

# Micronation = Rollenspiel ?!

**Beitrag von „Nr.1“ vom 22. Januar 2008, 18:36**

Bei uns werden Gedanken meist dazu verwendet, irgend eine Ironie auszudrücken oder jemanden eins reinzuwürgen. Gedanken hatten bisher aber keine sonderliche Wirkung, die hätte irgendwelche Gedanken über das Denken in MNs nach sich gezogen. Wiki spricht davon, daß es in Rollenspielen auch implizite Regeln gäbe, die nicht durch ein Regelwerk gedeckt seien. Ich denke, die MNs sind typischerweise implizit reglementiert. Wäre es nicht so, würde man nicht von MNs reden können. Gerade aber, daß man eine MN als solche erkennt, bedeutet, sie muß auf irgendwelchen Regeln basieren. Würde ein Außenstehender Fragen, wie funktioniert das denn bei euch, kämen sicher eine ganze Menge Regeln zusammen, die in typischen Fantasyrollenspielen jedoch niedergeschrieben wären. Ich höre aus deinem Statement doch eher die Klage über fehlende Komplexität heraus. Aktionen bewirken wegen des fehlenden Regelwerkes keine realistischen Reaktionen. Das ist nun ein Leid, das durchaus auch Rollenspiele zu tragen haben, wenn der Spielleiter inkompetent ist. Die MN sind für mich ein loser, selbststrukturierter Haufen kleinerer Rollenspiele, die sich Brücken geschaffen haben, um miteinander zu agieren (Schon jedes \*Eine Diplomatenmaschine landet am Flughafen." ist ja schonmal Rollenspiel). Der Nachteil ist der, daß sich die anderen MN nicht immer nach den Vorstellungen der eigenen verhalten. Demgegenüber steht jedoch der Vorteil, daß man überhaupt gemeinsam etwas zuwegebringen kann, wenn auch mit Abstrichen in der Komplexität. Würde man alle Staatensimulationen gänzlich wie vdeutschland.de reduzieren, würden wohl ein Haufen Leute austreten und neue Staaten eröffnen, die den jetzigen ähnelten. Ob nun Gedanken gelesen werden können oder wie man mit Abmurksen von IDs umgeht, das sind alles Fragen, die nur jede MN für sich beantworten kann, nicht aber eine MN als Forderung an andere stellen darf. Es ist letztlich ja unerheblich, ob eine MN ein Rollenspiel ist oder nicht. Das ist lediglich eine Klassifikation. Die meisten sind eine indifferente Mischung. Wenn die nicht 100% in eine der beiden Sparten passen, dann stimmt was mit den Klassen nicht, dann beschreiben die die realweltliche Existenz ungenügend. Mein Tipp für deine Lage wäre dieser: Wenn du MNs nicht als Rollenspiel begreifen möchtest, dann vergiß diese Zuordnungen einfach. Überlege dir, was genau du in einer MN anders haben willst und spreche das mit deinen Mitspielern dort ab.

EDIT: Ist eine MN auf einer Karte verzeichnet, ist auch schonmal anzunehmen, daß sie beachtliche Rollenspielelemente enthält.