werden:

<http://www.tinytown.de/index.html>

Impression: http://img1.mun.playforia.net/...y/4478074/tinytown_31.jpg

Beitrag von „DeR“ vom 11. Juni 2013, 17:36

Pastellige Wendy-Avatare und isometrische Pixelgrafikhäuser. Wie fortschrittlich! 😊

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 11. Juni 2013, 19:00

..aber es geht schon grob in die richtige Richtung (wenn auch sehr pastellig, wie DeR es umschreibt; gegen isometrische Pixelgrafik habe ich aus Nostalgiegründen keine Einwände). Wichtig ist eben, den Spielern den **Einstieg** und das **'Mitmachen'** zu erleichtern.

Der Einstieg wäre halt eine gut gemachte Homepage mit allen wichtigen Informationen, gerne interaktiv aufbereitet mit Links zu weiterführenden Artikeln.

Das Design sollte im Prinzip schon erklären, mit was für einer Art VN mensch es zu tun hat (in Bezug auf Kultur, Epoche, Stil etc.) ohne in den Text zu schauen.

Praktisch wäre eine Single-Sign-On(also Einmal-Login) für alle Charaktere per Spieler-Account, auch um schnell und problemlos eine neue Spielfigur anlegen zu können (dies könnte auch auf mehrere VNs erweitert werden).

Zum Mitmachen sollten den Spieler zwei Dinge geboten werden: Lockstoffe/Belohnungen und Werkzeuge.

Werkzeuge wären Hilfsmittel, um den Spielern das Erstellen von Inhalten für die VN zu erleichtern. Das könnten zum Beispiel ganz einfach gut geschriebene Tutorials oder grafische Vorlagen sein. Etwas komplexer wären Avatar-, Wappen-, Firmenlogo- und Minihomepageeditoren.

Auch Managementsysteme für sportliche Events wären hier möglich.

Lockstoffe/Belohnungen dienen dann als zusätzlicher Anreiz, um diese Werkzeuge zu nutzen und die VN mitzugestalten. So könnte die Spieler als Menschen hinter den Charakteren (und der VN) für ihre Arbeit ausgezeichnet werden.

Beitrag von „DeR“ vom 11. Juni 2013, 19:28

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Der Einstieg wäre halt eine gut gemachte Homepage mit allen wichtigen Informationen, gerne interaktiv aufbereitet mit Links zu weiterführenden Artikeln.

Das Design sollte im Prinzip schon erklären, mit was für einer Art VN mensch es zu tun

hat (in Bezug auf Kultur, Epoche, Stil etc.) ohne in den Text zu schauen.

Praktisch wäre eine Single-Sign-On(also Einmal-Login) für alle Charaktere per Spieler-Account, auch um schnell und problemlos eine neue Spielfigur anlegen zu können (dies könnte auch auf mehrere VNs erweitert werden).

Zum Mitmachen sollten den Spieler zwei Dinge geboten werden: Lockstoffe/Belohnungen und Werkzeuge.

Werkzeuge wären Hilfsmittel, um den Spielern das Erstellen von Inhalten für die VN zu erleichtern. Das könnten zum Beispiel ganz einfach gut geschriebene Tutorials oder grafische Vorlagen sein. Etwas komplexer wären Avatar-, Wappen-, Firmenlogo- und Minihomepageeditoren.

Auch Managementsysteme für sportliche Events wären hier möglich.

Lockstoffe/Belohnungen dienen dann als zusätzlicher Anreiz, um diese Werkzeuge zu nutzen und die VN mitzugestalten. So könnte die Spieler als Menschen hinter den Charakteren (und der VN) für ihre Arbeit ausgezeichnet werden.

Alles anzeigen

Aber das gibt es doch alles schon, mehr oder weniger.

Ich finde ja, dass man diese ganze Diskussion auf ein paar Aussagen herunter brechen kann.

