

Micronation = Rollenspiel ?!

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Januar 2008, 14:18

Das kann er ja wie kein Zweiter..... eine Gesamtsituation umfassend anschaulich erklären! 🙄

Die MNs haben im Laufe ihres Bestehens eine erhebliche Wandlung mitgemacht.... von der reinen Politiksim ohne Brimborium drumherum hin zu einem RPG ähnlichem Gebilde. Der für mich größte Unterschied zu einer RPG ist immer noch der, dass man in einer solchen (mutmaßlich) keine Simoff-Kommentare insim finden wird.

Für mich persönlich gehören diese Rollenspielelemente dazu, da für mich das "Spiel der MNs" eine Darstellung einer VL-Figur innerhalb eines Staatslebens ist. Insofern gehört auch die Beschreibung von Gedanken dazu, von denen ich nicht möchte, dass man mir darauf verbal antwortet! Gedanken sind offiziell nicht hörbar und stellen für mich auch meistens nur die Vertiefung des Charakters der Spielfigur dar. Natürlich, wie das immer so im Leben ist, gibt es dazu auch Ausnahmen, in dem man die Gedankenbeschreibung nutzt, um dem anderen eins reinzuwürgen oder zu einer Handlung zu zwingen, was ich beides nicht leiden kann, aber auch schonmal gemacht habe. 😄

Summa sumarum finde ich die MNs, so wie sie sind, gut und wo man kein Brimborium braucht (im Parlament oder in der Regierung), da veranstalte ich auch keines. 😊 Ansonsten tobe ich mich dahingehend doch liebend gerne aus. 😎