

Simulationen

Beitrag von „Carmen I.“ vom 26. Juni 2006, 16:01

Das genau ist für mich aber der Unterschied zwischen einem Rollenspiel- und eine MN-Gemeinschaft:

In der MN wird das Leben simuliert und im Leben kann man keine Gedanken lesen. Insofern kann oder sollte man die Beschreibung von Gedanken vermeiden. Tut man es nicht, ist es eine ganz eindeutige psychologische Beeinflussung der Handlung des Mitspielers. Denn dieser wird die Gedanken aufnehmen, entweder weil ungeschickt, darauf verbal eingehen oder aber seine Handlungen danach ausrichten.

Ein weiterer Unterschied zum Rollenspiel ist der Unterschied in den MNs zwischen simon und simoff. Bei den RPGs gibt es das in dieser extremen Form nicht. Dort macht der simoff-Anteil höchstens 10 - 15 % aus, schätze ich mal.

Insofern kann ich die Ausführungen von Thameron zwar nachvollziehen, halte sie aber nur bedingt auf die MNs für anwendbar.