

Politische Intrigen

Beitrag von „Fang Kai-Schek“ vom 14. August 2022, 11:07

[Zitat von Arjan van de Westplate](#)

Ich glaube es ist viel trivialer. Die Spieler einer MN sehen sich selten als zusammengehörig.

Es gab zu meiner Zeit in Astor nicht "die MN Astor" vielmehr identifizieren sich die Spieler klar als Astor-Demokraten vs. Astor-Republikaner. Gefühlt war die Motivation nicht eine lustige MN zu bespielen sondern den Gegner mit allem zu bekämpfen was geht. Es ging nicht darum miteinander zu spielen sondern gegeneinander.

Das Entweder-Oder-Verhältnis von Republikanern und Demokraten in Astor ist in gewisser Weise ein Sonderfall, auch wenn mir durchaus bewußt ist, daß Astor auch u.a. die SCU und diverse andere Parteien hatte. Daher ist man in anderen MNs ja auch eher auf Koalitionen angewiesen und die Parteien sind auch oft unbeständiger. (In Dreibürgen ist eigentlich nur die NLP dauerhaft stabil, weil ohne und gegen sie meist höchstens krude Querfront-Koalitionen denkbar waren)

Aber grundsätzlich würde ich zustimmen, die Spieler betrachten sich nach traditionellem Verständnis jedenfalls nicht als eine Art Ensemble, das versucht eine gute Show abzuliefern.

Eher kämpfen die Spieler um die Vorherrschaft. Was sich im Grunde auf folgenden Wegen erreichen läßt:

- Neue Spieler, die der eigenen Partei bzw. dem eigenen Lager die Stimme geben von außerhalb gewinnen.
- Bestehende Spieler in das eigenen Lager rüberziehen.
- Spieler aus dem feindlichen Lager vergraulen oder auch vor die Tür setzen/sperrern.
- Versuchen "Wahlvieh" (das sind - für die jüngeren Semester - Spieler, die nicht eigentlich an der Sim teilnehmen, sondern im Grunde immer nur zu den Wahlen aktiv werden, um ihre Freunde oder Gesinnungsgenossen zu unterstützen)heranzukarren oder von der Teilnahme auszuschließen
- Veränderung der Wahlmodi zum eigenen Vorteil, bzw. Ausnutzen solcher Gegebenheiten

(etwa Prozhürden oder Stimmen, die an fremde Parteien vergeben müssen) Wobei das schon eher "modernerer" Stil ist.

- Technische "Lösungen" wie vortäuschen von weiteren natürlichen Personen , Manipulationen usw.

Das ganze hat allerdings ein Problem, ist man zu erfolgreich und regieren seit Jahren die gleichen Leute unangefochten, auch weil es nicht mehr so klappt mit der Fluktation und dem Nachwuchs-Anwerben, wird es halt langweilig. Und Freunde überreden macht man wohl eher als 15jähriger denn mit 40, denn das könnte leicht mit Irritationen enden. Die MNs sind ja im Grunde schon immer skurril gewesen, man bekämpft sich bis auf das Messer, aber es geht eigentlich um nichts außer Bits und Bytes in Datenbanken. Wobei das Freilich im Amateurfußball ähnlich ist. 😊

All das läutete dann meines Erachtens so allmählich die Verrollenspielung auch der demokratischen MNs ein. Wobei das unterschiedlich geschehen ist, hier kam vielleicht Gesellschaftsim dazu, dort wechselte vielleicht der eingefleischte Konservative dann doch auf einmal freiwillig zu den Linken, damit endlich mal Bewegung reinkommt, oder auch umgekehrt und mancherorts wurden Wahlverfahren geändert (Prognose statt Wahl bzw. Begrenzung des maximal auf eine Partei zu vergebenden Prozentsatzes) oder beschränkt Zufallskomponenten eingeführt. In kleinen Mns begannen mancherorts vielleicht auch neben Stagnation die gewaltigen Sprünge in Wahlergebnis und Parteienlandschaft bzw. das Fehlen ganzer Lager zu nerven , da "unrealistisch".

Ein zumindest gewisses Zugehörigkeitsgefühl zu "ihrer" (oder auch mehreren) MNs hatten die Spieler aber - würde ich sagen - großteils auch schon früher und wenn man den Feind mal ganz erfolgreich besiegt oder verbissen hatte, schwarte doch auch früher, daß es jetzt wohl bald langweilig würde. Irgendwie gehörte es auch zum Selbstverständnis, daß man den "Feind" prinzipiell dennoch mitspielen ließ.

Ich glaube im Grunde war die traditionelle MN - neben harten Angriffen - ein Wettkampf um das Erfolgreichste Werben von Verbündeten, auch wenn der Wettkampf nicht immer fair war. Aber es war im Prinzip "ehernes" Gesetz, daß jeder Spieler exakt eine Stimme hatte, das Prinzip war eigentlich nur durch Vortäuschen erfundener Realpersonen zu umgehen und das konnte einem weit über die Grenzen der betroffenen MN schlecht bekommen. Wobei es natürlich dennoch hintertrieben wurde, aber ein Admin, der aufflog, daß er Spieler vortäuschte, der stand schon mal schnell alleine da, oder es blieben nur die wie er dachten.

Im alten Korland hatten wir dazu auch Diskussionen, denn (MN-fremd aus einem Reenactment-Forum über die Zwischenkriegszeit rekrutierte) Spieler schlugen schnell vor, die im Zorn

gegangenen Kommunisten halt irgendwie selbst zu bespielen und konnten es nicht verstehen, darauf quasi ein "wenn wir das machen, kriegen mir keine Leute aus den anderen MNs mehr rein" zu hören zu bekommen. Und das obwohl Korland ja schon damals schon durch die Ausgangslage einer bis dato durch Abschottung in der Vorkriegszeit stehengebliebenen Gesellschaft durch eine jüngst gestürzte Diktatur so halb Rollenspiel war.