

# Suche Leute für etwas andere MN! oder wer will GOTT spielen?

**Beitrag von „Dennis Warkow“ vom 21. Juni 2011, 17:19**

Moin erstmal ich hoffe ich bin hier richtig, hab zwar MN erfahrung war hier aber bisher wenig unterwegs^^ Ansonsten bitte verschieben.

Als erstes, ich suche zusätzlich zu dem ganzen unteren Bereich eine MN in der es eine wirklich aktive Wirtschaft gibt und wo auch was los ist (100 Beiträge Pro Tag aus alten statistik beständen aber derzeit nur 10 tatsächliche Posts pro Tag finde ich zu langweilig bin halt zu aktiv für so was.)

So nun zum eigentlichen, ich suche noch Leute für eine Micronation der etwas anderen Art (leider muss ich trotz aller Kenntnisse am PC gestehen das mir das Wissen für Sachen wie Banken etc fehlt und hoffe as ich vorallem auf 1-2 alte Hasen der MNWelt stoße die eventuell hieran interesse haben.)

Ein großes Problem der MNs ist ja das die Projekte gut anfangen und dann irgendwann nur vor sich hin dümpeln, weil außer den Abgeordneten zu wählen nichts mehr Staatfindet weil alle Geseetze erlassen wurden. Mir ist das Damals bei meiner Zeit bei Merovinges aufgefallen.

Netter Haufen, potential, aber festgefahren (es wurde über ein Schulgesetz gesprochen dabei gab es weder als Bild, als Thread noch sonstwo auch nur den Ansatz einer Schule) , die ersten Inaktiv (von 6 ministern stimmten 2 Dafü, die anderen 4 haben es in der Woche noch nichtmal gelesen), dann der Zusammenbruch.

Ich finde in MNs ist das Problem das halt nichts unvorhergesehenes passiert. ( Wer schreibt schon, "oh man mir gehts heute gar nicht gut diese Bauchschmerzen. Ic geh zum Arzt!"

"Glückwunsch sie sind Schwanger das macht 1000 \$Währung\$ Ihre Kasse zahlt das nicht")  
Deshalb will ich eine MN gestalten in der es eine "göttliche Macht" gibt. Dies soll folgendermaßen aussehen:

1. Es soll eine Spielleitung geben die die "göttliche Macht" so zusagen representiert. (hierzu brauche ich 2-3 Leute die folgende Krit. vorweisen können: 1. Gemeinschaftssinn, denn Ziel ist es die aktivität und den Spass aller hoch zu halten. 2. Fair, die in der Spielleitung sitzen haben eine ganze Menge macht, bis teilweise hin zum Tode einer ID, vondaher will ich auch ein team haben damit keine Alleingänge machbar sind, bis auf kleine eingriffe in das Spiel. Außerdem möchte ich nicht das jemand seine position dazu nutzt sich uind seiner eigenen ID riesige Vorteile zu verschaffen.

2. Eine AKTIVE Wirtschaft um das Untereinander zu steigern. Also nicht sowas von ich Investier Summe X ab sofort macht meine Firma Monatlich XXXX mit dem Geld mache ich weiter und nach 3 Wochen habe ich auf meinem Privatkonto mehr als alle MNs zusammen in ihrem Staatshaushalt.

3.Reale Politik, Also der MN-Situationsgebundene Entscheidungen, interaktion mit anderen MNs und nur Gesetze die Sinn machen nicht wie im bereits oben genannten Beispiel von oben bei Merovinges bezüglich Schulgesetz.

Zur Wirtschaft denn daraus ergibt sich auch zum Teil ein größerer Sinn der Spielleitung.

Die Wirtschaft wird zum Teil Simuliert zum Teil real ausgespielt. dies soll so aussehen:

Rohstoff vorhaden: Erz, Fischfanggründe und Ackerbau

Erzbergwerk ist unbesetzt und wird von einer ID Namens "XYZ" (wie sie in vielen MNs auftaucht) bei bedarf gesteuert, (bei größeren Verträgen Zwecks Missbrauchschutz von der Spielleitung), Spieler A gründet ein Metallverarbeitungsunternehmen, und stellt ab Da je nach Investition Kühlschränke, Waschmaschinen bis hin zu Waffen alles her. (Klar kann man nicht nur vom Verkauf eines kühlschrank leben und seine Firma am laufen halten, deshalb greift hier hin und wieder die Spielleitung ein und setzt beispielsweise bei Spieler G morgens rein "Dein Kühlschrank hat den Geist aufgegeben") Der Verkauf von Waffen macht es z B Möglich das Die Regierung mit ihren erhobenen Steuern ebenfalls agieren kann und kauft 50 Neue Granatwerfer, was der Firma wieder für 2-3Monate das Einkommen gesichert hat. Spieler B Baut dann nen Haushaltswarenladen in dem andere die Kühlschränke etc beziehen können.

