

Der Novize sucht das Land

Beitrag von „KvSP“ vom 7. Dezember 2008, 19:24

Hallo Freunde!

Ich heisse Kuba und bin ein Bewohner der polnischen Mikronation- des Königreichs der Scholandia (www.scholandia.org), deren Gruender deutsche Wurzeln hat. Das ist eine der groesten polnischen Mikronationen, sie hat lange Geschichte und entzuekende Kultur.

Ich habe Entscheidung getroffen, dass ich deutsch Herangehen an die Frage der Mikronation kennenlernen will. Ich brauche auch viel Sprachepraktik, um mein chwach deutsch zu verbessern. Deshalb wuerde ich gerne mich in eine deutsche Mikronation niederlassen. Es gibt aber ein kleines Problem- wenn es so viele Virtualstaate gibt, weiss ich gar nicht, was fuer eine ich auswaehlen soll. Es interessiert mich nur ein grosses, lebendes Land. Wenn jemand mir helfen koennte... 😊

In Scholandia habe ich sehr viel erreicht. Ich wurde geadelt (ich bin ein Baron mit Familienname "von Salvepol". Salvepol ist ein Stadt in Scholandia). Ich bin ein Minister (feur Kultur. frueher Minister für innere Angelegenheiten) geblieben, habe eine Zeitung gefuehrt und vieles, vieles mehr:)

Ich hoffe, dass ich in deutenen virtuellen Welt viel Spass und Freundlichkeit finden werde!

Ihr scholandisch Freund!
Kuba von Salvepol Pakulski

Deutsch zu verbessern...

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 7. Dezember 2008, 19:26

Herzlich Willkommen 😊

Beitrag von „ehemaliger_Benutzer“ vom 7. Dezember 2008, 19:32

Der größte Medienmogul der deutschsprachigen MN-Welt heißt sie herzlich willkommen.

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 7. Dezember 2008, 19:45

Willkommen und viel Spaß!

Ich würd bei sowas meinem Bauch folgen und mich erstmal dort ausprobieren, wo ich mich auf den ersten Blick am Wohlsten fühle.

Wechseln kann man immer noch...

Beitrag von „Platzmeister“ vom 7. Dezember 2008, 20:09

Hallo und herzlich willkommen.

Wie Giuseppe schon richtig bemerkte, solltest Du am besten mal einige Blicke in die verschiedenen deutschsprachigen MN werfen, welche hier präsent sind. Eine Linkliste gibt's weiter unten. Eine Empfehlung zu geben, würde ich mir nicht anmaßen, da es sehr viele unterschiedliche und interessante Mikronationen mit teilweise recht verschiedenen Ansätzen gibt. Da solltest Du Dir doch die Mühe machen und selber Erfahrungen sammeln.

Falls es die anderen Mitspieler hier interessiert, gibt es auch ein polnisches Wiki zu den MN unter <http://micropedia.wikia.com/>

Die Heimatnation unseres gastes hat da auch einen Artikel <http://micropedia.wikia.com/wiki/Scholandia>.

Alles ist natürlich nur verständlich für Leute, die einigermaßen polnisch können. 😊

Und damit sich unser Gast etwas heimisch fühlt, werde ich mal die Links in die Listen aufnehmen.

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 7. Dezember 2008, 21:35

Dhien dobry 😊

Ich kann dir zwar nicht weiterhelfen mit deinem Problem da ich selbst nur eine extrem kleine MN vertrete, aber falls es mal sprachprobleme gibt, ich kann etwas polnisch 😊

Beitrag von „Platzmeister“ vom 7. Dezember 2008, 22:06

[Zitat von Thomas Metz](#)

Dhien dobry 😊

... aber falls es mal sprachprobleme gibt, ich kann etwas polnisch 😊

Na aber hallo, ich entdecke ja immer wieder neue Talente an Dir. 🙄

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 7. Dezember 2008, 22:08

... rechtschreibung gehört nicht dazu.. korrekt muss es heißen Dzien dobry

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 7. Dezember 2008, 22:51

Ich empfehle Polanien denn die brauchen noch paar die Polen simen können 😊

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 7. Dezember 2008, 22:58

Das ist aber keine große MN 😊

Beitrag von „Carmen I.“ vom 8. Dezember 2008, 14:10

Aber eine sehr freundliche MN, Adel simulieren die auch und so können beide Seiten davon profitieren. Finde den Vorschlag gut.

Ansonsten würde ich mich bei den internationalen gemeinsamen Gremien wie OIK und CartA umschauen und mir von dort eine MN aussuchen, deren Delegierter sich stark beteiligt. Auf jeden Fall schrumpft so die Anzahl der in Frage kommenden MNs schon etwas zusammen. 😊

Beitrag von „Michael Kaschinowitz“ vom 8. Dezember 2008, 14:49

Auch von mir ein spätes, aber herzliches Willkommen 😊
Wieviele polnische MNs gibt es denn? Ist da genauso viel los wie hierzulande?

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 8. Dezember 2008, 21:14

Auch von mir ein herzliches Willkommen 😊

Beitrag von „Weissenberg“ vom 9. Dezember 2008, 17:22

| [Zitat von KvSP](#)

Hallo Freunde!

Ich heisse Kuba und bin ein Bewohner der polnischen Mikronation- des Königreichs der Scholandia (www.scholandia.org), deren Gruender deutsche Wuerzeln hat. Das ist eine der groesten polnischen Mikronationen, sie hat lange Geschichte und entzuekende Kultur.

Ich habe Entscheidung getroffen, dass ich deutsch Herangehen an die Frage der Mikronation kennenlernen will. Ich brauche auch viel Sprachepraktik, um mein chwach deutsch zu verbessern. Deshalb wuerde ich gerne mich in eine deutsche Mikronation niederlassen. Es gibt aber ein kleines Problem- wenn es so viele Virtualstaate gibt, weiss ich gar nicht, was fuer eine ich auswaehlen soll.

Es interessiert mich nur ein grosses, lebendes Land. Wenn jemand mir helfen koennte... 😊

In Scholandia habe ich sehr viel erreicht. Ich wurde geadelt (ich bin ein Baron mit Familienname "von Salvepol". Salvepol ist ein Stadt in Scholandia). Ich bin ein Minister (feur Kultur. frueher Minister für innere Angelegenheiten) geliebt, habe eine Zeitung gefuehrt und vieles, vieles mehr:)

Ich hoffe, dass ich in deutschen virtuellen Welt viel Spass und Freundlichkeit finden werde!

Ihr scholandisch Freund!
Kuba von Salvepol Pakulski

Deutsch zu verbessern...

Alles anzeigen

Czesc Kuba! 😊

Jesli masz ochote, to mozesz spojrzec na Meltanie, <http://ozeania.de/meltania/index.php>
<http://meltania.mikronation.de/> , chociaz nie mysle, ze to cos dla ciebie - dopiero budujemy nasze panstwo, ale tam jestem bardzo aktywny, i jako pol-polak i pol-niemiec moze tobie pomoc. 😊 Serdecznie zapraszam,
Tobiasz

Und für alle noch mal auf Deutsch:

Hi Kuba!

