

Große Kampagne der MicroNationen

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 16. Mai 2010, 11:09

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Die MNs sind reformunfähig und selbstverliebt wie die DDR-Führung - deshalb ziehen die Browsergames an uns vorbei. 😊

Mikronationen sind - wie du sagst - "reformunfähig und selbstverliebt", weil sie keinen kommerziellen Zwängen unterliegen, wie es bei "Browsergames" der Fall ist. Gleichzeitig haben sie dadurch natürlich auch nicht das Budget, um sich weiter zu entwickeln und sich den Neigungen der Masse anzupassen.

Die MNs bleiben sich treu, sie sind keinen kommerziellen Zwängen und Trends ausgesetzt und man wird (von manchen MNs auf Freehostern abgesehen) nicht mit Werbung zugeschissen, und man muss kein Abo kaufen, um erst vernünftig mitspielen zu können.

Die MNs fordern von dem Spieler Engagement, man benötigt gewisse Fähigkeiten (wie Homepagebasteln, Gesetze verfassen und verstehen), oder man bekommt die Gelegenheit sich diese Dinge anzueignen, obwohl man eigentlich gar nichts damit zu tun hat. Die MNs sind bunt, weil sie den Vorstellungen und Fähigkeiten ihrer Betreiber und Spieler unterliegen.

Eigentlich wären die MNs ein bunter Strauss an Möglichkeiten, nur leider ist die Masse immer mehr darauf trainiert zu konsumieren, anstatt zu agieren. Daher funktioniert die Nachwuchsgewinnung auch immer schlechter.

Aber insgesamt sehe ich persönlich darin gar kein Problem. Aus der Sicht des Spielers ist mir das egal, denn ich bin lieber mit wenigen engagierten und fähigen Leuten zusammen, anstatt mit konsumorientierten und un kreativen Kommerzkiddies. Aus der Sicht des Betreibers einer MN ist es mir erst recht egal, denn ich mache das für mich und die Leute, die Spaß und Freude daran haben, und nicht um die Massen zu erreichen.