Wenn nun weitere Leute zur MN stoßen lassen sich solche Wirtschaftswege, ganz leicht erweitern, da Stahl z B auch eine Autoindustrie ermöglicht, für die Gummi aus einer Nachbar MN erworben werden muss weshalb Internationale Verträge möglich wären.

Oder die Spielleitung beschließt zwecks Wirtschaftserweiterung einen Ölfund im Meer vor der eigenen Küstte, nun könnte jemand ne chemische Fabrik mit Plastik Gründen, andere benötigte Teile des Zweiges werden wieder Simuliert bis sie von einem Neuen oder einer NID aufgekauft wird.

Hierbei können auch Reale Steuergesetze sowie Gesetze zum Schutze des missbrauchs in der Wirtschaft genutzt werden. Bereits ab einer Zahl von 10 Spielern mit NIDs könnte eine reale Politik und Wirtschaft betrieben werden.

Jetzt zur Spielleitung.

Überall haben die MNs Sachen wie Polizei die dann von jedem benutzt werden können. Hierbei ergibt sich aber durch die Spielleitung und auch für die Wirtschaft ein ganz neues Spielsystem.

Beispiel1: Die Spielleitung kreierte hin und wieder NIDs die sich ganz normal verhalten ja sogar Manager einer Firma sein können (achtung deshalb die hohe Verantwortung mit dem Ausnutzen). Jetzt beschließt die Leitung das wir mal ein Verbrechen brauchen, außerdem nervt der Bereich mit dem Juwelier in der Wirtschaft den will komischerweise keiner nutzen und wird

seit einem Jahr nur Simuliert. Also wird bei einem Goldschmied eingebrochen, und die Spilleitung legt nach und nach dezente Hinweise auf den Täter. Spieler A der die Polizei fest steuert und damit sein Lebensunterhalt verdient hat nun wirklich die Möglichkeit zu ermitteln.

Und jenachdem ob er die Rätsel der Leitung löst kommt er zum Täter oder gar auf eine Falsche spur. Dies würde (in diesem Fall bei einer großen MN wie Fuchsen, Bergen etc) zu einer gewaltigen menge an interaktionen führen bis hin zur Verhaftung einer unschuldigen Person.

Beispiel2: Die Spielleitung beschließt wir brauchen mal was was alle beschäftigt, und wo alle eventuell auch angst vor haben betroffen zu werden. Wir starten eine Grippe Welle! Die Spielleitung schreibt 3 Leute an das sie ab sofort unter folgenden Symtomen leiden: Kopfschmerzen Husten und sehr hohes Fieber. Der "Arzt" reibt sich die Hände "endlich Kundschaft ich Kriege meinen Sportwagen doch noch vor Weihnachten". Spieler A hat eine ID die schon 70 ist und vom Staat Rente bekommt "da muss was getan werden. Die Medikamente Schlagen nicht an, die ID stirbt in der Nacht an dem Fieber" 😞

(Nun geht seine Storry mit den Nachkommen weiter, oder er kann mit verbesserten Kondiotionen neu einsteigen)

Spieler B ist Lehrer, die Schule fällt aus zum Graus der Arbeitenden Eltern^^

Beispiel3: Spieler A und B sind in einen Autounfall verwickelt weil B am Steuer eingeschlafen ist, Polizei muss die Sache klären, A hat nen Verenkten Nacken und verklagt B auf Schadensersatz. (als Beispiel für ein kleines event)

Ich könnte die Möglichkeiten noch massiv weiter aufzählen und es ist möglich mit 3 Mann das spiel von 10 bis nach oben offenen Zahlen an Teilnehmern für alle spanend zu gestalten weshalb hier wirklich faire und fähige Leute an der leitung sitzen müssen die bereit sind dann auch mit ihren Ids ein wenig auf die Situationen einzugehen.

Je mehr am Anfang in diese MN einsteigen um so leichter wird es!

Leider fehlt mir das Wissen um gewisse Sachen wie Banken Zufallsgeneratoren etc in eine MN ein zu bauen.

Aber ersteinmal wär hätte Interesse und/oder noch Fragen zu dem ganzen?

Und wär hätte interesse mich in seinetr Nation auf zu nehmen^^