

Dies und das

Beitrag von „Hans von Brunnstatt“ vom 7. September 2020, 09:02

Zitat von Lord Reis

Probleme in anderen Nationen haben auch je nach Nachbarschaft und Lage verschiedene Auswirkungen auf die eigene Sim. Während ein Bürgerkrieg in Nordhanar direkt Auswirkungen auf die Nachbarschaft haben kann (so man denn diese Sim annimmt und mitmacht), geht der Astor oder Ladinien zum Beispiel regional ziemlich am Allerwertesten vorbei.

Auch die Frage der Handelswege ist durch die CartA klärbar, ebenso die klimatische Einordnung einer Nation.

Es ist eben gerade nicht so, dass eine Simulation in einem Land Auswirkungen auf das Nachbarland hätte. Man braucht nicht zu meinen, dass man seinen Nachbarn irgendetwas aufzwingen kann. Nur weil es einigen Kiddies in einem Land langweilig wird und sie einen Bürgerkrieg simulieren oder ein Möchtegerndiktator meint, er müsse aus dem Nichts eine Riesenarmee schaffen und damit seine Nachbarn bedrohen, heisst das in keiner Weise, dass die Nachbarn darauf einsteigen müssen. In aller Regel tun sie das auch nicht. Und das ist auch richtig so, weil sich nämlich niemand eine Simulation von aussen aufzwingen lassen muss (was nicht heisst, dass er nicht freiwillig mitmacht; das ist aber etwas anderes).

Ähnliches gilt für Klima und Geographie. Da kann man mitten in Nerica heute einen Nachbarn haben, der eine Riesenstadt in die Nachbarschaft pflanzt und morgen kommt ein neuer Staat und dann ist anstelle der Metropole des alten Staates dort plötzlich ein erloschener 5000er Vulkan. Wenn man da als Nachbar ständig anpassen müsste, ist man nur noch am Anpassen der eigenen MNs wegen der ständigen Wechsel auf der Karte..

Internationaler Handel, Fussball und Fluglinien sind nette Gimmicks, für die sich etwa 95% aller CartA-Staaten einen Feuchten interessieren. Das ist so marginal, dass wir darüber kein weiteres Wort mehr verlieren müssen.

Die Karte ist nichts weiter als eine Groborientierung, wo etwa ein Staat liegt und wie gross er ist. **Die Bedeutung der Karte wird völlig und drastisch überschätzt.** Das Leben einer funktionierenden MN findet innerhalb derselben ab. Genügt die eigene Plattform (MN) den Spielern nicht mehr, d.h. möchten sie zusätzliche Playgrounds, dann schaffen sich die Spieler diese in der Regel selbst und suchen dazu nicht die Interaktion mit irgendwelchen Nachbarn, die es morgen nicht mehr gibt. Genauso sind die vielen multikulturellen MNs entstanden, die von allem etwas haben - deutscher Staat, Tropeninsel, Kolonie/Protektorat/Gebiet in Nerica, Insel am Polarkreis: Dreibürgen, Demokratische Union, Turanien, Livornien usw. Sinnvollerweise hat man die neuen Playgrounds eben gerade in das eigene Forum inkorporiert; dann hat man nämlich die Macht darüber und ist für die unter diesen Spielern gewünschte Interaktion nicht auf Fremde angewiesen, die es morgen in der Nachbarschaft schon wieder nicht mehr gibt.

So wurde die Praxis immer gehandhabt. Keine alte MN lässt sich nur wegen irgendwelcher Pixel auf einer Karte in ihre Simulation reinreden (versucht das mal in Dreibürgen, Astor, Gran Novara - da werdet ihr zu Recht gleich geteert und gefedert).

Entweder erfüllt die Karte die Bedürfnisse der Spieler einer MN oder nicht. Im letzteren Fall **sind die Konsequenzen zu ziehen und es ist eine eigene Karte zu machen** (sinnvollerweise auf Basis der vorhandenen), die den eigenen Bedürfnissen entspricht. Dann wird gelöscht, was man selber löschen möchte und nicht was irgendwelche Fremden von aussen aufzwingen.

Niemand braucht zwingend die CartA. Ein nettes zusätzliches Gimmick ist sie, mehr nicht. Und wenn dieses Gimmick meint, in die eigene Simulation hineinfuschen zu müssen, dann gibt es nur eine Reaktion: Arschtritt und Austritt.