

# Politische Intrigen

**Beitrag von „Fang Kai-Schek“ vom 10. August 2022 um 22:51**

Nun ja, die Sache ist wohl komplizierter, die ganz alten Spaßsims aus den 90ern dürften auch weniger konfliktintensiv gewesen sein. Was ich unter traditionell verstehe ist die klassische Politiksim, wie sie in den 2000ern bestand, daneben gab es freilich auch schon anderes. Aber heute treffen halt beide Stile aufeinander.

Die alten Mns waren hochgradig voluntativ gesteuert, und Zwang, sich an irgendwelche Ausgestaltungsprärogativen zu halten quasi inexistent, der Spielerwille war maßgebend, wenn man mit dem Admin nicht konnte, packte man wohl auch schon mal die Sachen und machte das Ding in einem anderen Forum neu auf, notfalls wurde gar gehackt.

Daß die Fetzen fogen und der Haß nur so sprühte war kein Bug, sondern ein Feature.

Daß der MN-Vatikan mal in Chinopien saß ist ein gutes - wenn auch eher am Thema vorbeigehendes - Beispiel für das Wesen der alten MNs, die Chinopen wollten den Vatikan offenbar haben und so kam es dann auch, während heute aus Realismusgründen kaum jemand ernsthaft auf die Idee käme, den Vatikan in einem China-Pendant anzusiedeln.