

Weltkarte

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 11. April 2013, 18:53

Zitat von Graf von Düsterstein

Enigma hat schon Recht, der Kern der MNler ist textaffin, potentielle Neulinge in der Regel nicht. Da könnte es helfen, die MN mit anderen Spielmöglichkeiten zu verknüpfen, Second Life, Facebook, Chats etc. mit einzubinden. Beispielsweise könnte man ja Sim City online einen Stadtstaat aufbauen und die ganzen Entscheidungen über Bauprojekte, Finanzmittel usw. die Einwohner-IDs in Foren und Chats aushandeln lassen und dann online eingeben und die Konsequenzen abwarten und dann politisch darauf reagieren. Falls man eine andere Kultur spielen will, gibt es ja die diversesten thematischen Browseraufbauspiele. Kurz, man nähme also ein grafisches Spiel und ergänzt es durch MN-Elemente.

Ehrlich gesagt, sehe ich dieses Problem so nur zum Teil. Sicher, eine gute Wirtschaftssimulation oder graphische Untermalung würden unsere MNs plastischer machen und wohl guttun, aber Computerspiele kann man jederzeit auch mit dem Vorteil allein spielen, daß man sie immer spielen kann und nicht darauf angewiesen ist, daß andere auch genau zu dem Zeitpunkt online sind. Das is in den MNs nämlich zunehmend ein Problem, daß die Leute zu völlig unterschiedlichen Zeiten online sind und an anderen Tagen Zeit haben, so daß keine vernünftige Interaktion mehr zusammenkommt. Das Problem ist in meinen Augen nicht so sehr das Schreiben und Lesen, sondern, daß man schon mal gut und gerne mal mehrere Tage (Wochen) auf eine Antwort warten kann (wenn man sie denn überhaupt bekommt). Gerade jüngere sind gnadenlos ungeduldig, da muß alles immer sofort und gleich sein. 😊

Generell sehe ich aber auch gar keine andere Möglichkeit als die Textform, wenn man die Gespräche in der Simulation nachlesbar festhalten will. Auch wäre es bei einer Art "Telephonkonferenz" schwierig bis unmöglich, noch gezielt verschiedene Rollen einzunehmen.

Zitat von Lady Enigma

Und, lieber Herr Perleburg, wenn ich mal "seriös" werden sollte, leg ich mich zum sterben nieder... . Ich war auch schon 40, als es mich in die MNs geweht hat. Und ich mach aus meinem Hobby sicher keinen Hehl. Kann kurios werden. Wenn es dann z.B.

über den Bau schallt "TANTE ENIGMA!!!!", wenn einer der Kumpels, mit denen man auf Montage ist, einen sucht... .

Nach meinen Feststellungen dabei ist bei jüngeren Leuten eben auch die Textbasiertheit unseres Spieles ein Problem. Verstehendes Lesen als Kulturtechnik und das verfassen sinnvoller Texte ist ja zunehmend eine Geheimwissenschaft.

Wenn alle so wären wie Du, hätten wir das Problem wohl nicht. 😊 Aber wieviele Leute hast Du damit denn schon ins "Reich" (die MNs) geholt, wenn man mal fragen darf?

Wie schon oben gesagt, sehe ich mangelnde Schreib- und Lesekompetenz weniger als Ursache. Die MNs bestehen und bestanden ja schon immer größtenteils aus Gymnasiasten von denen es der größte Teil auch auf die Universität zu schaffen scheint. Man könnte jetzt natürlich fragen, ob das gut ist, daß so wenige Leute aus anderen Bildungswegen/Berufsfeldern dabei sind, aber zumindest für einen geordneten Spielbetrieb sollte es reichen.

Im Grunde scheint es mir sogar so, daß heutzutage mehr von denen, die für die heutigen Konzepte in Frage kommen, online sind, das merke ich daran, daß man im Internet auch zunehmend zu exotischen Themen Informationen findet. (Ein Forum für Computerverweigerer ist mir allerdings noch nicht untergekommen. 😊)

[Zitat von Lady Enigma](#)

Wenn man in der MN erstmal zu der Erkenntnis gekommen ist, daß sie das Ding aller Spieler ist, ist eben schon viel gewonnen.

Grundsätzlich stimmt das, aber man muß natürlich auch sehen, daß sich nicht jeder Spieler gleich stark engagiert und daß das komplette Verwerfen des Konzepts vielleicht den Verantwortlichen selbst die Lust nehmen würde.

Zudem ist es so, wenn ich mal in Korland frage, was man ändern sollte, bekomme ich keine Antwort. Es kann natürlich sein, daß die, die es gerne anders hätten, von Anfang an wegbleiben.