Mikronationen müssen sich auf ihren einstigen Produktkern besinnen und die heutigen Möglichkeiten technischer Art irgendwie einflechten. Und das wichtigste ist; Mitspieler werden durch Inhalte und Details angezogen. Dazu noch ein griffiges und animierendes Gesellschaftssystem oder politisches System, und man kann schon etwas reißen.

Also, schafft Inhalte und Spielsysteme, und keine Homepage-Dreizeiler und das x-te öde BRD-Modell. Das Erfolgsmodell wird es nicht geben, das große Muster, welches uns die Scharen an Neuspielern bringt. Aber das ist auch gut so, weil die MNs bisher vor allem von ihrer Vielfalt lebten.

Ich bin ganz sicher, dass dieses Spielsystem irgendwann eine Renaissance erlebt. Und wer bis dahin liebevoll weiter macht und ausprobiert, und nicht nur jammert und dann resigniert, wird das sogar noch erleben. 😊

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 11. Juni 2013, 21:31

Zitat

Und folgende

Wer es nicht so pastellig mag, kann sich die Bilder auch damit gestalten lassen: [OSM2WORLD](#).
(Die dazu benötigten Kartendaten kann man z.B. [mit diesem Programm](#) erstellen.)

Zur "Ablösung" des Forensystems durch etwas Anderes könnte man auch evtl. diverse Lernplattform-Software (habe in fünfminütiger Suche bei Tante Wiki etwa 10 verschiedene kostenlose OpenSource Programme gefunden, z.B. [dieses zufällig ausgewählte Beispiel](#))* verwenden, damit die Benutzer relativ einfach an ein Forum angebundene Seiten selbst erstellen können. Wobei man diese dann i.B. hinsichtlich des Vokabulars modifizieren müsste: Also statt "Lehrveranstaltung" "Betrieb", "Staatsteil" oder "Ort", statt "Lehrkraft" "Firmenleiter" oder "Bürgermeister"...

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Praktisch wäre eine Single-Sign-On(also Einmal-Login) für alle Charaktere per Spieler-Account, auch um schnell und problemlos eine neue Spielfigur anlegen zu können (dies könnte auch auf mehrere VNs erweitert werden).

Wo ist da jetzt genau der Unterschied zum Standart-WBB mit ID-Switcher? Gut, man muss sich für das Erstellen einer neuen ID ausloggen, aber könnte man auch relativ einfach modifizieren (in dem man im wesentlichen die "Benutzer erstellen"-Funktion aus dem ACP ins Spieler-Profil verlagert)

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Werkzeuge wären Hilfsmittel, um den Spielern das Erstellen von Inhalten für die VN zu

erleichtern. Das könnten zum Beispiel ganz einfach gut geschriebene Tutorials oder grafische Vorlagen sein. Etwas komplexer wären Avatar-, Wappen-, Firmenlogo- und Minihomepageeditoren.

Für die Avatare (im Mangastil) gibt es unter Anderem auf die Schnelle gefunden [dieses Programm](#), Minihomepageeditoren gibt es auch schon (diverse Billighoster liefern einen mit, wo es welche zum selbsteinbinden gibt, weiß ich nicht), in die Richtung geht auch z.B. "[ein WYSIWYG-html-Editor für Webanwendungen](#)"**, der evtl. noch mit einigen Vorlagen ausgestattet werden sollte, oder ein handelsübliches CMS-System. Das Vorhandensein eines Wappens spielt meinem Eindruck nach kaum eine Rolle, es gibt wohl allerdings Programme zum Erstellen solcher.** Firmenlogos sind meines Erachtens nach zu vielfältig, um sinnvoll eigens dafür Programme zu schreiben. (Für einfache Logos, welche nur aus dem Firmennamen in "stylischer" Schrift und bunter Farbe zeigen und welche es auch im RL zuhauf gibt, reicht meines Erachtens nach ein mittelmäßiges Bildbearbeitungsprogramm. Da braucht man auch kein Tutorial für. Einfach Texterstell-Knopf drücken, Formatierung auswählen, Firmennamen eingeben, speichern. 😊)

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Auch Managementsysteme für sportliche Events wären hier möglich. Lockstoffe/Belohnungen dienen dann als zusätzlicher Anreiz, um diese Werkzeuge zu nutzen und die VN mitzugestalten. So könnte die Spieler als Menschen hinter den Charakteren (und der VN) für ihre Arbeit ausgezeichnet werden.

