MN-Start ohne Ausgestaltung

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 1. April 2013, 23:11

Zitat von Graf von Düsterstein

Ein guter Start für eine MN sind drei Leute, die Spaß an den Handlungen ihrer IDs haben. Nicht an der Ausgestaltung, nicht am Forumdesign oder Kartengestaltung, sondern einfach am stink normalen MN-Alltag. Ich weiß noch, dass wir mit Aquatropolis recht planlos angefangen haben mit einem Forum für Augenkrebs und auf sehr viel Ablehnung stießen. Aber wir hatten Spass an einem stinknormalen Kaffeegespräch unserer IDs bezüglich ihrer kruden Weltherrschaftspläne. Irgendwann ist nämlich alles ausgestaltet und wenn das die Hauptmotivation war, dann will man weitergestalten. Dann nimmt man sich Themen vor, welche viele vermutlich langweilen. Wir Mikronationssoziologen nennen das Überausgestaltungsnegativspirale. Irgend ein Jahrhunderte zurückliegendes Kriegereignis z.B. mit einem Grenznachbarn, welches gar keine direkten Auswirkungen mehr auf die aktuelle Sim haben. Oder man nimmt sich die Historie von einzelnen Regionen vor. Nicht, dass was dagegen einzuwenden sei. Solange genug Spieler da sind, welche das normale Alltagsspiel toll finden, tragen die die MN. Sind nur noch Ausgestalter da, ist das Ende nahe, bei dem nur noch ein Friedhof vom Admin gepflegt wird. Sollte das also so sein, dann wird klar, dass eine MN ein Thema braucht, ein Klischee, in welches die Spieler eintauchen können. Das ist auch keine Garantie fürs Überleben. Jede MN muss erstmal auf aktive Interessenten treffen. Aber zu dritt kann man schon mal schöne Szenen spielen, auch wenn niemand sonst dazu kommt. Auch wird klar, dass Themenkopien schon eine zahlenmäßig sehr starke MN-Community voraussetzen. Die hohen Posten locken nur wenige und dies auch nur kurz, dann tritt Alltag ein und wie gesagt, wenn der Alltag ohne jede Ausgestaltung langweilt, dann ist's aus. Da man mit Staatskopien wohl keinen Erfolg mehr haben wird, müsste man also was neues, originelles aufsetzen. Da allein das aber keine Garantie ist, müsste man das Konzept ggf. schnell wieder verwerfen und was neues machen. Solange, bis eines zieht und das auch wieder nur solange, bis es down ist.

Das Mikroschiff z.B. schien eine innovative Startidee, wurde letztlich aber dann doch nur eine Politiksimkopie.

Das Problem ist ja schon, was das "Alltagsgeschäft" ist. Das hängt nämlich von den Interessen der jeweiligen Leute ab, die sich in einer solchen MN zusammengefunden haben. Am Anfang,

wenn alles neu und noch interessant ist, ist man ja eher flexibel und der gemeinsame Nenner ist eben Politik. Irgendwann stellt sich aber erfahrungsgemäß der Punkt ein, wo man das Bedürfnis hat, auch mal eigene Interessen zu verfolgen, das interessiert aber andere eben nur bedingt oder überhaupt nicht. Der eine mag sich für Kultur, der nächste für Technik, ein anderer für Wirtschaft und wieder ein anderer für Gesellschaftssimulation interessieren. Wenn es sehr speziell wird, läuft gar nichts mehr: Der Versuch etwa, eine Kabinettsitzung über (tiefergehende) Fragen hinsichtlich der künftigen Agrarpolitik abzuhalten, dürfte in vielen Fällen kaum auf nennenswertes Interesse stoßen, obschon das den einzelnen freilich sehr interessieren kann.

Ansonsten schien mir das Problem der Ausgestalterei selten bis nie, daß die die Zeit für den Spielbetrieb nehmen würde, sondern eher, daß die direkt oder indirekt die Mitspieler dazu zwingt, über jede Handlung nachzudenken, bevor sie etwas tun. In einer Korea-MN werde ich vielleicht googeln müssen, was ich zu Mittag esse, in einer etwas zurückgebliebenen MN überlegen, ob eine Schreibmaschine oder doch schon ein Computer auf dem Schreibtisch steht usf. Man fängt auch an, Firmen sorgfältiger zu planen oder nimmt es beim Militär bei der Bewaffnung usf. genauer. Überlegt etwa im Voraus, wieviele Panzer man zur Verfügung hat und wieviele die Industrie im Jahr produzieren kann, wieviel Treibstoff man zur Verfügung hat und das dauert.

Letztlich gibt es noch eine gewisse Tendenz ins SimOff, die unterschiedlich ausgeprägt ist, aber wohl allgemein vorhanden ist. Mal abgesehen von Ausgestaltung und gegenseitigem Anmotzen, daß man etwas hätte anders simulieren müssen, scheint der Grund oft zu sein, daß die Leute sie selber sein wollen und sich nicht in das Korsett der MN pressen lassen möchten. In den MNs hat man zwar bedeutende Freiheiten, aber letztlich spielt man oft doch eine Rolle und diese Rolle sind fast immer zu einem Großteil Politiker, ob man will oder nicht. Mir sticht dabei ins Auge, daß es im SimOff oft recht humorig zugeht, während die Figuren im SimOn ziemlich bierernst und knochentrocken sind. Eigentlich sind die MNs ja eine Freizeitbeschäftigung, aber es geht im SimOn-Teil zuweilen derart förmlich zu, daß man meinen könnte, es wäre eine Art Brotberuf.