

# Große Kampagne der MicroNationen

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 11. Dezember 2009, 21:59

[Zitat von Francisco Borássa Ibanéz](#)

Da gehts ja schon los, heutzutage kann bald jeder 8 jährige ein Forum auf nem kostenlosen Webspaces klatschen, per Beepworld ne hässliche Seite zusammen murksen und dann hat er ne MN. Das es noch keine automatische Windows Taste oder eine Programm gibt das sowas macht, ala klick mal auf "Erstelle eine MN" ist auch schon alles. Die Sache an sich hat sich gesamt gesehen kaum weiterentwickelt, hat Vorteile wie Nachteile. Aus dieser Sicht wäre eine gewisse Standardisierung durchaus mal ein Fortschritt. Sieht man mal so bei jedem PC Spiel kommt bei brauchbarem Erfolg spätestens nach 2 Jahren ein Nachfolger raus, mehr Grafik mehr Spiel, mehr Bla Bla Bla. So gesehen steht die MN Zeit still, natürlich kann man hier an Grafik nichts machen abgesehen von nem netten Forenstyle aber auch sonst herrscht gefühlter Stillstand, in meinen Augen.

Stillstand? Eher Rückschritt. 🤔 Als ich zu den MNs kam, gab's nur eine Karte, Außenpolitik war ein großes und angesehenes Feld (inklusive aller Formalitäten...ohne zumindest mal den Wikipedia-Artikel über "Diplomatie" gelesen zu haben, wäre man da von der Regierung nicht auf andere Länder losgelassen worden), aber nicht größer als die Innenpolitik, es gab Wirtschaft und viele Bürger (!) hatten eigene Websites, eigentlich jede MN hatte ein unterschiedliches Konzept und oft waren Politik und Admin-Macht vollkommen getrennte Bereiche. "Spielleitung" insofern als dass eine Person die Macht hatte, SimOff-Regeln aufzustellen oder gar einen Copyright-Anspruch auf "sein Projekt" zu erheben, kam selten zur Sprache. Öfters wurde das Forum halt von irgendeinem freundlichen und halbwegs technikversierten Bürger gestellt. Die Webauftritte waren oft ungemein kreativ und Ausgestaltung war das A und O.

Aber vielleicht ist das auch alles die Romantisierung des Vergangenen. 😊