Wenn du Lust hast, kannst du natürlich bei Meltania vorbeischauchen, auch wenn ich nicht wirklich denke, dass es etwas für dich ist, da wir uns noch im aufbau befinden. Ich bin dort aber sehr aktiv, und als Halb-Pole und Halb-Deutscher kann ich dir dort helfen. Ich lade herzlich ein,
Tobias

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 10. Dezember 2008, 14:10

Herzlich Willkommen,

ich lerne zwar Polnisch gerade, aber ich will hier niemand mit meinen Rechtschreibfehlern ärgern.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 11. Dezember 2008, 20:30

Studnia Krwi! ... Sorry ist das einzige was ich auf polnisch kann da ich Guild Wars mal auf polnisch spielte weil ich damals in eine Polin verknallt war ... egal.

Mir kommt mein Irkanisch immer etwas polnisch vor, wegen der Wörter 😊

z.B. goote taszkh! Guten Tag!

Am besten suchst Du Dir ein Land welches sich eher mit Kultur beschäftigt.

Beitrag von „KvSP“ vom 13. Dezember 2008, 13:46

Vielen Dank für alle Antworten! Entschuldigung, dass ich so lange nichts geschrieben habe. Wir beenden Semester in Polen, deshalb ich letztens am bischen wenig Zeit habe.

Fuer Carmen I

Ja, ich habe so eine Organisation besuchen und... deshalb bin ich hier gekommen:)

>Die Heimatnation unseres gastes hat da auch einen Artikel <http://micropedia.wikia.com/wiki/Scholandia>.

>Alles ist natürlich nur verständlich für Leute, die einigermaßen polnisch können. 😊

Wenn jemand woellte, koennte ich es aus dem Polnischen ins Deutsche uebersetzen, das ist kein Problem fuer mich;)

>Wieviele polnische MNs gibt es denn? Ist da genauso viel los wie hierzulande?

Also. In Polen gibt es auch "viele" Mikronationen (Mikronations?), aber nicht so viel, wie in Deutschland. Polnische "UN-Organisation" (OPM, Organizacja Polskich Mikronacji) hat dreizehn Mitglieder und das sind diese Nationen, die mindestens FUENF aktive Einwohner haben. Die groesste der groessten gibt est in Polen drei: Krolestwo Scholandii (Koenigsreich Scholandia www.scholandia.org), Herzogtum Sarmacja (Ksiestwo Sarmacji, www.sarmacja.org) und das alteste Koenigsreich Dreamland (Krolestwo Dreamlandu, www.mikronacja.pl). In den Tagen der Herrlichkeit gab es in Polen etwa zwei Tausend Buergern und Einwohner (zB Scholandia hatte 110 Buergern und 535 Einwohner). Heute ist uns weniger, in Scholandia ist es etwa zwanzig aktive Buergern. Dies ist der Grund, warum wir in Polen so viel fuer die Promotion arbeiten. Ich bin hier gekommen, um deutsch zu lernen (meine Sprachprobleme sind vermutlich ganz sichtbar;) und um interessante Ideen zu, ekhm, suchen:) Und, natuerlich, um viel Spass zu haben!

Das, was mir in Deutschland ein Problem macht, sind die Foren:) "Unsere" Mikronationen sind ganz anders organisiert. Wenn Ihr Website www.scholandia.org besuchen (http://translate.google.com/translate?hl=pl&ie=UTF-8&u=www.scholandia.org&sl=pl&tl=de&history_state0=), werdet Ihr viele Unterschiede finden. Das Leben in Scholandia geht weiter dank mail-groups (?), viele Organisationen und Presse. Forum in Scholandia funktioniert nicht, wie in andere polnische Mikronationen. Es ist sehr schwer die Differenz zu erklaren, vermutlich werde ich in die Zukunft ich mehr schreiben koennen:)

>Czesc Kuba! 😊

Tego sie, przyznam szczerze, nie spodziewalem:) Dobrze jest miec bratnia dusze na wyciagniecie reki! 😊

>chochiaz nie mysle, ze to cos dla ciebie - dopiero budujemy nasze panstwo, ale tam jestem bardzo aktywny, i jako pol-polak i pol-niemiec moze tobie pomoc. 😊

Sadze, ze, jako dosc obeznany w polskiej wersjii wirtualnej utopii, moglbym byc dosc przydatny.:) A polska pomoc bedzie przydatna mi:) Wiec nawet, jezeli nie zamieszkam u Was na stale, to postaram się swoja reke do budowy Meltanii przylozyc;)

>ich lerne zwar Polnisch gerade, aber ich will hier niemand mit meinen Rechtschreibfehlern ärgern.

Mein Deutsch-Lehrer in "Gymnasium" (das ist die zweite Phase der polnischen Bildungssystem, Klassen 7-9), der mich Deutsch fuer zwei Jahre gelehrt hat, hat auch Polnisch gelernt. Nach drei Jahren hat er Polnisch besser gesprochen, als ich Deutsch;) Es ist sehr schwierig Polnisch zu lernen, auch fuer Pole. Manchmal bin ich sicher, dass Stephen Mueller (ein Comiker, Abitur-Lektor) spricht Polnisch besser, als viele Pole:)

>Studnia Krwi! ...



Ich danke noch einmal fuer die ganze Hilfe! Ich hoffe, dass ich hier am bischen langer bleibe...:)

Herzliche Gruesse!
Kuba

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 13. Dezember 2008, 17:36

a Propos Stephen Müller: Viva Polonia 😊 (auch wenn ich es leicht übertrieben habe, in einem Punkt hat er Recht: In Polen gibts die schönsten Frauen :))

Beitrag von „Weissenberg“ vom 13. Dezember 2008, 20:50

Nun, ich finde das Konzept der polnischen MNs höchst interessant. Wobei die Ausgestaltung in Scholandia aber unglaublich ist.

Beitrag von „Michael Kaschinowitz“ vom 14. Dezember 2008, 17:07

110 Bürger? Nicht schlecht. Die deutsche MN-Szene ist ja viel "zerhackstückelter" - also in kleinere MNs (Mikronationen 😊) aufgeteilt.

Beitrag von „Eirik IX.“ vom 19. Dezember 2008, 16:00

Gut gebrauchen könnte man einen polnischen Muttersprachler sicherlich in [Wislanien](#), dort gibt es nämlich derzeit keinen solchen und dementsprechend strotzen die polnischen Namen und Bezeichnungen wohl vor Rechtschreib- und wahrscheinlich besonders Grammatikfehlern. Sonderlich aktiv ist Wislanien jedoch leider nicht, gerade einmal sechs einigermaßen aktive Bürger.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Dezember 2008, 20:40

| [Zitat von Michael Kaschinowitz](#)

110 Bürger? Nicht schlecht. Die deutsche MN-Szene ist ja viel "zerhackstückelter" - also in kleinere MNs (Mikronationen 😊) aufgeteilt.

