Die VR Neu Italien ist da

Beitrag von „Italia 123“ vom 22. Februar 2009, 18:03

Hallo,
Ich habe vor ein paar tagen die Volksrepublik Neu Italien gegründet. Da ich Neu dabei bin bitte ich euch um vorschlage.
Ich werde den Artikel und mein Profil in den nächsten Tagen noch Fertig machen.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 22. Februar 2009, 18:08

Ok.

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 22. Februar 2009, 18:11

Ok, Vorschläge.. ähm. Das klingt jetzt sehr boshaft von mir aber warum um die Katze herumreden. Mein Vorschlag: Lass es bleiben.

Ernst: Wenn Du Interesse an MNs hast, dann such Dir eine Dir passend scheinende MN aus, spiele ne Weile mit. Dann lernst Du was alles in ne MN reingehört und dann kannst Du Später immer noch was eigenes gründen

---

Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 22. Februar 2009, 18:18

> Zitat von Italia 123

> Hallo,
> Ich habe vor ein paar tagen die Volksrepublik Neu Italien gegründet. Da ich Neu dabei bin bitte ich euch um vorschlage.
> Ich werde den Artikel und mein Profil in den nächsten Tagen noch Fertig machen.

Das klingt eher nach vDeutschland als nach Micronation.
Kurzum, du wirst hier keine Anhänger finden, und wenn, dann wirds kaum eine intermicronationale Kommunikation geben.

Beitrag von „Italia 123“ vom 22. Februar 2009, 18:19

OK. Danke Thomas ich lass es mal ne weile sein, mach dann später weiter.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 22. Februar 2009, 18:21

Schau mal in Gran Novara vorbei, das dürfte so deine Richtung sein

http://www.gran-novara.de/

Beitrag von „Italia 123“ vom 22. Februar 2009, 18:29

Ihr habt recht ich hab das "ein bischen" übersturzt. ich fang klein an also vergesst alles

---

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 22. Februar 2009, 18:32

> Zitat von Hendrik Wegland
>
> Schau mal in Gran Novara vorbei, das dürfte so deine Richtung sein
>
> http://www.gran-novara.de/

Ja, ne. Gran Novara ist aber für absolute Neulinge kein gutes Pflaster...

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 22. Februar 2009, 19:23

Nenn mir eine Micronation, die noch ein gutes Pflaster für absolute Neulinge ist.

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 22. Februar 2009, 19:35

Arcor sicherlich nicht... wie wäre denn eine kleine Micronation...

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 22. Februar 2009, 19:37

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> Nenn mir eine Micronation, die noch ein gutes Pflaster für absolute Neulinge ist.

Irkanien. Wir haben live Support im Chat.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 22. Februar 2009, 19:40

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> Nenn mir eine Micronation, die noch ein gutes Pflaster für absolute Neulinge ist.

Fuchsen

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 22. Februar 2009, 19:47

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> Nenn mir eine Micronation, die noch ein gutes Pflaster für absolute Neulinge ist.

Ich dachte jetzt eher, dass für Neulinge ein leichtes und nachvollziehbares politisches System geeigneter wäre. Eine MN, wo die Rollen auch klar verteilt sind.
Was den Umgang untereinander und die Herzlichkeit gegenüber neuen Mitspielern betrifft, haben wir überhaupt keine Probleme.

Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 22. Februar 2009, 20:24

> Zitat von Italia 123
>
> OK. Danke Thomas ich lass es mal ne weile sein, mach dann später weiter.

??? Kennen wir uns ?

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 22. Februar 2009, 20:28

jetzt weiß ich wie Du RL heißt

er meint wohl mich

Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 22. Februar 2009, 20:30

> Zitat von Thomas Metz
>
> jetzt weiß ich wie Du RL heißt
>
> er meint wohl mich

Ich werds verkraften

Beitrag von „Dante“ vom 22. Februar 2009, 20:54

Ich will mal politisch inkorrekt sein:
Das ist Mist. Danke.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 23. Februar 2009, 00:56

Wieso ist Arcor im Vergleich zu anderen MNs kein gutes Pflaster für absolute Neulinge?
Man muss kein Experte für irgendeinen realen Kulturkreis sein oder sich aufwändig in eine

fiktive Kultur einarbeiten. Das politische System ist eine herkömmliche parlamentarische Monarchie. Erste Posten bzw. Aufgaben wie etwa Botschafter sind einfach zu bekommen. Nach einmonatiger Staatsbürgerschaft wird man Mitglied des Staatsparlamentes. Es bestehen keine Parteien, Cliquen oder Seilschaften die einem das Leben schwer machen. Das Gesprächsklima ist rundum freundlich und entspannt.

