

Andro

Beitrag von „Graf von Dusterstein“ vom 15. September 2009, 12:34

Die Admins der OIK kann man schlecht mit denen von MNs vergleichen. Die OIK hat einen ziemlich klar basisdemokratischen Auftrag, was Admindiktaturen entgegensteht. Bei einer MN hingegen kommts drauf an. Ist sie als festes Konzept konzipiert, kann das basisdemokratisch kaum gehalten werden. Gerade bei Politik- und Militärsimulationen, wo es um Machtposten geht, sind Einigungen sehr schwierig. Ich glaube nicht, daß eine Realsim wie Andro ohne scharf durchgesetzte Adminrichtlinien funktioniert. In Aquatropolis hatten wir früher auch eine Schicksals-ID, jetzt nicht mehr, da das Ding inzwischen ein reines Gemeinschaftsprojekt ist. Das führte aber zu heftigem internen Streit über den Grad an zulässigen Sinn und Unsinn. Früher hätte da einfach der Admin das festgelegt. Wenn ich mir überlege, welche Interessen dann erst in einer Politiksim aufeinandertreffen, wo es permanent um Postenkämpfe geht, kann ich mir nicht vorstellen, dass es ohne Spielleitung oder Schicksals-ID geht.