

[Republik Dionysos] Ende am 15. März

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 7. Februar 2011, 10:53

@Faantir: Ich habe nicht die Absicht, hier Listen mit "den Guten und den Bösen" aufzustellen. Erstens bin ich vernünftig genug, um beide Seiten der Medaille zu sehen, zweitens lässt sich das schonmal nicht von Staat zu Staat trennen, sondern höchstens von Spieler zu Spieler, und auch da isses eher noch auf einer Skala von 1 bis 10 anstatt schwarz-weiß. Ich versuche eine Grundstimmung zu vermitteln, mit der ich zum Glück nicht ganz alleine dastehe, und darin bin ich eh nicht sonderlich gut, deswegen bitte ich um Entschuldigung für irgendwelche generalisierenden Beispiele oder vage Einschätzungen. (Und weil das Missverständnispotential besitzt: Das soll weder Ironie noch Gekeife sein, sondern tatsächlich eine Entschuldigung.)

Zitat von Rüdy

Ich sehe da keine großen Unterscheide.

Stimmt, ob man seine Mikronation als Mikronation oder als Forenrollenspiel betrachtet, macht überhaupt keinen Unterschied. 😞

Zitat

Es gibt zwar nicht mehr diese schrottigen One-Man-Wohnzimmer-Staaten, und es gibt mittlerweile eine strikere Trennung von SimOn und SimOff.

Eben darin liegt der Unterschied. Um es etwas...seltsam auszudrücken, aber aufgrund eines Mangels an besserer Erklärungsmöglichkeit: In einer MN hat ein SimOn-Charakter ein wie auch immer geartetes Verständnis des SimOffs, und Fragen, die sich schlichtweg aus der Virtualität des Ganzen ergeben, werden offen gelassen oder eben so behandelt. In einem Forenrollenspiel gibt es für einen SimOn-Charakter nur die SimOn-Welt, die deshalb auch möglichst schlüssig zu gestalten ist. Um mal einen Vergleich zu bringen: Wenn eine MN Alice im Wunderland ist, ist ein Forenrollenspiel Herr der Ringe. (Falls es das verständlicher macht... ^^)

(Und BTW, dass wir hier auf dem SimOn-Marktplatz über SimOn-SimOff-Trennung diskutieren, ist ein schönes Beispiel für die Trennungsbigothie. ;))

Zitat

Zwischendurch gibts noch an und an diese komischen Themen-MNs, die keine MNs sind, wie I.A., I.R. oder auch Drachenstein.

Du hast die Tir'schen Elfen und die Pottyländischen Dönertiere vergessen, damit wären Tir und Pottyländ auch "komische Themen-MNs, die keine MNs sind" ("weil sie keinen RL-Staat abklatschen", man kennt das Argument ja. Und bevor jetzt wieder irgendwas kommt wie "Nation xyz ist aber kein RL-Abklatsch, weil wir ein semipräsidielles System haben und unsere Vorbildnation abc nicht" - sowas fängt bei der Unart an, eine RL-Sprache zu nehmen und ein VL-Prädikat draufzuklatschen.)

Zitat

Ansonsten sind doch die Grundansichten der MN hüben wie drüben recht homogen.

Und wer tatsächlich meint, dass in den Jahren 2000 bis 2004 die MNs besser oder homogener waren, der hat leicht einen an der Mattscheibe. Nichtmal mehr Spieler gab es damals. Den wirklichen Run gab 2004 bis 2007.

Über die Spieleranzahl lässt sich wenig aussagen, und auch wenn viele Spieler toll sind, so sind sie keine Grundzutat für irgendwas. Eine Ein-Mann-MN ist genauso eine MN wie eine Zehn-Mann-MN. Und vielleicht habe ich dann für Dich einen an der Mattscheibe, aber ich bin der Ansicht, dass die MNs besser waren, als man mit allem gespielt hat, was da so kam, ob's jetzt ein Urmel oder eine Nummer 1 oder der Umstand, dass Staatspräsidenten anscheinend nichts besseres zu tun haben, als ständig selber an Fußballturnieren oder Songcontests teilzunehmen, war, ohne vorher fünf Mal nachzuprüfen, ob das jetzt realistisch ist und notfalls dem anderen erstmal gehörig ans Bein zu pinkeln.

Zitat

Albernia und Astor waren zu Beginn auch nicht von einem bestimmten kulturellen Profil geprägt, du Nase.

In der von Dir angesprochenen Zeit zwischen 2000 und 2004 aber schon, Du Ohr. Und ich glaube kaum, dass man jetzt Albernia und Astor für den Untergang einer Spielkultur verantwortlich machen kann.