

Die Community-MN

Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 22. März 2015, 14:56

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

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 Dreibürgern 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?

Das ist zwar sicher ein Ansatz, ebenso sicher aber nicht der Einzige. Gerade in einem Bananen-Forum ist ein zu hoher Grad an "Freiheit" immer gleich einer hohen Wahrscheinlichkeit, daß das Ganze den Bach runter geht, weil die Teilnehmer untereinander keinen oder nur sehr schwer einen gemeinsamen simulatorischen Ansatz finden und die neue Simulation in Struktur und Bürokratie erstarrt, bevor sie zu leben beginnt.

Auch die in den meisten MN's so heilige Kuh der Haupt- und Neben-ID's gehört meiner persönlichen Meinung nach geschlachtet. Man spielt, wen man spielt. Genau in dem Moment, in dem man diesen Charakter spielt. Egal wen, wie, was ... Und wenn jetzt als Argument kommen sollte, dass man ohne Haupt-ID ja keine PoC ansprechen könnte, so ist das meiner Meinung nach eine Verlagerung auf eine andere Strukturebene. SimOff-Verwaltung (vulgo: Administration) hat (sollte) nichts mit dem Verhalten oder der Struktur der Teilnehmer innerhalb der Simulation zu tun haben. Bei "uns" gibt es "Spieler-ID's" die persönlich zugeordnet sind und einen Pool an "Volks-ID's", aus dem sich jeder nach Bedarf bedienen kann.

Die Beiträge der letzteren werden nur durch deren Signatur einem PoC zuordenbar. Mal sehen, wie das ausgeht ...