

Virtuelle Staaten als Forenvereinigung

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 31. August 2011, 13:59

[Zitat von Charles Lanrezac](#)

Wohl besser: Leute anwerben. Warum das "kein feiner Zug" sein soll, ist mir schleierhaft, schliesslich leben wir in einem freien Markt und da ist Werbung selbstverständlich gestattet. Wir sind hier schliesslich kein Kartell. Derjenige mit dem originelleren Konzept gewinnt Mitspieler und boomt, der andere verliert Mitspieler und geht ein. So einfach ist das. Weder besteht hier irgendeine Besitzstandgarantie für irgendwelche früher angeblich doch ach so einflussreichen MNs, noch ist die Szene ein Museum. Ganz im Gegenteil herrscht eine ungeheure Dynamik, auch wenn einige das nicht wahrhaben wollen und stattdessen ihre durch eigene Schuld vernachlässigten MNs ständig erfolglos in den Vordergrund schieben, statt das Konzept ihrer MNs anziehender für Mitspieler zu machen.

Ich habe kein Bedürfnis, die von mir geerbte MN - meine ist das nämlich nur zu einem Zwöftel - so zu verändern, dass sie dem üblichen 08/15-Abziehbild entspricht, dass einige Personen als einziges attraktives Modell betrachten. Und was ich damit mache, ist mein Ding, da kann ich so oft hin- und herschieben, wie ich will. Dass das Konzept so gut wie niemanden anspricht, hat nichts mit Vernachlässigung zu tun. Solange der Staat lebt, reicht das übrigens. Aber Leute, die grundsätzlich andere aus den MNs drängen wollen, weil sie mit denen nicht klar kommen und von Simulation eh keine Ahnung haben, weil sie alles simoff sehen, werden soetwas nie begreifen. Die spielen ihre Charaktere ja auch alle gleich und verstehen nicht, dass virtuelle Figuren von manchen so eingebracht werden, gerade weil sie dem in der Realität nicht entsprechen und auch nicht entsprechen wollen.

Dass ich Abwerbung ablehne, hat eher was damit zu tun, dass ich aus einer anderen MN-Generation stamme, da war das nämlich verpönt. Die jüngere Generation, die so seit 1 bis 4 Jahren spielt, sieht das als selbstverständlich anders.