Ach....Ratelon hatte zeitweilig auch schon so viele.

Den Vorschlag Carmens kann ich nicht wirklich verstehen. Mir zumindest will sich nicht der Zusammenhang zwischen aktivem Delegiertem und aktiver MN erschliessen. Die DU bsplw. entsendet traditionsghemaess (:D) gar keine Delegierte in micronationale Organisationen.

Beitrag von „Weissenberg“ vom 22. Dezember 2008, 22:08

@Eirik:

Ja, ich könnte mich mal dran versuchen. Aber ich war mal dort, ich weiß nicht... irgendwie spricht es mich nicht ganz so an. Aber ich auf Wunsch kann ich gerne helfen. 😊

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 29. Dezember 2008, 20:50

[Zitat von KvSP](#)

Hallo Freunde!

Ich heisse Kuba und bin ich ein Bewohner der polnischer Mikronation- des Königreichs der Scholandia (www.scholandia.org), deren Gruender deutsche Wuerzeln hat. Das ist eine der groesten polnischen Mikronationen, sie hat lange Geschichte und entzuekende Kultur.

Ich habe Entscheidung getroffen, dass ich deutsch Herangehen an die Frage der Mikronation kennenlernen will. Ich brauche auch viel Sprachepraktik, um mein chwach deutsch zu verbessern. Deshalb wuerde ich gerne mich in eine deutsche Mikronation niederlassen. Es gibt aber ein kleines Problem- wenn es so viele Virtualstaate gibt, weiss ich gar nicht, was fuer eine ich auswaehlen soll.

Es interessiert mich nur ein grosses, lebendes Land. Wenn jemand mir helfen koennte... 😊

In Scholandia habe ich sehr viel erreichert. Ich wurde geadelt (ich bin ein Baron mit Familienname "von Salvepol". Salvepol ist ein Stadt in Scholandia). Ich bin ein Minister (feur Kultur. frueher Minister für innere Angelegenheiten) geblieben, habe eine Zeitung gefuehrt und vieles, vieles mehr:)

Ich hoffe, dass ich in deutschen virtuellen Welt viel Spass und Freundlichkeit finden werde!

Ihr scholandisch Freund!
Kuba von Salvapol Pakulski

Deutsch zu verbessern...

Alles anzeigen

Hallo Kuba 😊 ,

um die richtige deutschsprachige Micronation für dich zu finden ist es zunächst wichtig für dich zu wissen, dass es in der Community der deutschsprachigen Micronations zahlreiche verschiedene Typen von Micronationen gibt. Die Mitspieler unserer Community von Micronationen haben verschiedene Arten von Micronationen entwickelt, die Spieler mit ganz unterschiedlichen Interessen und Vorlieben ansprechen.

Wenn du uns sagst, welcher Typ von Micronation dich interessieren würde, können wir dir eine Auswahl der bestehenden Micronationen nennen, so dass dir die Auswahl doch deutlich erleichtert wird.

In der Community deutschsprachiger Micronationen unterscheiden wir grob folgende Typen von Staaten:

In **Politiksimulationen** steht das Geschehen auf der politischen Bühne im Vordergrund. Die meisten Mitspieler in diesen Nationen streben danach, in politische Ämter gewählt oder ernannt zu werden und ihre Ziele als Parlamentarier oder Regierungsmitglieder umzusetzen. Entsprechend sind Politiksimulationen meistens Republiken oder parlamentarische Monarchien. Erste Erfolge zu erreichen, wie z. B. ein Parlamentsmandat zu gewinnen, ist meist nicht schwierig. Um langfristig erfolgreich zu sein, muss man aber vor allem gute Beziehungen zu Leuten mit ähnlichen Zielen und Interessen aufbauen. Das wird einerseits dadurch erleichtert, dass es in Politiksimulationen in der Regel zahlreiche politische Parteien gibt, von denen man sich die passende aussuchen kann und in der man dann schnell in ein Team von Gleichgesinnten eingebunden wird. Andererseits ist die Konkurrenz um die wirklich hohen

Ämter hier sehr hoch, da fast alle Spieler darauf hinarbeiten, irgendwann in möglichst einflussreiche Positionen aufzusteigen. So werden aus Freunden, die bislang gut zusammengearbeitet haben, schnell mit harten Bandagen kämpfende Rivalen. Der Umgangston in Politiksimulationen ist oft sehr rau, man muss harsche Kritik einstecken können und darf sich nicht scheuen, seinerseits andere hart anzugehen, will man in der Hierarchie aufsteigen und Macht erlangen.

Kultursimulationen legen besonderen Wert darauf, z. B. die Geografie und Geschichte des Landes, die Lebensart und Mentalität seiner Bevölkerung zu gestalten und zu präsentieren. Fantasie und Kreativität auf diesen Gebieten werden hier höher bewertet als politische Visionen. Natürlich wird auch in Kultursimulationen Politik gemacht, aber diese richtet sich weniger danach, was in der Spielerschaft gerade mehrheitsfähig ist, als nach der Frage, was eben zum Grundkonzept der Nation passt. Was eben eine Bevölkerung, die bestimmte Traditionen und geschichtliche Erfahrungen hat oder einer bestimmten Religion anhängt zu welchem Thema denkt, und wie sie es wohl in der Realität regeln würde. Es gibt sowohl Kultursimulationen, die sich an realen Nationen und Kulturkreisen orientieren, als auch solche, die eigene Kulturen erfinden und stetig weiterentwickeln. Das soziale Klima in Kultursimulationen ist zumeist etwas ruhiger und sachlicher als in Politiksimulationen. Über allen Meinungsverschiedenheiten in einzelnen Fragen steht das gemeinsame Interesse an der Kultur des Landes, für die sich alle Mitspieler interessieren und die sie schlüssig abbilden möchten.

Recht entspannt geht man die Dinge in **Gesellschaftssimulationen** an. Gesellschaftssimulationen bieten von beiden vorgenannten Typen etwas. Wie gesagt nur etwas, nicht alles, dafür aber auch wiederum anderes mehr. In Gesellschaftssimulationen stehen die "IDs", also die von den Mitspielern erschaffenen Spielfiguren, und ihre Leben im Mittelpunkt. Es wird Politik gemacht, aber Parteien oder politische Ideologien spielen eine nachrangige oder keine Rolle. Konkrete Meinungen zu konkreten Fragen sind wichtiger als grundsätzliche Anschauungen. Es entscheidet sich von Fall zu Fall, mit wem man einer Meinung ist und gegen wen man argumentiert. Der Charakter und die Kultur eines Landes werden oft sorgfältig ausgearbeitet und vorgestellt, aber man ist an keinerlei Konzept gebunden. Es wird zusammengemischt, was nach Meinung der Mitspieler zusammenpasst und allen gefällt. Am wichtigsten ist jedoch das tägliche Leben der Bürger eines Landes: was erleben sie? Wie denken sie darüber? Mit wem sind sie befreundet, mit wem verstehen sie sich eben nicht? Was möchten sie erreichen, und welche Hindernisse haben sie auf dem Weg dorthin zu überwinden?