Arcor krankt nur wie alle MNs an einer allgemeinen Ermüdung durch Überalterung. Auf dieses Phänomen bezog ich mich mit meiner rhetorisch gemeinten Frage. Praktisch alle MNs werden mittlerweile von Leuten getragen, die in aller Regel schon seit einigen Jahren dabei sind. Da sind die Phantasie und Lust zu Spontaneität und Verrückheiten mehr oder weniger aufgebraucht. Ein absoluter Newbie kommt mit einer ausgefallenen und für ihn aufregenden Idee. Seine eingesessenen Mitspieler finden die noch nicht mal schlecht. Sie können sich nur nicht zu rechter Begeisterung motivieren. Sie haben sowas in der Art schon mal bzw. schon oft erlebt. Sie warten auf neue Kicks, von denen sie selbst eigentlich keine greifbare Vorstellung haben.

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 23. Februar 2009, 02:09

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> Arcor krankt nur wie alle MNs an einer allgemeinen Ermüdung durch Überalterung. Auf dieses Phänomen bezog ich mich mit meiner rhetorisch gemeinten Frage. Praktisch alle MNs werden mittlerweile von Leuten getragen, die in aller Regel schon seit einigen Jahren dabei sind. Da sind die Phantasie und Lust zu Spontaneität und Verrückheiten mehr oder weniger aufgebraucht. Ein absoluter Newbie kommt mit einer ausgefallenen und für ihn aufregenden Idee. Seine eingesessenen Mitspieler finden die noch nicht mal schlecht. Sie können sich nur nicht zu rechter Begeisterung motivieren. Sie haben sowas in der Art schon mal bzw. schon oft erlebt. Sie warten auf neue Kicks, von denen sie selbst eigentlich keine greifbare Vorstellung haben.

Ich find, dass man das nicht verallgemeinern kann. Ganz wenige Ausnahmen würde ich da zulassen.
Auch Arcor kenne ich nicht so, bzw. schätze es nicht so ein. Im Gegenteil, in Arcor und anderen MNs sind die "alten Hasen" geradezu heiß auf neue Impluse, oder nicht?

Das größte Problem der MNs ist meineserachtens, dass man versucht ein besseres Browserspiel zu sein um gegen die merkwürdigen - von Pro7 beworbenen - Produkte anzukommen, anstatt sich mal vernünftig zu den Rollenspielen und RPGs zu bekennen.

Beitrag von „Hank Scorpio“ vom 23. Februar 2009, 04:03

Also Aquatropolis ist immer gut für Neulinge. Klare Machtverhältnisse und viel Spielraum für eigene Ideen.
Schau einfach vorbei

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 23. Februar 2009, 06:03

@ Guiseppe: Die MNs kommen nicht aus der RPG-Ecke

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 23. Februar 2009, 10:43

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> Wieso ist Arcor im Vergleich zu anderen MNs kein gutes Pflaster für absolute Neulinge?
>
> Man muss kein Experte für irgendeinen realen Kulturkreis sein oder sich aufwändig in eine fiktive Kultur einarbeiten. Das politische System ist eine herkömmliche parlamentarische Monarchie. Erste Posten bzw. Aufgaben wie etwa Botschafter sind einfach zu bekommen. Nach einmonatiger Staatsbürgerschaft wird man Mitglied des Staatsparlamentes. Es bestehen keine Parteien, Cliquen oder Seilschaften die einem das Leben schwer machen. Das Gesprächsklima ist rundum freundlich und entspannt.

> Arcor krankt nur wie alle MNs an einer allgemeinen Ermüdung durch Überalterung. Auf dieses Phänomen bezog ich mich mit meiner rhetorisch gemeinten Frage. Praktisch alle MNs werden mittlerweile von Leuten getragen, die in aller Regel schon seit einigen Jahren dabei sind. Da sind die Phantasie und Lust zu Spontaneität und Verrückheiten mehr oder weniger aufgebraucht. Ein absoluter Newbie kommt mit einer ausgefallenen und für ihn aufregenden Idee. Seine eingesessenen Mitspieler finden die noch nicht mal schlecht. Sie können sich nur nicht zu rechter Begeisterung motivieren. Sie haben sowas in der Art schon mal bzw. schon oft erlebt. Sie warten auf neue Kicks, von denen sie selbst eigentlich keine greifbare Vorstellung haben.

Also ich als eingespielter MN'ler finde ja schon Arcor sehr kompliziert, allein wegen den gesamten Gesetzen

---

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 23. Februar 2009, 11:43

> Zitat von Thomas Metz
>
> @ Guiseppe: Die MNs kommen nicht aus der RPG-Ecke

Hab ich auch nicht behauptet.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 23. Februar 2009, 12:38

> Zitat von Hank Scorpio
>
> Also Aquatropolis ist immer gut für Neulinge. Klare Machtverhältnisse und viel Spielraum für eigene Ideen.
> Schau einfach vorbei

Stimmt schon, aber für jeden sind wir sicher nicht geeignet. Klar, bei uns kann man nur sehr schwer wirklich was falschmachen. Freundlicher Umgang ist auch. Aber man muß bereit sein, sich auf was einzulassen, das politisch und kulturell in kein Schema passt. Jemand, der was

macht, das an v-Deutschland erinnern soll(wurde weiter oben so gesagt), ist bei uns sicher nicht gut aufgehoben. Obwohl z.B. Parteigründungen ja erlaubt sind...
Ich meine, stell Dir mal so einen Juso vor, 15 vielleicht, mit seinen Idealen u.s.w., den es als Neuling zu uns verschlägt... D)
Wenn der beispielsweise Hatler sieht....

