

# Die VR Neu Italien ist da

Beitrag von „August Bebel“ vom 24. Februar 2009, 18:30

Zitat

Schluss mit diesem Browser-Game- und RPG-Quatsch! Micronationen sind ein eigener Typus von Online-Spielen. Eine Mischung aus Politiksimulation, virtuellem Modell-Landschaftsbau, Debattierclub, Rollenspiel und ggf. weiteren Elementen. (Z. B. Parodie oder Satire) Was genau eine Micronation ist, muss sie jeweils für sich bestimmen. Die alten Stärken und positiven der Micronationen waren ihre Offenheit, ihre Dynamik und ihr freier und flexibler Umgang mit dem realen Leben und seinen Gegebenheiten. Es schadet den Micronationen nur, sie nach dem Muster anderer Spiele in bestimmte diesen entlehnte Sparten und Regeln pressen zu wollen. Man sollte zu den guten alten Konventionen zurückkehren, das würde schon viele Probleme lösen.

Aber gerade diese Mischung der von dir genannten Elemente ist doch eher "neueren" Datums. Ab 2003-2004 entstand in den meisten MNs der Trend, dass man mehr wollte als eine Plattform für politische Diskussionen und so kam es, dass man seinem Phantasiestaat eine fiktive Geschichte, Landschaft und Kultur verpasste. Seitdem wird schon bei der Registrierung im Forum fast überall ein richtiger Name und Vorname erwartet (am besten noch dem simulierten Kulturkreis entsprechend) anstelle z.B. eines "lustigen" Pseudonyms im Counterstrike-Stil wie "Superr0xx0r" und dergleichen. Im Spiel selber soll sich dann jeder erst einmal mit der Ausgestaltung vertraut machen, damit seine Aussagen auch in den Simulationskontext passen und jeder größere Handlungsstrang muß natürlich vorher per PN oder ICQ abgesprochen werden. Dies alles wird nicht nur aus Jux gemacht, sondern mit dem Ziel, die Schlüssigkeit und das "Niveau" der entwickelten Phantasiewelt zu erhalten. Hitzige Diskussionen über kontroverse Themen werden weniger geführt, stattdessen wendet man mehr Zeit für die Darstellung der MN an sich auf.

Demgegenüber steht das ältere Spielkonzept der MN als Plattform für politische Diskussionen, vergleichbar mit bekannten Politikseiten wie "dol2day". In diesem Konzept verstand man sich eher als ein Diskussionsteilnehmer und weniger als Spieler der eine Spielfigur steuert. Politik wurde damals nicht gemacht um die MN auszugestalten, sondern weil jeder seine persönlichen Ansichten gegenüber anderen durchsetzen wollte und die Außenpolitik diente dazu, den Kontakt untereinander zu festigen. Wo man heute versucht, möglichst "seriös" und "realistisch" Staatsbesuche nachzustellen, ging man damals hin und schrieb Sachen wie "Hey, ich bins mal

wieder. Ich hab was zu trinken mitgebracht." und es folgten einige Trinksmileys.

Ich rechne nicht damit, dass eine Rückkehr zu diesem Konzept die MNs "retten" wird, denn ohnehin scheinen sie mir langsam aber sicher zum Auslaufmodell zu werden. Es verlassen mehr Spieler die MNs als Neulinge dauerhaft hinzukommen. Der Grund dürfte vor allem sein, dass die meisten Leute ihre Zeit am PC lieber mit Computerspielen oder einem Browsergame für zwischendurch verbringen, als Texte zu schreiben. Einzig die etwas RPG-lastigeren MNs wie das Imperium Romanum und Imperial Age scheinen über eine vergleichsweise große Klientel zu verfügen.