Eine Art besonderer Mischung aus Politik- und Kultursimulation sind **Historiensimulationen**. Hier werden Politik und Leben in vergangenen Zeitaltern simuliert. Besonders wichtig ist es,

sich in die vorgegebene Spielwelt "eindenken" zu können, also zu verstehen, in was für einem Land in welcher Zeit man dort lebt. Konservative, Liberale und Sozialisten haben in einer in der Gegenwart angesiedelten Politiksimulation natürlich ganz andere Auffassungen und Ziele als in einer Historiensimulation, die in der Welt von vor über hundert Jahren spielt! Auch gesellschaftliche Vorgänge und Zusammenhänge gestalten sich in diesen Simulationen natürlich grundsätzlich anders. Manche Dinge, die in "modernen Simulationen" normal sind, sind dort nicht möglich. Dafür können aber andere, nicht mehr in unsere heutige Zeit passende, Ideen ausprobiert und erlebt werden. Innerhalb des Rahmens, dass man sich eben innerhalb eines bestimmten Zeitalters bewegt, sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Was an der einen Seite weggenommen wird, kommt sozusagen an der anderen neu hinzu. Historiensimulationen bieten nicht weniger Möglichkeiten als Simulationen in der Jetztzeit, sie verschieben das Spektrum nur!

Obwohl neben den Politiksimulationen der älteste Typ deutschsprachiger Micronationen sind **Spaßsimulationen** in den Augen mancher Mitspieler in den Micronationen leider nicht mehr allzu gut gelitten. Das aber zu unrecht! Spaßsimulationen sind Staaten, in denen alles mit viel Humor und Augenzwinkern gesehen und behandelt wird. Auch hier wird Politik gemacht, gibt es Regierungen und werden Gesetze beschlossen. Viele Spaßsimulationen haben sehr detaillierte und liebevoll gestaltete gesellschaftliche, kulturelle und geschichtliche Hintergründe. Das Verhältnis der Mitspieler in Spaßsimulationen ist oftmals am freundlichsten und persönlichsten, und viele Spieler geben sich hier große Mühe, ihr Land voranzubringen. Man nimmt nur alles, was man tut, mit viel Humor. Spaßsimulationen nehmen reale politische und gesellschaftliche Themen oft ironisch oder satirisch aufs Korn. Wer in einer Spaßsimulation als fantasievoller, witziger und netter Mitspieler auffällt, verdient sich oft mehr Ruhm und Bekanntheit als in anderen Simulationen.

Natürlich gibt es, wie bereits angedeutet, vielfach **Überschneidungen** zwischen diesen Typen von Micronationen. Die meisten Politiksimulationen haben eine Gesellschaftssimulation als Unterbau. Auch für Kultursimulationen ist Politik wichtig, fast alle haben Wahlen, und oft auch Parteien. Gesellschaftssimulationen integrieren auch Politik und die Gestaltung des Landes. Historiensimulationen wären undenkbar ohne Gestaltung des Landes und seiner Gesellschaft. Auch Spaßnationen machen Politik, und gestalten ihr Land ganz individuell und oft aufwändig.

Aber trotzdem, eine erste Auswahl von welchem Typ man sich angesprochen fühlt, erleichtert die Entscheidung. Sag uns, wo du dich am meisten wohlfühlen würdest, dann können wir dir Micronationen nennen, die du dir näher anschauen solltest! 😊

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 29. Dezember 2008, 21:10

[Zitat von Kinga Baumgart](#)

...

In der Aufstellung fehlen aber noch die Sexsimulationen, die Konfliktsimulationen und die beliebten Großkotzsimulationen. 🌐

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 29. Dezember 2008, 21:29

Die einzige Sexsimulation die ich kenne, ist Ratelon - und auch nur für Homos 😊
Konfliktsimulation ist nach der Fusion von GF und AIC zur CartA für mich nunmehr identisch mit Politiksimulation. Und Großkotzsimulation - die nächsten Sommerferien sind noch einige Monate hin, während Aurora allein mir keine Erwähnung wert war. Zumal ich bewusst auf die Nennung von Beispielen verzichtet habe 😊

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 30. Dezember 2008, 12:32

Trotzdem eine schöne Übersicht. 👍

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 30. Dezember 2008, 12:44

Jetzt weiß ich auch, warum den MNs der Nachwuchs ausbleibt. Früher war ein Staat ein Staat, der aus seinen Bürgern bestand. Heute ist ein Staat allenfalls noch ein "Projekt", das "Mitspieler" hat, häufig schon nur noch eine "Simulation" mit all ihren unbrauchbaren Subkategorien. Man füge ein bißchen "Versimoffung" hinzu sowie eine Prise "Community"-Weichspüler (wer vor vier, fünf Jahren jeden Fremden einfach geduzt hätte, als kenne man sich seit dem Kindergarten, wäre achteckig geflogen), schon hat man die Soße: ein eintöniges

Browsersgame, technisch weit zurückgeblieben und so austauschbar wie Stecksicherungen. Daß das niemanden mehr anzieht, sollte wirklich nicht wundern.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 30. Dezember 2008, 18:16

Das Problem ist außerdem, dass es Menschen die älter sind und deswegen Arbeiten und evtl. noch Familie haben schwer dazu zu bewegen sind sich bei soetwas einzubringen.

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 31. Dezember 2008, 10:29

Die Werkzeuge, die wir benutzen, sind einfach veraltet. Gleichzeitig ist es immer leichter geworden, diese Werkzeuge für eine eigene Staatsgründung zu verwenden, was zu einer ungeheuren Vermehrung der MN's und zur Zersplitterung der MN-Gemeinde geführt hat. Ich bin da auch ratlos, was man da tun kann außer für sein eigenes Projekt zu kämpfen, gerade wenn es schon länger besteht.

Beitrag von „Jafari Majes“ vom 31. Dezember 2008, 13:50

Ja, diese Zersplitterung ist ein Problem. Aber andererseits kannst du auch niemandem verbieten, eine neue MN zu gründen. Mir ist nur noch nicht ganz klar geworden, *warum* mittlerweile ein Großteil der Neulinge als erstes ein oder zwei eigene MNs gründen wollen anstatt sich an bestehenden zu beteiligen. Ich habe in acht Jahren noch keine einzige MN gegründet und fühle mich dadurch nicht schlechter.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 31. Dezember 2008, 14:33

[Zitat von Jafari Majes](#)

anstatt sich an bestehenden zu beteiligen.