Beitrag von „Hank Scorpio“ vom 23. Februar 2009, 13:40

Stimmt auch wieder, Enigma. Doch bieten wir z.b. auch die Möglichkeit an ein von Aquatropolis unterdrücktes bzw. angegledertes Land zu simen. Denke nur an Dshanabath, welches zu 100% unabhängig wurde und Devon. Auch haben wir von Wirt ein Subforum für seine Idee gegeben. Von daher denke ich schon, dass fast jeder, mit einigen Abstrichen versteht sich, bei uns unterkommen kann.

Natürlich wird Aquatropolistreue bevorzugt

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 23. Februar 2009, 14:02

Sicher, aber das ist für manche Neulinge doch etwas zu komplex.
Wer ohne feste Vorstellungen kommt, ist sicher gut aufgehoben.
Nur, wer feste Vorstellungen von Kultur und Politik hat....
Stell Dir mal vor, Tioxalaj wäre als Neuling an uns geraten...
Nix passt auf jeden. Nur sind manche MNs zugänglicher als andere.
Und, Neulinge sind ja auch nicht gerade gleich. Unser Großneptun war ja auch eigentlich einer. Grimpen war und ist anders als ich.
Und Leute, die hier eine Pan and Paper-Nation einbringen, sind auch neu, haben aber so ihre Eigenheiten....
Und, und, und...
Ist vermutlich Bauchsache und ein Gutteil Zufall.

Beitrag von „jsendler“ vom 23. Februar 2009, 14:53

Heroth ist auch italienisch

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 23. Februar 2009, 15:58

Merkt man nur nichts von weil ihr so eigenbrödlerisch seid.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 23. Februar 2009, 16:53

> Zitat von Giuseppe de Rossi
>
> Ich find, dass man das nicht verallgemeinern kann. Ganz wenige Ausnahmen würde ich da zulassen.
> Auch Arcor kenne ich nicht so, bzw. schätze es nicht so ein. Im Gegenteil, in Arcor und anderen MNs sind die "alten Hasen" geradezu heiß auf neue Impluse, oder nicht?
>
> Das größte Problem der MNs ist meineserachtens, dass man versucht ein besseres Browserspiel zu sein um gegen die merkwürdigen - von Pro7 beworbenen - Produkte anzukommen, anstatt sich mal vernünftig zu den Rollenspielen und RPGs zu bekennen.

Zugegeben, ich habe meine Augen nicht immer überall. Es mag also durchaus die eine oder andere MN geben, in der noch aktive und kreative Politik-Sim stattfindet. Soweit ich es überblicke reicht meistenorts die Phantasie recht abgestumpfter Mitspieler aber gerade noch dazu, folgende Szenarien durchzukaspern:

- Monarchie abschaffen bzw. ehemalige Monarchie der virtuellen oder realen Landesgeschichte wieder herstellen;
- Hauptsache irgendwelche Umbauten der Staatsorganisation (beliebt: von parlamentarischem hin zu präsidialem Regierungssystem);
- Sezession von Landesteilen, ethnischen Minderheiten o. ä.

Wahlweise werden diese Ziele auch wirklich sim-off verfolgt, oder nur sim-on "zur Belebung der Simulation." So oder so werden ihrer Umsetzung bzw. Diskussion großartige impulsgebende

Wirkungen zugeschrieben. Andere Ideen und Impulse werden mit einem desinteressierten Gähnen abgebügelt. Schuld an der Langeweile sind aber immer die, die diese Veränderungen ablehnen bzw. sich nicht mit glühender Leidenschaft in die entsprechende Debatte stürzen.

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 23. Februar 2009, 17:18

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> ...

Klingt pessimistisch bis frustriert. Aber muss es ja auch geben, wonnich.
Ich habe jedenfalls nach 5 Jahren immer noch den gleichen Spaß an dem Käse und brenne täglich auf neue Situationen in den MNs. Das einzige Problem, dass ich sehe ist, dass leider sehr wenig fähiger und beständiger Nachwuchs nachrückt.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 23. Februar 2009, 17:33

Korland ist der Welt beste Mikronation, wer einen guten Geschmack hat, wird also ganz selbstverständlich zu uns kommen. Ein weiterer Vorzug ist, daß wir so bescheiden sind.;)

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 23. Februar 2009, 18:34

> Zitat von Giuseppe de Rossi
>
> Klingt pessimistisch bis frustriert. Aber muss es ja auch geben, wonnich.
> Ich habe jedenfalls nach 5 Jahren immer noch den gleichen Spaß an dem Käse und brenne täglich auf neue Situationen in den MNs. Das einzige Problem, dass ich sehe ist, dass leider sehr wenig fähiger und beständiger Nachwuchs nachrückt.

