

# Militärsim / Dauer und Zeit

**Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. November 2019, 13:07**

Das Problem mit dem Militär in den MNs ist auch, dass viele der Ansicht sind, sie würden ohne Riesenmilitär nicht ernst genommen werden. Es ist an sich ja auch schwierig, da jeder Mitspieler in den MNs von der Theorie her gleichwertig ist und dass das für die MNs in einem gewissen Maße auch gilt (ich halte die Eintragungsvorschriften bei den Karten für ein gutes Maß der Qualifikation für Gleichwertigkeit), aber dann MNs oder Personen mit unterschiedlichen Machtmöglichkeiten simuliert werden sollen. Die Wahrnehmung verschwimmt innerhalb kürzester Zeit und es wird einem ständig von allen Seiten erklärt, was nun wie realistisch und was lächerlich ist.

Stellen wir uns den Neuling mit der Neulings-MN vor: Er will irgendwie besonders sein und sieht halt die ganzen Marktschreier, große MNs mit vielen Spielern, die andere MNs zum Teil nicht ernst nehmen, weil sie weniger Spieler haben, oder neuer sind, etc. Diese MNs sind in der Regel durch die Lockerung gegenüber dem RL auch durchaus militärisch aktiv geworden und zeichnen sich dadurch auch als Bedrohung aus. Eines führt zum Anderen. Zu dem sind die MNs ein wenig wie die Vampire von Vampire: The Masquerade (das Pen&Paper, nicht die eher seichten PC-Spiele), dass sie miteinander leben müssen, aber sich gegenseitig die Nahrung nicht gönnen (Spieler, Aktivität). Nach dem Willen der meisten MNler sollen Neulinge dann eben nicht einen eigenen Staat gründen, sondern bei ihnen mitspielen.

Und viel Interaktion der MNs untereinander läuft auch auf militärische Szenarien hinaus, selbst wenn einige das gar nicht wollen. Das Thema ist schwierig.