Vielleicht weil die Mehrheit der Neulinge diesen Rat konsequent ignoriert. 🤔

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 31. Dezember 2008, 15:15

Nö, da hat der Störte schon recht. Mittlerweile kann jede Dumpfbratze ein Forum betreiben (vom Bedienen will ich mal nicht sprechen) und somit ist die Hemmschwelle es nicht zu tun, deutlich gesunken.

Aber man kann nun nicht wirklich ein Forum mit einer MN gleichsetzen. Am Ende muss sich jede Gründung durchsetzen, entweder durch Anklang beim allgemeinen Publikum und daraus resultierende Aktivität Mehrerer oder durch ungeheures Engagement und liebevolle Kleinarbeit des Gründers als Einzelkämpfer. Meistens liegt es irgendwo dazwischen.

Dennoch meine ich, dass sich jeder ausprobieren soll.

Ich hab drei Jahre lang mein Herzblut in eine bestehende MN gesteckt, irgendwann ein Wrack namens Gran Novara übernommen und dann Isfahn gleichzeitig mit Novara als Zweit-MN betrieben und in den Sand gesetzt.

Einzig meinerseits festzuhalten ist, dass durch das Betreiben einer MN nicht unbedingt die Lust an der Sache steigt. Ich glaube, dass die Spieler ohne eigene MN die Glücklicheren sind, was aber natürlich wieder nur meine Meinung ist, bevor hier wieder die PC-Arschlöcher den Finger heben. 🤔

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 31. Dezember 2008, 15:15

Das stimmt allerdings: die technischen Hürden sind heute viel geringer als noch vor ein paar Jahren: funpic, oHost, Pytalhost usw. - nimmt man die Werbung in Kauf, lassen sich damit vorzüglich MNs aufziehen. Dazu kommen noch großzügige Angebote, etwa das von Minasol - gut gemeint, aber vielleicht trägt es in gewisser Weise dazu bei, daß die Zersplitterung anhält. Ein weiterer Grund ist aber, denke ich, daß Staaten zunehmend austauschbarer werden - wieviele Neugründungen gibt es, wieviele davon verschwinden schon in den ersten Wochen

wieder? Warum gibt es Leute, die vier, fünf, sechs oder mehr Staaten gründen, die dann nach und nach wieder eingehen? Mir scheint, als fehle die Identifikation mit der Sache. Gründet man seinen eigenen Staat, bleibt man ihm treu bis zum Ende. Gründet man sein eigenes "Projekt", reißt man alles ein und baut neu, wenn es mal weniger gut läuft.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 31. Dezember 2008, 15:36

Identifikation ist ein guter Punkt.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 31. Dezember 2008, 15:43

Zitat von Jafari Majes

Mir ist nur noch nicht ganz klar geworden, *warum* mittlerweile ein Großteil der Neulinge als erstes ein oder zwei eigene MNs gründen wollen anstatt sich an bestehenden zu beteiligen.

Weil offenbar die bestehenden MNs nicht die Bedürfnisse dieser Neulinge abdecken.

Es ist natürlich viel einfacher, eine eigene MN zu gründen und dort dann gleich mal das Staatsoberhaupt zu sein als sich mühsam seinen Weg durch die anderen Mitspieler zu bahnen. Ich sehe diese Entwicklung aber gar nicht als negativ an, denn es findet ja auch ein natürlicher Ausleseprozess statt - die meisten der neuen MNs gehen ja schon nach wenigen Monaten in die Inaktivität, wenn die erste kreative Phase vorbei ist und das Tagesgeschäft beginnt oder man keine weiteren Ideen für eine dauernde Ausgestaltung hat.

Im Übrigen scheint es mir auch völlig normal, dass sehr wenige Neulinge der Szene erhalten bleiben. Dies sieht man doch überall. Von zehn Trommlerjungen, die man Schulalter ausbildet, geht doch vielleicht einer dann in einen Spielmannszug und von zehn Reitermädchen, die Feuer und Flamme für die Pferde sind, reiten mit 20 vielleicht noch drei. So ist es auch hier.

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 31. Dezember 2008, 15:58

Zitat von Charles Lanrezac

Im Übrigen scheint es mir auch völlig normal, dass sehr wenige Neulinge der Szene erhalten bleiben. Dies sieht man doch überall. Von zehn Trommlerjungen, die man Schulalter ausbildet, geht doch vielleicht einer dann in einen Spielmannszug und von zehn Reitermädchen, die Feuer und Flamme für die Pferde sind, reiten mit 20 vielleicht noch drei. So ist es auch hier.

Naja, alles eine Frage der Qualität der Jugendarbeit. Ich kenne da durchaus bessere Quoten. Wobei Jugendliche sich natürlich ausprobieren wollen und sollen.

Bezieht man das auf die MNs, so ist "unsere" Jugendarbeit schon etwas für die ganz Harten. Wenn man als 15-jähriger Noob nicht irgendwo beleidigt wird oder ihm vorgeführt wird, wie blöd es ist, was er macht, hat er sich auch net in den MNs bewegt. 🤖

Aaaaber, manche sind auch wirklich dämlich, dumm und beratungsresistent. Einige Häme ist überzogen, vieles aber auch verdient. Der raue Ton und die Anonymität des Weltnetzes tun ihr übriges dazu, auf beiden Seiten.

Beitrag von „Platzmeister“ vom 31. Dezember 2008, 16:33

Zitat von Charles Lanrezac

Weil offenbar die bestehenden MNs nicht die Bedürfnisse dieser Neulinge abdecken.

Es ist natürlich viel einfacher, eine eigene MN zu gründen und dort dann gleich mal das Staatsoberhaupt zu sein als sich mühsam seinen Weg durch die anderen Mitspieler zu

bahnen. Ich sehe diese Entwicklung aber gar nicht als negativ an, denn es findet ja auch ein natürlicher Ausleseprozess statt - die meisten der neuen MNs gehen ja schon nach wenigen Monaten in die Inaktivität, wenn die erste kreative Phase vorbei ist und das Tagesgeschäft beginnt oder man keine weiteren Ideen für eine dauernde Ausgestaltung hat.

...

Dem kann ich mich weitgehend anschließen.

In meinen Augen hat halt die "Staatsgründung" das größte Kreativitätspotential und damit auch die höchste Attraktivität gerade für neue Mitspieler (auch wenn mir dies seinerzeit bei einer ähnlichen Diskussion von einem "alten Hasen" als Schwachsinn an den Kopf geworfen wurde). So eine Staatsgründung mit dem Schaffen der Strukturen, Rechtsgrundlagen und dem Ausgestaltungsaufbau wird in ihrer Kreativität manchmal gerade noch von einer kompletten "Staatsreform" mit möglichst umfangreichem Systemwechsel erreicht. Sind die Grundlagen erst einmal geschaffen, heißt es wirklich zum Tagesgeschäft übergehen. Nur was ist dieses Tagesgeschäft in einer Mikronation? Sich ständig wiederholende Wahlen, Abstimmungen oder Parteiengetzänk? Mal ein neues Gesetz hier und ein "Besäufnis" in einer virtuellen Kneipe da? Die Aufnahme diplomatischer Beziehungen zu anderen MN oder mal ein kleiner Krieg untereinander? Es ist wirklich nicht einfach, einen Handlungsstrang so aufzubauen und am Leben zu erhalten, dass er möglichst viele Mitspieler auf Dauer fesselt. Und wir sollten uns halt alle auch damit abfinden, dass dies nicht jedem Mitspieler gegeben ist. Dazu sind die kreativen Fähigkeiten zu unterschiedlich.