Diese Stimmung beruht jeweils hälftig auf meiner pessimistischen und schwermütigen Natur sowie meiner Einschätzung der Situation in den MNs.

Irgendwie scheint alles wie - entzaubert. Früher war der Blick ins Forum das Erste, wenn ich nach Hause kam. Schon auf dem Heimweg war ich freudig gespannt, was wohl seit meiner letzten Aktivität passiert sein würde. An manchen Tagen bin ich erst um vier, fünf oder sechs Uhr ins Bett gekommen, weil ich mir die Nacht mit meinen Mitspielern um die Ohren gehauen habe. Ganze Wochenenden habe ich damit verbracht, Parteiprogramme oder Wiki-Artikel zu schreiben, Pläne auszuhecken und Intrigen zu spinnen. Jeden Tag habe ich zumindest über irgendwas gelacht und über irgendwas geflucht. Aus bloßem Quatsch heraus haben sich spontan unvergessliche Situationen und Erlebnisse ergeben.

Das alles geht heute nicht mehr. Alles was ist, ist nur noch ein Abglanz dessen, was einmal war. Die großen Redeschlachten, die verrückten Aktionen, die kultigen Charaktere und Sim-Elemente - mit jedem Tag rücken sie weiter in die Vergangenheit. Das Übriggebliebene wirkt bestenfalls noch wie ein Abglanz alter Zeiten.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 23. Februar 2009, 18:48

Man kennt halt seine Mitspieler inzwischen und weiß, wie sie reagieren werden, da ist der Reiz dann auch geringer. Was mir auch auffällt, ist, daß es früher klare politische Fronten gab, die weit ins simoff reichten. Mittlerweile nimmt doch keiner mehr ernsthaft jemandem seine politischen Ansichten übel oder ban bestellt sich sogar einen gezielt aus dem anderen politischen Lager. Absprachen wie "Ja wir bräuchten noch einen Kommunisten, dann mache ich Euch die konservative Opposition", sind doch Gang und Gäbe geworden.

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 23. Februar 2009, 20:17

> Zitat von Wernher Graf von Perleburg

> Was mir auch auffällt, ist, daß es früher klare politische Fronten gab, die weit ins simoff reichten. Mittlerweile nimmt doch keiner mehr ernsthaft jemandem seine politischen Ansichten übel oder ban bestellt sich sogar einen gezielt aus dem anderen politischen Lager. Absprachen wie "Ja wir bräuchten noch einen Kommunisten, dann mache ich Euch die konservative Opposition", sind doch Gang und Gäbe geworden.

Das sind die beiden größten Probleme: dieser widerliche "Community"-Weichspüler (hinter den Kulissen muß Dauerkuscheln angesagt sein) und die oftmals daraus folgenden aufgesetzten Konflikte. Wirkliche Auseinandersetzungen gibt es nicht mehr, nur noch Theaterstücke.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 23. Februar 2009, 20:31

Och ich mime den Nationalisten doch hervorragend.

Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 23. Februar 2009, 21:18

> Zitat von Heinrich Louis II.
>
> Das sind die beiden größten Probleme: dieser widerliche "Community"-Weichspüler (hinter den Kulissen muß Dauerkuscheln angesagt sein) und die oftmals daraus folgenden aufgesetzten Konflikte. Wirkliche Auseinandersetzungen gibt es nicht mehr, **nur noch Theaterstücke**.

Das wäre ja gar nicht so schlimm, nur sollten es Stegreiftheaterstücke sein.
Es ist ja himmelschreiend unlustig wenn Simulationen über ICQ/PN abgesprochen sind. Da brauch ich gleich gar nix zu simmen.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 23. Februar 2009, 22:31

Nun ja, bevor man den Community-Gedanken verflucht muss man differenzieren. Seit es deutschsprachige Micronationen gibt korrespondieren und interagieren diese miteinander. Das gehört für mich einfach essenziell zur Simulation eines Staatswesens im Internet dazu. Einem völlig isoliert stehenden Internet-Staat fehlt etwas. Wirklich vollständig wird er erst dadurch, dass er eben durch andere solcher Micronationen anerkannt wird. Insoweit halte ich eine Community für essenziell.

Andererseits geht die Community-Idee in manchen Köpfen mittlerweile definitiv zu weit. In den Anfängen der Micronationen war die Community die Vernetzung selbstständiger Internet-Staaten, und das soll sie meines Erachtens auch bleiben. Welt-Spielleitung, Welt-Ereignisgruppe, Setzpunktebasierte Kriegs-Sim? Nein danke!!! Das hat nichts mehr mit einer klassischen Micronation zu tun!

