

# Wie motiviert ihr eure Mitspieler?

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 4. Mai 2010, 11:19

## [Zitat von mcsebbi](#)

Zitat von »Jemina Lillhölmen« Wichtig scheint zu sein: Nicht Aktivität von den anderen fordern, sondern selber Aktivität erzeugen.

Soll heißen: Klares Konzept, klare Linien und klare Vorgaben geben. Darüber hinaus sollte man Möglichkeiten für jede Simulation geben und so wenig wie möglich in Simulationen einschreiten.

Freiheit und einen Grad an Selbstbestimmung für die Mitspieler ist ebenfalls wichtig, so wie eine gut funktionierende Spielleitung die immer wieder Ideen einstreut und die Mitspieler beteiligt.

Zum Anderen muss man aber sagen, es gibt kein wirkliches Rezept für eine funktionierende Mikronation.

Meine Meinung ist, jeder Mitspieler muss sich mit dem Konzept und mit der Idee die dahinter steckt identifizieren können.

Jeder Mitspieler sollte auch genau wissen um was es sich handelt, sprich also ob es eine Politiksim, eine Gesellschaftssim oder eine Kultursim ist.

Eine gute Ausgestaltung, liebevolle Details und ein gesunder Hang zur Selbstverwirklichung gehören auch dazu.

Alles anzeigen

## [Zitat von mcsebbi](#)

Tja, das sind nur meine Erfahrungen die ich weiter geben kann

Da stimme ich ihnen zu.

Wer aktiv ist zieht andere Mitspieler evtl. mit und diese holen auch neue Spieler wenn es ihnen gefällt.

Freiheit sollte man soweit geben das sie den Staat ändern können also es steht z.b. nichts im Weg eine Diktatur zu eröffnen. (Ebenfalls bei uns)

Eine aktive Spielleitung sollte von Spielern besetzt sein den so können sie ein gewisses maß an Selbstverwaltung übernehmen.

Vor allem sollte sie Ereignisse wie Aufstände, Streiks bestimmen. ABER Grundsätzlich steht es jeder MN Frei das zu machen wie sie es möchte.

### Zitat von mcsebbi

Zitat von »Jemina Lillhölmen« Wichtig scheint zu sein: Nicht Aktivität von den anderen fordern, sondern selber Aktivität erzeugen.

Soll heißen: Klares Konzept, klare Linien und klare Vorgaben geben. Darüber hinaus sollte man Möglichkeiten für jede Simulation geben und so wenig wie möglich in Simulationen einschreiten.

Freiheit und einen Grad an Selbstbestimmung für die Mitspieler ist ebenfalls wichtig, so wie eine gut funktionierende Spielleitung die immer wieder Ideen einstreut und die Mitspieler beteiligt.

Zum Anderen muss man aber sagen, es gibt kein wirkliches Rezept für eine funktionierende Mikronation.

Meine Meinung ist, jeder Mitspieler muss sich mit dem Konzept und mit der Idee die dahinter steckt identifizieren können.

Jeder Mitspieler sollte auch genau wissen um was es sich handelt, sprich also ob es eine Politiksim, eine Gesellschaftsim oder eine Kultursim ist.

Eine gute Ausgestaltung, liebevolle Details und ein gesunder Hang zur Selbstverwirklichung gehören auch dazu.

Alles anzeigen

### Zitat von mcsebbi

Tja, das sind nur meine Erfahrungen die ich weiter geben kann

Da stimme ich ihnen zu.

Wer aktiv ist zieht andere Mitspieler evtl. mit und diese holen auch neue Spieler wenn es ihnen gefällt.

Freiheit sollte man soweit geben das sie den Staat ändern können also es steht z.b. nichts im Weg eine Diktatur zu eröffnen. (Ebenfalls bei uns)

Eine aktive Spielleitung sollte von Spielern besetzt sein den so können sie ein gewisses maß an Selbstverwaltung übernehmen.

Vor allem sollte sie Ereignisse wie Aufstände, Streiks bestimmen. ABER Grundsätzlich steht es jeder MN Frei das zu machen wie sie es möchte.

Spielleitung? Vorgabe von Ergebnissen? Da sieht man eben die unterschiedlichen Ansätze. Sowas gab und gibt es bei uns nicht. Funktioniert trotzdem.