Klar kann auch ich kein Patentrezept für die erfolgreiche Gründung und den dauerhaften "Betrieb" einer Mikronation anbieten, das kann wohl hier niemand. Ich bin halt der Meinung, dass sich aus einer größeren Anzahl von Neugründungen und (auch wenn dies seine kaierliche Majestät so nicht hören will 😊) Projekten in dem von Charles genannten Ausleseprozess einige wenige, gute und dauerhafte Mikronationen durchsetzen und erhalten werden. Das beweist sich eigentlich immer wieder. Es entstanden in den letzten Monaten und Jahren neben den "großen alten Damen" der MN viele unausgegorene Eintagsfliegen, aber eben auch einige gute, interessante und dadurch auch langlebige neue Länder. Und genau das finde ich gut so.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 31. Dezember 2008, 17:06

Ich denke mal, es liegt auch daran, dass es für einen Neuling zum Anfang schwer ist, sich in einer bestehenden MN einzubringen und zu etablieren.

Beitrag von „Jafari Majes“ vom 31. Dezember 2008, 17:15

[Zitat von Giuseppe de Rossi](#)

Einzig meinerseits festzuhalten ist, dass durch das Betreiben einer MN nicht unbedingt die Lust an der Sache steigt. Ich glaube, dass die Spieler ohne eigene MN die Glücklicheren sind, was aber natürlich wieder nur meine Meinung ist, bevor hier wieder die PC-Arschlöcher den Finger heben. 🤖

An der Stelle stimme ich dir vollkommen zu. Und ergänze, daß einem das nicht nur bei der eigenen Gründung passieren kann, sondern auch, wenn man den Fehler macht, sich in einer bestehenden MN in die Administration oder Spielleitung reinziehen zu lassen. Raus kommt man dann nur noch, wenn man die MN komplett verläßt.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 1. Januar 2009, 03:01

[Zitat von Heinrich Louis II.](#)

Jetzt weiß ich auch, warum den MNs der Nachwuchs ausbleibt. Früher war ein Staat ein Staat, der aus seinen Bürgern bestand. Heute ist ein Staat allenfalls noch ein "Projekt", das "Mitspieler" hat, häufig schon nur noch eine "Simulation" mit all ihren unbrauchbaren Subkategorien. Man füge ein bißchen "Versimoffung" hinzu sowie eine Prise "Community"-Weichspüler (wer vor vier, fünf Jahren jeden Fremden einfach geduzt hätte, als kenne man sich seit dem Kindergarten, wäre achteckig geflogen), schon hat man die Soße: ein eintöniges Browsergame, technisch weit zurückgeblieben und so austauschbar wie Stecksicherungen. Daß *das* niemanden mehr anzieht, sollte wirklich nicht wundern.

"Früher war mehr Lametta!" 😄 (Opa Hoppenstedt alias Vicco von Bülow alias Lorient)

Nein, an diesem Abgesang auf die Micronationen kann ich mich nicht beteiligen.

Natürlich ist es nicht mehr wie früher. Die Micronationen haben sich entwickelt. Und das Internet, dessen Teil sie sind, hat sich auch entwickelt. Lässt man Laputa (gegr. 1995) mal außen vor, das jedenfalls seit langem eher ein persönliches Weblog seines Gründers ist, datieren die ältesten noch aktiven Nationen aus den späten 1990-er Jahren. Internetanschlüsse waren damals rar gesät, quälend langsam und exorbitant teuer. Heute gängige technische Standards wie PHP oder MySQL noch Luxus oder schiere Science-Fiction.

Es fügte sich einfach gut zusammen, dass wer Zeit, Geld und Lust hatte sich regelmäßig im und mit dem Internet zu beschäftigen vielfach irgendwie auch versponnen genug war, um sich für eine Idee wie die Micronationen zu begeistern. Der Markt für Spiele, Hobbys und Freizeitaktivitäten im Internet war noch klein, die Konkurrenz für die Micronationen spärlich. Zudem gab es keine (vermeintlich) "gute alte Zeit", derer man sich wehmütig erinnern konnte. Es herrschte aufgeregter und enthusiastischer Pioniergeist.

Rund zehn Jahre später sieht die Welt natürlich anders aus. Das Internet hat mit rasanterem Tempo Einzug im Alltag gehalten als je ein Medium - sei es Buchdruck, Radio oder Fernsehen - vor ihm. In West-Deutschland lagen gut zwanzig Jahre zwischen dem Beginn eines regulären Fernsehprogramms und der Verbreitung von Farbfernsehgeräten in der Mehrzahl der Haushalte, in der DDR dauerte es noch Jahre länger. Die Evolution des Internets von einer Teststrecke, gepflastert mit zusammengeschusterten Experimentalseiten, zu einer optisch edel gestalteten Wunderwelt voll multimedialer Inhalte brauchte nur wenige Jahre.

Diese Entwicklung ist natürlich nicht spurlos an den Micronationen vorbeigegangen.

Heute ist fast jeder online. Selbst mit meiner Oma (geb. 1925) kommuniziere ich seit nunmehr letztem Jahr auch per E-Mail! Micronationen fischen nicht mehr länger nur unter der vom technologischen Fortschritt begeisterten Informations- und Kommunikationsavantgarde nach neuen Mitspielern. Praktisch die gesamte Bevölkerung ist jetzt der Markt, auf dem sie sich als Hobby feilbieten. Regelmäßige und intensive Internet-Nutzer sind absolut keine Exzentriker mehr. Micronationen konkurrieren heute mit zahllosen politisch ausgerichteten Diskussionsforen, Chats und Plattformen, mit foren- und chatbasierten Rollenspielen und

Browsersgames um Mitspieler.

Das alles als ihre äußere Entwicklung hat sie ebenso verändert wie ihre innere Entwicklung. Verschiedene Genres von Micronationen gibt es seit jeher. Ratelon als eine der ältesten auf realistische Politiksimulation ausgerichteten Nationen gibt es seit 1998. Bananaworld z. B. als eher humorvoll-gesellig ausgerichteter Staat besteht seit 1999. Lange bevor der Begriff der "Kultursimulation" geprägt und bewusst als dieser ausgefüllt wurde haben Micronationen reale Staaten und Kulturen nachgeahmt, sich an fiktiven Welten orientiert, an Klischees angelehnt oder in sich stimmige Fantasiewelten erschaffen.