Schluss mit diesem Browser-Game- und RPG-Quatsch! Micronationen sind ein eigener Typus von Online-Spielen. Eine Mischung aus Politiksimulation, virtuellem Modell-Landschaftsbau, Debattierclub, Rollenspiel und ggf. weiteren Elementen. (Z. B. Parodie oder Satire) Was genau eine Micronation ist, muss sie jeweils für sich bestimmen. Die alten Stärken und positiven der Micronationen waren ihre Offenheit, ihre Dynamik und ihr freier und flexibler Umgang mit dem realen Leben und seinen Gegebenheiten. Es schadet den Micronationen nur, sie nach dem Muster anderer Spiele in bestimmte diesen entlehnte Sparten und Regeln pressen zu wollen. Man sollte zu den guten alten Konventionen zurückkehren, das würde schon viele Probleme lösen.

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 23. Februar 2009, 22:55

Ja, früher war alles besser. In wunderschönen und bedienungsfreundlichen Einbaum-Foren, grell bunten und an jeder Ecke gif-blinkenden Bannern und Außenpolitik, die nur aus Besäufnissen bestand.
Im Ernst, vor einigen Jahren war es genauso beschissen. Das einzige Problem ist, dass aus der heutigen Komplexität und den heutigen Möglichkeiten überhaupt kein Kapital geschlagen wird. Dazu kommt - zugegeben - das Problem, dass jeder Heini seine eigene MN will, manchmal sogar Leute, die nichtmal in der Lage sind sich in das ACP ihres Forums einzuloggen.
Jede Epoche hat ihre Probleme, aber ein Problem bleibt. Das Schlechtreden ...

Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 23. Februar 2009, 23:28

> Zitat von Giuseppe de Rossi
>
> Dazu kommt - zugegeben - das Problem, dass jeder Heini seine eigene MN will, manchmal sogar Leute, die nichtmal in der Lage sind sich in das ACP ihres Forums einzuloggen.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 23. Februar 2009, 23:53

Damals steckten die MNs noch in ihren Kinderschuhen, erlebten zwischendurch ihre Blüte, sind heute vielleicht im Greisenalter angelangt und werden bis zu ihrem endgültigen Absterben noch von der alten Garde künstlich am Leben erhalten.

Beitrag von „August Bebel“ vom 24. Februar 2009, 00:21

> Zitat von Wernher Graf von Perleburg
>
> Was mir auch auffällt, ist, daß es früher klare politische Fronten gab, die weit ins simoff reichten. Mittlerweile nimmt doch keiner mehr ernsthaft jemandem seine politischen Ansichten übel [...]

Das ist wahr, selbst Du erscheinst mir nicht mehr so schlimm wie damals.

Ja, das waren noch Zeiten früher, als wir uns ständig provoziert haben und bis drei Uhr nachts über den Sozialismus diskutierten.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 24. Februar 2009, 02:51

Also erstmal kurz zurueck zum Thema. Ich habe vor ueber 6 Jahren selber in Dionysos angefangen und ich wuerde behaupten, dass es immer noch die optimale Einsteiger-MN ist. Das politische System ist leicht zu verstehen, obwohl es mittlerweile nur noch recht wenig Aehnlichkeiten mit dem deutschen hat und auch so ist es eine MN die alle Bandbreiten abgreift. Ein dickes Fell kann nicht schaden...das ist aber auch das einzige.

> Zitat von Wernher Graf von Perleburg
>
> Was mir auch auffällt, ist, daß es früher klare politische Fronten gab, die weit ins simoff reichten. Mittlerweile nimmt doch keiner mehr ernsthaft jemandem seine politischen Ansichten übel oder ban bestellt sich sogar einen gezielt aus dem anderen politischen Lager.

Och..da gibt es aber auch Ausnahmen. Komm mal nach Astor. Da findest Du ziemlich stark gespaltene Lager. Ist im Uebrigen die MN, die mir jetzt schon seit konstant zwei Jahren am meisten Spielspass bringt.

> Zitat von Giuseppe de Rossi
>
> Ja, früher war alles besser. In wunderschönen und bedienungsfreundlichen Einbaum-Foren, grell bunten und an jeder Ecke gif-blinkenden Bannern und Außenpolitik, die nur aus Besäufnissen bestand.
> Im Ernst, vor einigen Jahren war es genauso beschissen. Das einzige Problem ist, dass aus der heutigen Komplexität und den heutigen Möglichkeiten überhaupt kein Kapital geschlagen wird. Dazu kommt - zugegeben - das Problem, dass jeder Heini seine eigene MN will, manchmal sogar Leute, die nichtmal in der Lage sind sich in das ACP ihres Forums einzuloggen.
> Jede Epoche hat ihre Probleme, aber ein Problem bleibt. Das Schlechtreden ...

Ick gloob ick Spinne....hat sich doch Ruedy einfach mal um 180 Grad gewendet und sich meine Worte zu Eigen gemacht.