Wenn nur die Quantität der Arbeit bewertet werden soll, reicht es in der Regel, die Gruppen des Forums so zu verändern, dass diese sich nach der Beitragszahl der Spieler richten (so wie es in mancher Forensoftware die Standardgruppen sind). Dadurch wird jedes Mitglied, welches z.B. 100 Beiträge geschrieben hat, automatisch Mitglied einer bestimmten Benutzergruppe (die u.U. mehr Rechte als der "normale" Nutzer hat, was man auch in die Simulation einbeziehen kann (z.B. Regierungsmitglieder müssen mind. 100 Beiträge geschrieben haben))
Verschiedene Forenprogramme bieten (z.T. als Plugins) die Möglichkeit, dass ihre Mitglieder sich gegenseitig bewerten. Dadurch ist auch eine Qualitätsbewertung des einzelnen Simulationsbeitrages möglich, wobei man auch Regeln einführen könnte, um dies in die Simulation einzubeziehen...

Kurz gesagt: Die Funktionen sind schon alle da, sie müssen nur noch ausgeschöpft werden. 😊

* oder vielleicht, um nicht Software zu sehr zweckentfremden zu müssen, auch [dies hier](#)?? Wird allerdings nicht mehr aktiv weiterentwickelt. Aber vielleicht gibt es da ja Nachfolgeprojekte.

** Davon gibt es lt. Wikipedia auch noch einige mehr

*** Viele "professionelle" Heraldiker schimpfen auf die Qualität von mit solchen Programmen erstellten Wappen. Ich selbst kann Allerdings keine Auskunft über Preis, Qualität, Name oder In-Internetseiten-Einbindbarkeit solcher Programme geben.

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 11. Juni 2013, 22:17

[Zitat von E. G. Aal](#)

Wo ist da jetzt genau der Unterschied zum Standart-WBB mit ID-Switcher? Gut, man muss sich für das Erstellen einer neuen ID ausloggen, aber könnte man auch relativ einfach modifizieren (in dem man im wesentlichen die "Benutzer erstellen"-Funktion aus dem ACP ins Spieler-Profil verlagert)

Meiner Erfahrung nach ist dieser ID-Switcher mehr so ein Notnagel, der das Problem der 1-Spieler-zu-n-Charektore-Relation so gut wie möglich umgeht.

Aber zum Beispiel kann ich keinen Beitrag meiner anderen IDs editieren, kann deren PNs erst nach Ummeldung lesen, muss für jeden neuen Char eine neue E-Mail-Adresse anlegen etc.

[Zitat von E. G. Aal](#)

Kurz gesagt: Die Funktionen sind schon alle da, sie müssen nur noch ausgeschöpft werden. 😊

Es wäre halt schön, diese ganzen Funktionen in einem speziellen CMS für VNs (nennen wir es mal VNMS) zusammenzufassen, anstatt dafür auf x verstreute Programme / Onlinelösungen oder in Eigenbau umgemodelte CMSe zurückzugreifen.

Andernfalls sollte wir halt mal diese verstreuten Programme / Onlinelösungen geordnet (und wenn möglich mit Tutorials) zusammenfassen und mit Bewertung geordnet online stellen. Weil ansonsten gehen die in wenigen Tagen wieder verschütt'.

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 12. Juni 2013, 20:23

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

muss für jeden neuen Char eine neue E-Mail-Adresse anlegen

Musst du nur, wenn der Admin des Forums dieses so konfiguriert hat, dass jeder Benutzer eine eigene ID benötigt. Kann man aber auch deaktivieren...