Die Wurzeln des Community-Gedankens liegen in diplomatischen Kontakten die weiter zurückreichen als alle Weltkarten, supranationalen Organisationen und Veranstaltungen.

"Gründungsieber" grassierte unter den Bewohnern des micronationalen Kosmos auch schon immer. Seit es Micronationen gibt, die von bis dato Außenstehenden entdeckt wurden, hatten immer viele von ihnen die fixe Idee, schnell mal selbst eine zu gründen. Das war früher fast noch einfacher als heute. Vor Jahren noch bestanden auch die Seiten "etablierter" Micronationen meist nur aus simplem HTML, das selbst Naturblondinen beherrschen 😊 Vieles war noch experimentell und rudimentär, Schnellschüsse fielen oftmals gar nicht unbedingt auf den ersten Blick auf. Zwischenzeitlich hatte der Fortschritt der Programmieretechnik hier gewisse Unterscheidungskriterien heranreifen lassen. Die wurden dann aber von der Rivalität zwischen OIK und GF wieder vaporisiert. Der Wettlauf um die Belegung für bestimmte Kulturen reservierter Kartenplätze und der Streit um die Überlegenheit des einen oder anderen Konzepts einer micronationalen Weltkarte hat sog. "Foren-MNs", deren Gründer irgendwie "langfristiges Potenzial" glaubhaft machen konnten, salonfähig und willkommen gemacht. Die Zahl der Neugründung von Micronationen stand aber schon immer außer Verhältnis zur (messbaren) Mitspielerzahl. Es wurde nur umso augenfälliger, je größer die Gemeinde der Micronationen und MN-Spieler wurde.

Induktive Fortentwicklung funktioniert nur nach dem Try-and-Error-Verfahren. Die GF hat bzw. deren Gründer haben neue Perspektiven in den Spielkosmos der Micronationen eingeführt und diese etabliert bzw. gefestigt. Einerseits ist man dem Bedürfnis einiger Nationen nach einer kulturell stimmigen Weltkarte gefolgt und hat den strukturellen Problemen einer basisdemokratischen Kartenorganisation wie der OIK zu begegnen versucht. Andererseits hat man damit unfreiwillig, aber wohl zwangsläufig, neue Probleme erzeugt: ein Gründungsieber nach kulturellen Vorbildern samt bislang unüblicher Mehrfachbetreibungen und die Schaffung

einer oligarchisch kontrollierten, teilisolierten Sub-Community. Auch diese Probleme hat man erkannt und zu bekämpfen versucht, etwa durch Reformen der GF-Satzung hin zu mehr Fluktuation und Demokratie, und durch Diskussionen in GF-Staaten über die Akzeptanz der Betreibung mehrerer Nationen.

Man sollte das Kapitel der GF nicht als Krisensymptom sehen, sondern als eine Phase eines natürlichen Entwicklungsprozesses.

Ich sagte bereits, die Micronationen haben sich wie das Internet und mit dem Internet entwickelt. Für ihre Standortbestimmung ist zunächst das Bewusstsein und Bekenntnis wichtig, dass sie alle trotz all ihrer Unterschiede im Kern eben Staatensimulationen sind. Das macht mancherorts gezogene Parallelen etwa zu "Second Life" o. ä. meines Erachtens hinfällig. Die Attraktivität und Anziehung der Micronationen steht und fällt nicht mit ihrem technischen Standard. Forenbasierte Rollenspiele in allen möglichen Spielwelten gedeihen prächtig, trotz optisch anspruchsvollerer Onlie-Spiele. Weil sie eben eine klare Definiton haben, worum es ihnen geht und welche Zielgruppe sie ansprechen möchten. Ob eine Micronation ihren Fokus nun auf reine Politik, die Entwicklung einer virtuellen Kultur oder Gesellschaft, die Rekonstruktion einer historischen Epoche oder auf Humor und Geselligkeit legt - die Micronationen müssen sich bewusst sein und bewusst nach außen transportieren dass sie sich an potenzielle Mitspieler richten, die einen virtuellen Staat mitgestalten wollen.

Ob nun als eher diskussionsbasierte Politik-Community, als Miniatur einer realen oder fantastischen Kultur, als gegenwärtiges oder historisches Rollenspiel oder als Satire auf was auch immer - das grundsätzliche Prinzip "forenbasierte Staatensimulation" ist alles andere als veraltet oder unattraktiv! Es muss sich nur seiner selbst bewusst sein und seinen Platz im Reigen virtueller Freizeitangebote aktiv beanspruchen. Dann ist die Zukunft nicht in Gefahr 😊

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 1. Januar 2009, 09:24

Die Analyse gefällt mir sehr gut. Dem kann ich mich anschließen.

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 1. Januar 2009, 13:22

Die Länge des Posts erinnert an Ford/Jefferson/Beringer - und ich bleibe dabei: die Identifikation mit der Sache fehlt mittlerweile. Natürlich gründet man als Neueinsteiger lieber seinen eigenen Staat, als daß man sich anderweitig einbringt; das habe ich nicht anders gemacht. Aber warum braucht man, wenn man schon einen Staat hat, noch einen zweiten? Warum muß man, wenn man schon Bürger eines Staates ist, noch in drei weiteren mitmischen? Warum gründet man Condoria, Arkon, Bernau, Astarien, Ratharia, Andro, Verdon, Gendavienne, Charenté (und alle, die ich jetzt vergessen habe)? Ganz einfach: weil die Identifikation fehlt. Es gibt Staaten und es gibt "Projekte" - erstere sind das, was sie versprechen, zweitere leere, austauschbare Hüllen. Staaten (Auszug): Wir. Fuchsen. Freiland. Wolfenstein. Pottyland. Gran Novara. Téngóku. "Projekte": Verdon. Tchino. Cranberra. Dieser neue Rußland-Staat. Diverse andere.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 1. Januar 2009, 16:25

Und ich bleibe meinerseits dabei, dass die Micronationen sich eben entwickelt haben und weiter entwickeln. Und dass das kein Prozess zum per se Schlechteren ist, sondern ein Vorgang mit Höhen und Tiefen. Im Ergebnis haben die Micronationen sich qualitativ klar verbessert. Es gibt heute ein nie dagewesen breites Angebot an Nationen für Spieler mit verschiedensten Interessen. Basistechnologien wie der Homepagebau wurden und werden immer weiter verfeinert. Es werden immer neue Technologien eingebunden und genutzt.

Was die Micronationen sicherlich in den letzten Jahren versäumt haben ist eine effektive Außendarstellung und Außenwerbung. Viele Staaten "überaltern" trotz Zuzuges neuer Bürger. Wenn man das Konzept Micronation - eben als forenbasierte Staatensimulation - aber klüger vermarkten würde, könnte dem begegnet werden.