Muss ihm aber zustimmen. Das Gejammere gab es schon anno 2002. Es kommt halt immer von denen, die schon ein paar Jahre dabei sind. Ist ja auch ganz natuerlich. Der anfaengliche "Zauber" ist verflogen. Das ist wie bei einer Fernsehserie, einem Brett- oder Computerspiel. Anfangs ist es noch nicht vollkommen bekannt, alles ist neu, es macht Spass, etc. - irgendwann

kommt die Routine. Nach dem 10. Wahlkampf sind einem die ewig gleichen Diskussionen einfach leid. Man verzichtet dann gerne auch mal auf eine Grundsatzdiskussion und widmet sich lieber seiner RL - Steuererklaerung...denn ja, auch das kommt hinzu. Was ist denn das durchschnittliche Einstiegsalter eines MNlers? 15? 16? 17? Ich selber war mit 17 dabei. Schoen an der Schule - da hatte man noch Zeit, keine groesseren Belastungen etc.pp. Natuerlich konnte man sich da umso mehr in irgendwelchen virtuellen Welten reinhaengen. Umso zeitintensiver jedoch das reale Leben wird, umso mehr Verpflichtungen man beruflicher und auch privater Natur hat, desto weniger ist man doch motiviert sich dazu parallel noch um fiktive Mandatszahlen im fiktiven Parlament zu kloppen....meine Meinung.

Mein Fazit: Das RL macht die MNs kaputt...boeses RL.

Beitrag von „Vinzente Degas“ vom 24. Februar 2009, 10:20

Der Suchard hat recht, mit zunehmendem Alter hat man immer weniger Zeit. Und dabei bin ich noch garnicht so alt.

Besonders schlimm ist die Situation für Mikronationen, die lange Zeit keine neuen Mitspieler finden (Beispiel: Tolanica, leider). Da gewöhnt man sich schnell aneinander und egal, ob man etwas SimOff abspricht oder ob die Opposition etwas mit der Regierung abspricht, man findet immer eine angenehme Übereinstimmung. Da fehlt es wirklich an neuen Mitspielern, die sich mal eben anmelden, ohne eine Ahnung über die Community zu haben, und mit spontanen, unabgesprochenen Aktionen für Stimmung sorgen. Stattdessen wird das Einbürgerungsamt von NIDs gefüllt, über deren zukünftige Position man sich schon vorher abgesprochen hat.

Was mich übrigens mal interessieren würde, ist, wie die "alten Hasen" der MNs überhaupt auf eben diese gestoßen sind? Als ich dazu kam, gab es zu dem Thema eben schon Werbung im Internet.

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 24. Februar 2009, 11:12

> Zitat von Matt Suchard
>
> Ick gloob ick Spinne....hat sich doch Ruedy einfach mal um 180 Grad gewendet und sich meine Worte zu Eigen gemacht.

Quatsch. Hier gehts um die MNs insgesamt. Unser Dispout dreht sich immer um die Vergangenheit und Gegenwart von Dionysos.

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 24. Februar 2009, 11:25

> Zitat von Heinrich Louis II.
>
> Das sind die beiden größten Probleme: dieser widerliche "Community"-Weichspüler (hinter den Kulissen muß Dauerkuscheln angesagt sein) und die oftmals daraus folgenden aufgesetzten Konflikte. Wirkliche Auseinandersetzungen gibt es nicht mehr, nur noch Theaterstücke.

Diese so genannten "wirklichen Auseinandersetzungen" waren der Untergang der Ur-MN-Welt, denn es wurde offen mit allen Mitteln gegeneinander gekämpft. In meinem Fall wurde auf einem Forum plötzlich über mein Wohnort und Adresse spekuliert und zwar in aller Öffentlichkeit. Das veranlasste mich damals 2002 dazu, das Gelbe Reich zu verlassen. An anderer Stelle gab es mehr als zwanzig gezählte Hack-Attacken auf den Freiland-Server, nachdem ich mir erlaubte, mit der WUIS meine eigene Welt zu gründen. Ein befreundeter Staat, der es sich erlaubte, Ur-Freiland zu unterstützen wurde prompt gehackt. Die WUIS machte damals Schluss mit der "Hack & Flood"-Seuche und war damit nicht zuletzt auch Vorreiter von dem, was wir heute als quasi Standard haben.

Es gibt beispielweise in Cuello ein Konsens darüber, dass man sich nicht persönlich aufs Korn nimmt, sondern dieses Projekt gemeinsam trägt. Ich brauche keine Auseinandersetzungen mit einem Tacitus oder einem Goldmann, sondern inszeniere lieber die von Ihnen verpönten Theaterstücke, einfach, weil diese sich aushalten lassen, ohne vor lauter Stress ins Klo zu kotzen. Der Ngyen-Krieg und der Cuello-Bürgerkrieg sind Beweise dafür, dass **freies** Simulieren von großartigen Auseinandersetzungen möglich ist, ohne dass auch nur einer wirklich sein

Gesicht verliert.