Im Übrigen gab es da mal den ID-Switcher, der dich automatisch umgemeldet hat. Dadurch waren auch die übrigen Funktionen möglich. Die Nordmark hatte das in seinem Uralt-Forum mit einer Seitenleiste kombiniert, die Avatar und Benutzernamen der ID angezeigt hatte, unter der der Nutzer aktiv war, so dass man auch danach nicht lange suchen musste...

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Es wäre halt schön, diese ganzen Funktionen in einem speziellen CMS für VNs (nennen wir es mal VNMS) zusammenzufassen, anstatt dafür auf x verstreute Programme / Onlinelösungen oder in Eigenbau umgemodelte CMSe zurückzugreifen.

Gut, stellt sich hier die Frage, welche Funktionen ein derartiges Programm benötigt. Zunächst benötigt es eine vollständige Funktion eines normalen Forums. Diese Funktionen seien wie folgt zu erweitern:

- ein "echtes" Multi-ID-System, wie du es beschrieben hast. Hieße, dass jeder Benutzer eine Haupt-ID erstellt und aus diesem Normal-Profil heraus Neben-IDs. Benutzerprofil, PN-Seite etc. dieser Neben-IDs verweise auf die entsprechende Seite der Haupt-ID. Wie man die Seiten-Edition realisiert, weiß ich nicht.
- die Forentopics sollten nicht direkt auf die entsprechende Diskussion umleiten, sondern zunächst auf eine andere Seite, die kreative Köpfe der MN erstellt haben.

die Liste kann/sollte erweitert werden

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Andernfalls sollte wir halt mal diese verstreuten Programme / Onlinelösungen geordnet (und wenn möglich mit Tutorials) zusammenfassen und mit Bewertung geordnet online stellen. Weil ansonsten gehen die in wenigen Tagen wieder verschütt'.

habe dazu mal [Eine Seite im MN-Wiki](#) erstellt. Ich würde mich freuen, wenn die jemand mit Material füllen könnte. (Ich selbst habe bisher nur sehr eingeschränkte Erfahrungen im Leiten von MNs und dementsprechend auch nur bedingt Erfahrung mit möglicher Software...

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 14. Juni 2013, 16:20

[Zitat von Graf von Düsterstein](#)

So ungefähr müssten die MNs aussehen, damit sie nicht abgehängt werden:

<http://www.tinytown.de/index.html>

Impression: http://img1.mun.playforia.net/...y/4478074/tinytown_31.jpg

Möglicherweise wäre das eine optische Aufwertung (lassen wir mal Geschmacksfragen bei Seite), aber ob es das Kernproblem löst?. Meines Erachtens müßte man vor allem etwas gegen die Apathie und Lustlosigkeit der MNler unternehmen, damit es wieder aufwärts geht. Es bräuchte irgendwie Anreize, damit es sich lohnt, in den MNs tatkräftig zu engagieren. Mittlerweile ist es doch so, daß man alles hinterhergeworfen bekommt, weil fast überall Spielermangel herrscht. Wenn man sich 3 Wochen nicht blicken läßt, ist in vielen MNs weder das Amt weg, geschweige denn, daß einem jemand Vorhaltungen macht. Als Administrator nervt es mich zuweilen, aber als Mitspieler bin ich ja auch nicht besser.

Ich denke, man müßte in gewisser Weise dahinkommen, daß auch das Volk simuliert wird (zumindest als Angebot) und das eigene Handeln Auswirkungen hat. Spiele, die in diese Richtung gehen hat es ja genug gegeben, sei es nun als Browsergame (etwa Ars Regendi) oder

als normales Computerspiel (etwa: Democracy).

Ansonsten ist eine der größten Ursachen für den Spielermangel sicher die fehlende Werbung für unsere Projekte. Wenn keiner davon weiß, kann auch keiner kommen. Für so exotisch oder elitär halte ich das Konzept MN jetzt auch nicht. Wegland hat ja gezeigt, daß man Leute heranholen kann.