Auch der Trend zu Zweit-, Dritt- oder sogar Viertgründungen ist nur eine Entwicklung. Mit der Definition der "Kultursimulation" als Subkategorie z. B. wurden eben ganz neue Anreize für Staatengründungen geschaffen. Richtig ist sicherlich, dass so manchem Staatengründer heute die Identifikation mit "seinem" Staat fehlt. Weil er ihn mehr als Baustein in einem weltpolitischen Szenario sieht denn als eigenständige Spielwelt. Wirklich neu ist das aber nicht, schon vor Jahren wurden viele Staaten hastig gegründet um gewünschte Kartenplätze zu belegen. Nicht immer zeichneten dafür Neueinsteiger verantwortlich, oftmals auch erfahrene MN-Spieler. Diskussionen über ein Verbot von Doppelbetreibungen in den Kartenorganisationen zeigen aber, dass das Problem erkannt wurde und man zu reagieren gewillt ist.

Endlich ist meines Erachtens jede Micronation ein "Projekt". Nur der Begriff ist neu, nicht aber die Anwendbarkeit seines Sinngehaltes auf eine Micronation.

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 2. Januar 2009, 19:51

Zitat von Kinga Baumgart

Was die Micronationen sicherlich in den letzten Jahren versäumt haben ist eine effektive Außendarstellung und Außenwerbung. Viele Staaten "überaltern" trotz Zuzuges neuer Bürger. Wenn man das Konzept Micronation - eben als forenbasierte Staatensimulation - aber klüger vermarkten würde, könnte dem begegnet werden.

Dem schließe ich mich an - und füge hinzu: die Vermarktung außerhalb ist schwerer, als man denkt.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 3. Januar 2009, 10:53

Eine Erneuerung kann helfen. Ich spreche dabei aus persönlicher Erfahrung, denn Futuna ist kein geplantes Projekt, sondern das Ergebnis der Teilung einer Gemeinschaft. Man mag sich das vielleicht nicht mehr vorstellen, aber das alte Hedonesia hatte durchaus mehr als ein Dutzend Bürger, genug für Streitereien und so. Ich erinnere mich ja auch noch an ein Ratelon mit etwa hundert Bürgern. Doch wie dort gab es auch in Hedo Streit, in dessen Folge sich der ehemalige Spieler des Schahs und einige Anhänger sowie Leute wie Saeed, die in beiden Staaten dann spielten, an die Gestaltung von Futuna machten, wobei dieses ein wirrer Zusammenschritt aus Schweden, Arabien und schlicht und einfach Quatsch war. Ich glaube, die erste Verfassung wurde großzügig von Ratelon abgeschrieben.

Das Ende des Streites war die Gründung von Taladas, indem fast alle Ausgestaltung den Bach runterging und das zur Folge hatte, dass 80% der Spieler die MNs zum Teil für immer verließen. Meine Perspektive war in dem Fall schlecht, ich hatte in der Zeit zwei Staaten geplant und ausgestaltet - übrigens keine austauschbaren Kopien, sondern abschreckend in ihrer

Ausgestaltung -, beide liefen eher nicht, ich saß in Drachenstein als Einhorn herum, was mir persönlich wenig Herausforderung brachte und mit dem wohl baldigen Tode von Taladas wäre auch mein Grund weg, in den MNs zu bleiben. Das ist nämlich Futuna gewesen. Also habe ich mit Saeed/Surcouf versucht, das Ganze wiederzubeleben.

Im Vergleich zu früher lief es mit drei Bürgern(wir + Schah) natürlich nicht so super, aber es fanden sich doch ein paar andere. An dieser Stelle begrüße ich durchaus die Neben-IDs in anderen Staaten, denn dieser Austausch hat uns bereichert. Was uns jedoch fehlte, war ein attraktives Konzept.

Lange Rede, kurzer Sinn: Eine MN kann noch so chaotisch beginnen, es kann aus ihr etwas werden und sei es auch erst nach zwei Jahren. Und natürlich sind solche Entwicklungen nie zu Ende. Mittlerweile haben wir epische Geschichten, die ein Jahr durchziehen und auch nicht unbedingt den Anspruch, neue Bürger zu werben. Unser Konzept spricht nämlich eher Leute an, die Erfahrung mit MNs haben, weil wir eben anders sind. Sicher lehnen auch wir keine Neubürger ab, allerdings ist Futuna in erste Linie eine Spielweise für uns und wir halten uns und andere schon bei Laune.

Das einzige, was ich bei neuen Staaten nicht mag, sind solche, die sich unpassend zu ihrer Umgebung eintragen lassen wollen und meinen, man solle dafür noch dankbar sein.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 6. Januar 2009, 23:01

[Zitat von Heinrich Louis II.](#)

Dem schließe ich mich an - und füge hinzu: die Vermarktung außerhalb ist schwerer, als man denkt.

Es kommt meines Erachtens ganz darauf an, sich der richtigen Zielgruppe zu präsentieren.

So verschieden die gegenwärtigen Micronationen in ihren näheren Konzeptionen auch sein mögen - ob nun streng realistische Politiksimulation, detailverliebte Kultursimulation,

seifenoperartige Gesellschaftssimulation, fantasievolle Spaßsimulation oder irgendwas irgendwo zwischen - verbindet sie doch eines: sie sind forenbasierte Staatensimulationen.

Sie sprechen also potenzielle Neumitspieler an, die sich zum einen für forenbasierte Rollenspiele und zum anderen in irgendeiner Form für Staatensimulationen interessieren. Und davon gibt es noch immer viele - mehr als der von gefühltem Nachwuchsmangel frustrierte Micronationalist sich vorstellen mag.

Man muss nur aufhören, über "Second Life" und "Die Sims" zu jammern. Die sind keine Konkurrenz für die Micronationen, weil sie andere Zielgruppen bzw. Bedürfnisse ansprechen. Auf ihrem spezifischen Markt sind die Micronationen konkurrenzlos.

Beitrag von „Kini Ede I.“ vom 7. Januar 2009, 07:31

Fakt ist aber, dass man, nach solch strengen Kriterien beurteilt, jeden Menschen mehreren Zielgruppen zuordnen muss und das Angebot an Hobbies und Beschäftigungsmöglichkeiten ist in unserer postmodernen Konsumgesellschaft gewaltig. Deshalb würde ich bei den Mikronationen nicht von einem konkurrenzfreien Hobby sprechen. Wer sich für Mikronationen interessiert, kann sich durchaus auch für andere Dinge (z.B. MMORPGs) interessieren können.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 8. Januar 2009, 22:46

Also ich bin in Second Life auch gut unterwegs. Mit Schwert und MG.
Hatte mal die Idee teile Irkaniens da zu bauen aber 200 Euro im Monat? NÄ 😊

Irkaniens war mal ein Staat mit der Technik von 1930... davon sind wir auch ab.