Die alten Zeiten zurück? Aus meiner Sicht: Nein danke! 👎

Beitrag von „Hank Scorpio“ vom 24. Februar 2009, 12:24

> Zitat von Vinzente Degas
>
> Was mich übrigens mal interessieren würde, ist, wie die "alten Hasen" der MNs überhaupt auf eben diese gestoßen sind? Als ich dazu kam, gab es zu dem Thema eben schon Werbung im Internet.

Zwar bin ich nicht einer der "alten" Garde sondern erst seit den Dezember 2006 dabei, dennoch habe ich so manchen Ärger mitbekommen.
Damals habe ich per google nach einem Browserspiel o.ä. gesucht, wo man einen virtuellen Staat simulieren kann. So bin ich auf den Begriff "Mikronation" gestoßen und habe mich in so einigen Foren umgeschaut und fand diese Art der Staatensimulation sehr interessant. Da ich direkt einsteigen wollte hielt ich ausschau nach einer möglichst aktiven MN und bin so auf Ratelon gestoßen. Doch ich erkannte schnell, dass es dort für mich zu chaotisch zuging. Zudem herrschte gerade Streit über den Namen der MN und man hat sich recht wenig um mich als Neuling gekümmert. So habe ich mich weiter umgeschaut und kam zum Gelben Reich. Einige Zeit ging es gut und ich wurde sogar Bürgermeister. Doch bald kam auch hier SimOff-Streit auf welcher Kartenorga man sich anschließen soll. So kam es, dass sich das Land spaltete und die einen Spieler zur GF wechselten und die anderen bei der OIK blieben. Die Aktivität ließ nach und ich wurde wieder Heimatlos.
Schlussendlich stieß ich auf Aquatropolis, wo man mich mit offenen Armen aufnahm und alle erdenkliche Hilfe anbot. Vorallem die damalige Nr.1. Die Atmosphäre war sowohl simon als auch simoff super und es machte richtig Spaß an der Weltherrschaft zu arbeiten. Man gab mir eine Provinz und ich konnte viel nach meinen Vorstellungen ausgestalten, was ich auch kräftig tat.

Damals hatte Aquatropolis nicht gerade den besten Ruf. Man hielt uns für Spielkinder, die nur Unruhe in die Welt bringen. Doch wenn ich so zurückblicke denke ich, dass unsere Sim viel Aktivität auch in andere MNs gebracht hat. "Gesittete" Unruhestifter sind meiner Ansicht nach

lebenswichtig für die MNs. Sei es ein Staat oder ein neuer Spieler. Sie bringen neuen Schwung und Ideen. ABER ich denke, dass man Simoff IMMER gesittet miteinander umgehen muss.

Zum Thema SimOff-Absprachen kann ich nur sagen, dass ich sie garnicht mag. Das Einzige was man absprechen kann ist, wenn ein Spieler keine Lust mehr auf seine Sim hat, sei es seine ID oder eine Firma z.B. wenn er seine ID sterben lassen will. Wie es aber genau von statten läuft sollte dann der Sim überlassen werden.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 24. Februar 2009, 12:38

> Zitat von Jan Stoertebecker
>
> ...

Auch hier muss man wieder differenzieren:

Worum es mir geht wenn ich von meiner Sehnsucht nach der "guten alten Zeit" spreche: damals waren IDs eher Pseudonyme denn Rollen. Man hat sich sozusagen selbst gespielt, seine realen Ansichten und seinen realen Charakter in das Geschehen eingebracht. Das sicherte stets ein hohes Maß an Ernsthaftigkeit und Authenzität in den politischen Auseinandersetzungen.

Es mag in einem bestimmten Rahmen sicherlich möglich sein, in seiner Micronation politische Ziele zu verfolgen die man im realen Leben nicht bejaht. Aber auch dabei besteht bereits die Gefahr, in Klischees abzurutschen. Endgültig affig wird es dann, wenn neben einer politischen Einstellung auch noch Charaktereigenschaften "simuliert" werden sollen. Ein z. B. treuherziger aber auch leicht schafiger, wenig entscheidungsfreudiger JuSo mit starker gefühlsmäßiger Anbindung an "politisch korrekte" Standpunkte und Redensweisen macht sich lächerlich bei dem Versuch, etwa einen abgebrühten und skrupellosen neokonservativen Wirtschaftsboss zu "simulieren." Er tut sich, seinen Mitbürgern und seiner MN einen größeren Gefallen wenn er in die sozialistische/sozialdemokratische Partei geht und den Rücktritt des Innenministers fordert, nachdem dieser das Wort "Ausländerkriminalität" benutzt hat. Darin ist er gut und glaubwürdig,

denn das ist er selbst.