Vielleicht wäre es ja denkbar, improvisierte MN-projekte in allgemeinen Foren aufzuziehen (Frage in die Runde: "Wollen wir nicht mal einen Staat simulieren?"). Früher oder später würden dann vielleicht einige bei uns landen.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 15. Juni 2013, 20:23

Ich hab mich gerade mal durch die MNs geklickt. Ist ja gruselig. Leichenberge. Ich glaube, wir haben ganz andere Sorgen, als über größenwahnsinnige Multimediaprojekte zu parlieren.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 15. Juni 2013, 21:46

Die MNs schmoren eben im eigenen Saft, es kommen keine oder kaum mehr Leute mehr dazu. Man müßte vor allem dafür sorgen, daß Leute auf die MNs aufmerksam gemacht werden. Das tut aber wohl keiner. 😊

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 15. Juni 2013, 21:53

Tun wir. Aber viele scheißen doch Neulingen noch vor den Koffer. Mit mehr Offenheit wäre schon einiges besser. Die neuen Leute einfach machen lassen. Nur ist es doch so, daß der Menschenmüll, den unsere "Bildungsstätten" ausspucken für MNs größtenteils garnicht komplex genug denken kann.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 22. Juni 2013, 14:22

Die Debatte wird eh nix bringen. Wie schon seit Jahren nicht. Wir werden es besser so lassen wie es ist und nach Lage reagieren. Bisher ist uns immer was eingefallen.

In den letzten 12 Tagen 1600 Beiträge, man kann eigentlich nicht maulen... 😊 .

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 7. Juli 2013, 20:22

Eine Frage mit der man sich vielleicht mal beschäftigen sollte, ist die, ob die Akteure in den MNs ihre *individuellen* Ziele verloren haben und deshalb alles so dahinplätschert. Früher, da war es doch so, daß Staaten sich gegenseitig bespitzelten, daß Versuche unternommen wurden, Umstürze herbeizuführen, sei es nun durch Unterwanderung oder sei es gar durch (unschönes) Forenhacken. Es gab da Linke, die versuchten sich an der Revolution in den Republiken und Monarchien. Es gab auch mal Gegenstöße der Konservativen, etwa in die Vereinigte Kommunistische Liga (Wolfenstein soll es auch erlebt haben, wenn ich nicht falsch informiert bin; es war vor meiner Zeit)). Das war alles recht spannend, wobei im Nachhinein vieles davon sich chaotisch und stilistisch wenig überzeugend ausnimmt, wenn man es sich nochmal zu Gemüte führt.

Ist das eine Frage des Alters, oder ist das Publikum in den MNs ein anderes geworden? Ich weiß es nicht, es fällt aber auf, daß es heute kaum noch echte Konflikte gibt. Der Stil hat sich so ein wenig hin zur "Planbesprechung" entwickelt. Was wollen wir und wie setzen wir es um. Gebraucht werden Oppositionelle (Linke, Konservative, Liberale etc.), wie können die Rollen besetzt werden, wie kann der Spielermangel kaschiert werden, usw. usf. In den MNs ist vieles "freiwillig" kollektivistisch geworden.

Das ist natürlich in kleineren MNs weit stärker der Fall, aber auch in den Größeren spürt man doch zuweilen, daß im SimOff besprochen wird, welche Leitsätze der Simulation wünschenswert wären und wie der einzelne sich dementsprechend verhalten möge.

Ein Stück dürfte weit das auch in den NIDs wurzeln. Wo eine Person mehrere Rollen spielt, tritt schnell das Problem auf, daß es Regeln braucht, damit dieser Umstand nicht mißbraucht werden kann. Solche Regeln begrenzen allerdings die Spontaneität und erfordern immer wieder

dirigistisches Eingreifen. Zum Teil werden auch Selbstgespräche erforderlich, die dann eher konstruiert als spontan sind.

