

Norbert Wiener / John v. Neumann

The CyberQuest Millennium

2002 Edition

Ein Strategie-Spiel über Politische Macht, Wirtschaft und Gesellschaft

von

Michael Endl

Einige grundsätzliche systemische Konzepte und Ansätze, die durch ein Strategiespiel vermittelt werden sollen.

In diesem Spiel sind die Spieler Teil eines Systems bestehend aus Kontrolle/Control und Kommunikation und können prinzipiell nicht davon isoliert betrachtet werden. Der/die Entscheidungsträger sind eine Mischung aus John von Neumann's „**Game Player**“ und Norbert Wiener's „**Steuermann/Steersman**“, der sich nicht nur auf seine Fertigkeiten und Erfahrungen, sondern besonders auf ein konstantes **Feedback** vom „*Spielbrett*“ verläßt, um sein Ziel zu erreichen.

Dieser kybernetische Ansatz liefert den Spielern mit Hilfe von Kommunikation und Kontrolle/Control, aber auch durch Lernen, die nötige Freiheit und Flexibilität, um alle Möglichkeiten und Notwendigkeiten zu erkennen, die zum angestrebten Ziel führen könnten.

Zweck und Möglichkeiten des Spiels

Mit diesem Spiel soll gezeigt werden, daß trotz weniger Regeln sehr komplexe soziale Verhaltens- und Handlungsweisen modelliert werden können. Die Regeln sind zwar vorgegeben, doch sind sie bei weitem nicht vollständig. Damit sollte genug „Spielraum“ vorhanden sein, daß sich die spielenden Parteien an die gegebene Situation adaptieren können.

Das Ziel dieses Spiels ist es möglichst alle Artefakte/Ressourcen in den Besitz der Einheit zu bringen. Dies soll mit Hilfe von *Kommunikation*, *Kooperation* und *Konfrontation* erreicht werden. Weiters sollten nicht weniger als drei Einheiten das Spiel beginnen, da entweder das Spiel zum reinen Gemetzel ausartet und damit endet, daß eine der beiden Parteien die andere auslöscht, oder gleich nach dem *Erstkontakt* eine Allianz geschlossen wird, und beide Parteien den Rest der Zeit damit verbringen, die noch nicht gefundenen Artefakte/Ressourcen zu suchen.

Kommunikation : Es ist den spielenden Parteien möglich, ja es ist sogar notwendig; miteinander zu kommunizieren. Aber erst dann, wenn auf dem Spielfeld ein **Erstkontakt** stattgefunden hat. Es ist unmöglich mit jemanden zu kommunizieren, wenn nichts über seine/ihre Existenz bekannt ist.

Kooperation : Weiters besteht die Möglichkeit **Allianzen** zu bilden, dabei gehen die Ressourcen beider Einheiten auf die Allianz über. Allianzen sind Zweckgemeinschaften, die auch wieder gelöst werden können, wenn sich kein Vorteil mehr ergibt. Wird eine Partei einer Allianz im Kampf ausgelöscht, gehen ihre Ressourcen in den Besitz der andern über.

Konfrontation : Auch der Kampf ist eine Möglichkeit um an die Ressourcen anderer Parteien zu gelangen. Darum sind auch alle Spielfiguren bewaffnet und warum mit anderen teilen wenn man alles alleine haben kann.

Die Spielfiguren und ihrer Charaktere

GSG (Galaxy Save Guard)

Sie wird im Volksmund nur die **SpaceMarines** genannt. Die SpaceMarines sind der Erdregierung treu ergeben und gehen gerne Allianzen ein, aber nur um das **Terranische Imperium** zu erweitern. Sie sind Puritaner, die der Ansicht sind, daß die menschliche „Rasse“ frei von allen außerirdischen **Verunreinigungen** bleiben soll. Außerdem sind sie fest davon überzeugt, daß *Chaos* die *Orks* erschaffen hat, um die Menschheit zu vernichten.

Auszeichnendes Wissenschaftsgebiet - **Elektronik**

Chaos

So werden sie von der Erdregierung genannt, als die „**Kinder der tausend Sonnen**“ bezeichnen sie sich selbst. Sie sind ehemalige menschliche Kolonisten, die sich mit Außerirdischen verbündet und vermischt haben. Die Kinder der tausend Sonnen zeichnen sich besonders durch ihre multikulturelle Lebensweise aus. Jegliche Art der Uniformität wird von ihnen strikt abgelehnt. Den Vorwurf die Orks erschaffen zu haben, ist in ihren Augen üble Propaganda, die nur dazu dient von der Fehlern der Erdregierung abzulenken.

Auszeichnendes Wissenschaftsgebiet - **Medizin**

Orks

sind eine interstellare Spezies, niemand weiß genau woher sie stammen. Es wird sogar vermutet, daß sie ein mißlungenes Experiment seien, den **perfekten Soldaten** zu erschaffen. Wenn dem so ist, ist das Experiment voll und ganz mißlungen, da die Orks jegliche Hierarchie ablehnen. Bündnisse werden von ihnen genau so schnell und ohne Vorwarnung gebrochen, wie sie eingegangen werden. Sie könnten als Anarchisten bezeichnet werden, die nur auf den eigenen persönlichen Vorteil bedacht sind.

Auszeichnendes Wissenschaftsgebiet - **Waffentechnik**

Artefakte/Ressourcen

Auf dem Spielfeld sind Artefakte/Ressourcen verteilt, die es den einzelnen Gruppen ermöglichen - nach vorhergegangener Erforschung - Produkte zu entwickeln mit denen die Einheiten aufgerüstet werden können. Gerade der Handel mit diesen Produkten ermöglicht es, die durch Forschung und Entwicklung geleerten Kassen wieder zu füllen.

Geld

Die Erforschung und Entwicklung von Produkten kostet Geld.
Alle Parteien besitzen am Anfang des Spiels den gleichen Betrag.

Die MAFEA (Mehrkantile Allianz für Fortschritt und Entwicklung im All) stellt den einzelnen Gruppen Infrastruktur zur Erforschung der Artefakte und Entwicklung der Produkte zur Verfügung. Die MFEA ist eine **unparteiische übergeordnete Gruppierung**, die durch den Spielleiter repräsentiert wird.

Von den Spielparteien können MAFEA-Aktien im Wert von maximal 45%-Anteilen erworben werden. Diese Aktien schütten **pro Runde** und Aktie eine Dividende aus. Sie stellen somit eine zusätzliche Möglichkeit das Kapital aufzustocken dar.

Aktionskarten

Um das Spiel etwas spannender zu gestalten, sind einige der verteilten Artefakte/Ressourcen Aktionskarten zugeordnet. Im Gegensatz zu den Artefakten/Ressourcen gehen diese Spielmünzen nicht in den Besitz der Gruppe über, sondern bleiben das ganze Spiel über an Ort und Stelle.