

# Die Community-MN

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 22. März 2015, 14:12

[Zitat von Lady Enigma](#)

@Perleburg: Salazar in Portugal aufgegeben? Ich erinnere mich... 😄  
<http://www.youtube.com/watch?v=gaLWqy4e7ls&index=1&list=RDgaLWqy4e7ls>  
Kam uns 89 ab und an in den Sinn. Von wegen Volksarmee und so... 😊

Da muß ich jetzt leider widersprechen, Salazar ist vor der Nelkenrevolution gestorben, bereits 1970. Sein Ende ist aber ziemlich kurios: Salazar, der zu Sparsamkeit, um nicht Geiz zu sagen, neigte, wandte das auch auf sein eigenes Mobiliar an, so brach er 1968 mit dem eigenen Streibtischstuhl zusammen und schlug hart auf. Dabei erlitt er einen Schlaganfall und war am Ende nicht mehr zurechnungsfähig. Daß man ihn defakto abgesetzt hatte, traute man sich ihm aber nach Jahrzehnten quasi-Alleinherrschaft kaum zu sagen bzw. enthielt es ihm einfach so vor, daß er wohl eine Weile im Glauben blieb, noch an der Macht zu sein.

Sinngemäß sagte er aber, daß er lieber durch Weinberge wandeln würde, als auf seine alten Tage Portugal zu regieren, bloß daß er eben gebraucht würde.

Zitat

Was hat ein "liberaler Administrationsstil" mit großer Aktivität zu tun?

In einer MN in der jeder weitgehend machen kann, was er will, ist die Aktivität in aller Regel höher (es gibt freilich Grenzen, totale Anarchie ist nicht gemeint und Störenfriede müssen auch schon mal "rausgedrängt" werden). Im Grunde muß ein erfolgreicher MN-Betreiber (bezieht man es mal rein auf die Aktivität) der Diener seiner Mitspieler sein: Er stellt quasi Forum und Website zur Verfügung und hilft bei technischen Problemen (Avatare, Signaturen etc.), ansonsten sollte er versuchen das Geschehen bis auf regelmäßiges Lob aktiver Spieler (in Dreibürgen sind das etwa Orden und militärische Dienstgrade) möglichst wenig zu kommentieren, bzw. eine solche Steuerung eher ganz dezent über verdeckte IDs vorzunehmen. Es empfiehlt sich auch nicht sich kritisch über Gesetzentwürfe oder

Simulationsstränge auszulassen. Ansonsten muß man auch ausgestaltungsmäßig den Mitspielern die größtmögliche Freiheit garantieren, Föderalismus und Mehrvölkerstaaten sind da nicht zu unterschätzen.

Es geht zwar auch anders, aber dann muß man in der Tat mit vielen NIDs agieren und die Leute quasi ständig mit Angeboten und Vorschlägen versorgen. Aber wem fällt dazu schon auf die Dauer genug ein?

#### Zitat

Mit Futuna ist eher das Problem, daß es dem Ideal der perfekt ausgestalteten MN zu nahe kommt.

Und wer mag schon Perfektion? Man sieht sie und es schlägt einem die eigenen Unzulänglichkeiten um die Ohren.

auch einer der Gründe, warum Menschen nach dem geltenden Schönheitsideal meist einsam sind.

Das Phänomen ist wohl in der Tat übertragbar. Das Problem sehr detailfreudiger oder zu sehr vom RL abweichender Ausgestaltung (im Sinne eines in sich schlüssigen Konzepts) ist schlicht und einfach auch, daß ein potentieller Mitspieler vor dem Problem steht, daß er da kaum mehr mithalten kann, ohne sich umfangreich mit der Thematik zu beschäftigen und immer irgendwie anecken wird, vor allem wenn die Urgesteine der MN daran seit 10 Jahren basteln oder sich mit dem Thema beschäftigen. Das ist dann in gewisser Weise so als wenn man als Laie sich mit Fachleuten über ein Thema unterhalten muß, man kommuniziert nicht auf Augenhöhe.

Wenn ich mir so Korlands Stränge aus dem Jahr 2007 ansehe und die von heute, dann war damals doch Vieles simpler gestrickt. Aber auch das Bedürfnis nach Perfektion selbst ist zu Teil recht willkürlich, der eine hat es im technischen Bereich (Militär), der nächste im kulturellen und wieder ein anderer vielleicht im juristischen Bereich, während andere Bereiche durchaus vernachlässigt werden. Das sind dann alles gewachsene Strukturen, die dem Neuling manchmal als Böhmisches Dörfer erscheinen mögen.

Um es auf den Punkt zu bringen: Wenn der Mitspieler für einen Zweizeiler erst mal eine halbe Stunde irgendwelche Texte lesen muß, wird das mit der Aktivität schwierig.

Ein weiteres Problem ist nicht nur die Perfektion der Ausgestaltung als Solches, sondern daß man dazu neigt, in diese Ausgestaltung seine eigene Ansicht hereinzubringen, ich habe irgendwann mal auf der Homepage diesen Satz verewigt: "Das im Leben der Koren verwurzelte Christentum hat sie doch immer recht konservativ und bodenständig erscheinen lassen, sei es nun als verantwortliche Staatsbeamte, als Bauern oder neuerdings als Industrielle." Selbstkritisch stellt sich da schon die Frage wie die politische Simulation noch spannend werden soll, wenn man dem Spieler quasi die Rolle schon vorgibt, die Standard ist. In Neuenkirchen fand sich etwa dergleichen bloß mit "Liberalismus" - zu noch aktiven MNs will ich da jetzt keine Stellungnahme abgeben.

Meist ist es ja nicht mal so, daß diese Stimmigkeit explizit eingefordert wird, aber sie ergibt sich eben aus der Gesamtheit der Ausgestaltung und der Simulation. Die einen basteln eben ein Land und lassen andere mitspielen, andere skizzieren eher das Projekt grob und das System der Bespielung und die weitere Ausgestaltung ergibt sich aus dem Zusammenwirken der Spieler, die Homepage ist dann mehr oder weniger die Zusammenfassung dieses Geschehens. In der Praxis wird es natürlich eine Mischung daraus sein, die je nach Bereich und Lust und Laune des Gründers bzw. gegenwärtiger Aktivität der MN schwankt.

Ich glaube aber nicht, daß irgendjemand da wirklich komplett aus seiner Haut herauskommt. Ich versuche da immer einen tragfähigen Kompromiß zu finden, wobei ich weiß, daß meine MN kein Projekt für jedermann ist und das braucht sie auch nicht zu sein. Ausgegrenzt wird allerdings niemand, auch keine MN-Neulinge oder jüngere Spieler, wer mich erträgt, der mag kommen. 😊