Letztlich ist es wohl dann auch so, daß das Konstruierte einen gewissen Reiz hat: Eine perfekt kuriographierte Parade/Artistikveranstaltung etc. (bezogen aufs RL) ist sicher beeindruckend, erfordert aber eben auch einen immensen Aufwand, der irgendwo anders negativ zu Buche schlagen muß. Das mag dazu führen, daß die gewachsenen Ansprüche an Stil und Qualität oftmals die Ressourcen sprengen und so lieber gar nichts gemacht wird, als etwas Minderwertiges.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 7. Juli 2013, 21:54

Konflikte ohne Grund und Basis sind langweilig und sinnlos.
Und wenn sie sich ins simoff ziehen, gibt es nur Schäden für das Spiel insgesamt.

Und, ja, die MNs haben sich verändert.

Nur liegt es eben an jedem Land selber, sich so zu organisieren, daß es funktioniert.

Einschränkungen, dirigistisches Eingreifen simoff...Selber Schuld, sag ich mal. Klar, wenn es unabdingbar ist weil jemand alle Grenzen überschreitet, gut.

Aber sonst?

Solange ich die MNs kenne, sucht man nach dem Stein der Weisen. Sinnlose Mühe. Man kann nur jeden Tag aufs neue dran arbeiten, daß der Laden läuft.

Freundlichkeit im Umgang, maximale Simfreiheit und viele Ideen sind dabei hilfreich. Und auch mal zurückstecken. Wieviel liegt denn nur deswegen im Argen, weil einige "Besitzer" ihrer MNs ihre persönlichen Eitelkeiten pflegen oder wegn kleinlicher simoffzänkereien?

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 7. Juli 2013, 23:02

Zitat

Konflikte ohne Grund und Basis sind langweilig und sinnlos.

Es gibt eigentlich immer Gründe für Konflikte, wo Menschen mit unterschiedlichen Auffassungen aufeinander treffen, die Frage ist bloß, wie man sie austrägt. Ich kann meine abweichende Meinung mit Beleidigungen drapieren, ich kann aber auch den Konflikt "ausschweigen".

Wenn sie sich ins SimOff ziehen - ich meine jetzt keine SimOff-Gefechte sondern unversöhnliche politische Ansichten, die den SimOn-Diskussionen Schärfe geben, können sie durchaus sehr beflügeln. Dahingegen beflügelt gegenseitige Toleranz und Verständnis eher nicht, zumindest kein politisches Rollenspiel.

Zitat

Einschränkungen, dirigistisches Eingreifen simoff...Selber Schuld, sag ich mal. Klar, wenn es unabdingbar ist weil jemand alle Grenzen überschreitet, gut. Aber sonst?

Meines Erachtens ergibt sich das zum Teil aus einem gewissen Qualitätsanspruch. (Die Simulation soll ja schließlich auch was "hermachen".)

Zitat

Solange ich die MNs kenne, sucht man nach dem Stein der Weisen. Sinnlose Mühe. Man kann nur jeden Tag aufs neue dran arbeiten, daß der Laden läuft. Freundlichkeit im Umgang, maximale Simfreiheit und viele Ideen sind dabei hilfreich.

Als Administrator muß man freilich zu allen nett bzw. einigermaßen neutral sein. Aber bei den Spielern ist es gut, wenn es recht konträre Charaktere hat und alle politischen Lager einigermaßen die Chance auf den Sieg haben. Am besten läuft doch noch immer eine Simulation wenn sich etwa ein Konservativer und ein Linker geradezu an die Gurgel gehen und bis Nachts um drei über Cuba streiten und sich auch SimOn bis aufs Messer bekämpfen, wie seinerzeit in der VKL oder in Dreibürgen. Heute lachen die noch übrigen Beteiligten drüber, kämen aber nie auf die Idee, wieder so rumzustreiten.

Zitat

Wieviel liegt denn nur deswegen im Argen, weil einige "Besitzer" ihrer MNs ihre persönlichen Eitelkeiten pflegen oder wegn kleinlicher simoffzänkereien?

Ein Administrator, der "seine" Leute bevormunden will, ist wohl Gift, aber Gezänke allgemein, so lange jeder sagen kann, was er will und (!) es auch tut, ist meines Erachtens recht befruchtend.

Ich will ja nicht sagen, daß es nicht auch anders geht, aber speziell für die Politiksimulation braucht es echte Konflikte, die in der MN ausgetragen werden, weil die so richtig beim Reinsteigern helfen.

Ob es einen "Schuldigen" gibt, an der Entwicklung weiß ich gar nicht. Aber, wenn ich so die Entwicklung betrachte, sind die MNs von einer Plattform in der politische Streits ausgetragen werden (ggf. mit etwas ausgestalterischem Kolorit), zu Staatsdarstellungsgemeinschaften mit verteilten Rollen geworden in denen das gemeinsame Interesse auf der Aktivität liegt. Der Anteil der Spieler, deren virtuelle politische Gesinnung nicht mit der realen übereinstimmt dürfte jedenfalls zugenommen haben. Das nimmt der Simulation vermutlich Biß.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 8. Juli 2013, 18:46

Ich beziehe mich nochmal teilweise auf Deinen vorvergangenen Post. Natürlich haben sich die Mitspieler in ihrer Struktur verändert.

Es sind eben nicht mehr nur Leute mit Interesse an einer reinen Politsim.

Und die, die früher gestritten haben? Sie haben sich ihre Ansichten so oft um die Ohren gehauen, daß jeder das folgende Argument des Opponenten auch gleich selber schreiben könnte. Und Simoffdebatten darüber sind zwar schön und gut, aber deswegen spiele ich doch nicht in einer virtuellen Nation. Was interessiert mich als Spielfigur Cuba?

Und nicht jede Nation ist auf Politikrawall gebürstet. Bei uns ist man sich ja schon von der Anlage her prinzipiell einig, gut, es gab auch Politdebatten. Mit Bomben und Raketen. Aber nichts grundsätzliches.

An Simoffdebatten zu RLpolitischen Fragen ist das Interesse wohl auch eher mittelmäßig.

Unsere Spieler haben vermutlich vorrangig einfach andere Interessen. Und in der DUR der DUR haben sie sich ihre Simoffdebatte ja selber zerschossen, ja, die Zeiten und Spieler sind heute anders.

So wie es war(natürlich viel besser 😊) wird es nicht mehr. Kenn ich eigentlich seit ich hier mitmache. So eine Art Evolution an der Arbeit. Was wäre denn von den MNs noch übrig, wenn man den Stand von vor meinerwegen zehn oder auch acht Jahren festgelegt hätte? Genau nix. Fossilien im Net bestenfalls.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 28. Juli 2013, 00:56

Mindestens drei MNs kenne ich (Dreibürgen, Lillehammer und Astor), die sehr aktiv sind. Möglicherweise wäre es zielführend, wenn man den Betrieb dort analysiert und mit MNs direkt vergleicht, die gar nicht laufen. Dann dürften die Gründe für das Scheitern der Letzteren wohl offen zu Tage treten. Man wird sofort erkennen, dass es nicht am Forenkonzept liegt, denn die drei genannten hochaktiven MNs haben nichts anderes als traditionelle Foren.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 28. Juli 2013, 07:18

Es braucht halt Leute die Action machen weiter nichts. 😊

Beitrag von „Yukiko Kami Asai“ vom 28. Juli 2013, 12:55

Genau Leute denen immer was neues einfällt die immer neuen Stoff geben, jemand der einem andauernd auf die Finger haut und Nein sagt tötet die Spiellust.

Und wenn die Tot ist...naja das Ergebnis kennt wohl jeder.

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 28. Juli 2013, 13:03

Zitat von Wolfram Lande

Es braucht halt Leute die Action machen weiter nichts. 😊

Und Leute, die bei der 'Action' bereitwillig und kompromissbereit mitmachen. 😊