Was ich nicht meine ist, dass ich mir eine Zeit zurückwünsche in der etwa Admins eilig jede kritische oder neckische Bemerkung über einen gewissen Bürger einer bestimmten MN aus ihren Foren gelöscht haben, weil dieser es nach Kenntnisnahme sonst wahrscheinlich erst mal gehackt hätte. Leute die es übertreiben gab es damals schon und gibt es heute immer noch. Und die hält auch kein wie immer gestricktes Konzept einer Sim-On/Sim-Off-Trennung im Zaum.

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 24. Februar 2009, 14:13

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> [...] Endgültig affig wird es dann, wenn neben einer politischen Einstellung auch noch Charaktereigenschaften "simuliert" werden sollen. [...]

Hier haben sich die Dinge ganz klar geändert, auch zum Guten, wie ich finde: Meine Figuren sind jedenfalls teils sehr unterschiedlich, auch von den Charakteren her. Ich reduziere sie zu Marionetten meiner Phantasien und bringe mich selbst aus der Schussbahn der ganzen Weltverbesserer, die mich wegen meiner eigentlichen Wertevorstellungen glauben in den MNs persönlich angehen zu können. Die MNs sollten bleiben, was sie sind, nämlich Spielwiesen.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 24. Februar 2009, 18:20

In den MNs seiner Phantasie freien Lauf zu lassen und eben im Schutze der Anonymität auch mal Positionen zu beziehen zu denen man sich im RL aus verschiedentlichen Gründen lieber nicht bekennt ist ja nicht verkehrt. Aber das ist für mich immer noch etwas anderes als eine quasi fiktive Person zu erschaffen, von deren Denken und Handeln man sich gerade distanziert. Zumindest in Gestalt seines micronationalen Alias sollte man schon zu den Aussagen und Zielen seiner ID stehen und nicht bei aufflauendem Gegenwind gleich die Hände heben und rufen: "Also, ich sehe das gar nicht so! Das ist nur die Meinung meiner ID!"

Egal wie feierliche Erklärungen wir über die Trennung von Sim-on und Sim-off, von IDs und RL-Personen abgeben - wie wir unsere IDs agieren lassen verrät immer, wer wir wirklich sind. Aus Rollenspiel wird - vielfach unbewusst - eigentlich immer und automatisch Ernst. Und das nicht im negativen Sinne!

Beitrag von „August Bebel“ vom 24. Februar 2009, 18:30

> Zitat
>
> Schluss mit diesem Browser-Game- und RPG-Quatsch! Micronationen sind ein eigener Typus von Online-Spielen. Eine Mischung aus Politiksimulation, virtuellem Modell-Landschaftsbau, Debattierclub, Rollenspiel und ggf. weiteren Elementen. (Z. B. Parodie oder Satire) Was genau eine Micronation ist, muss sie jeweils für sich bestimmen. Die alten Stärken und positiven der Micronationen waren ihre Offenheit, ihre Dynamik und ihr freier und flexibler Umgang mit dem realen Leben und seinen Gegebenheiten. Es schadet den Micronationen nur, sie nach dem Muster anderer Spiele in bestimmte diesen entlehnte Sparten und Regeln pressen zu wollen. Man sollte zu den guten alten Konventionen zurückkehren, das würde schon viele Probleme lösen.

Aber gerade diese Mischung der von dir genannten Elemente ist doch eher "neueren" Datums. Ab 2003-2004 entstand in den meisten MNs der Trend, dass man mehr wollte als eine Plattform für politische Diskussionen und so kam es, dass man seinem Phantasiestaat eine fiktive Geschichte, Landschaft und Kultur verpasste. Seitdem wird schon bei der Registrierung im Forum fast überall ein richtiger Name und Vorname erwartet (am besten noch dem simulierten Kulturkreis entsprechend) anstelle z.B. eines "lustigen" Pseudonyms im Counterstrike-Stil wie "Superr0xx0r" und dergleichen. Im Spiel selber soll sich dann jeder erst einmal mit der Ausgestaltung vertraut machen, damit seine Aussagen auch in den Simulationskontext passen und jeder größere Handlungsstrang muß natürlich vorher per PN oder ICQ abgesprochen werden. Dies alles wird nicht nur aus Jux gemacht, sondern mit dem Ziel, die Schlüssigkeit und das "Niveau" der entwickelten Phantasiewelt zu erhalten. Hitzige Diskussionen über kontroverse Themen werden weniger geführt, stattdessen wendet man mehr Zeit für die Darstellung der MN an sich auf.

Demgegenüber steht das ältere Spielkonzept der MN als Plattform für politische Diskussionen, vergleichbar mit bekannten Politikseiten wie "dol2day". In diesem Konzept verstand man sich eher als ein Diskussionsteilnehmer und weniger als Spieler der eine Spielfigur steuert. Politik wurde damals nicht gemacht um die MN auszugestalten, sondern weil jeder seine persönlichen Ansichten gegenüber anderen durchsetzen wollte und die Außenpolitik diente dazu, den Kontakt untereinander zu festigen. Wo man heute versucht, möglichst "seriös" und "realistisch" Staatsbesuche nachzustellen, ging man damals hin und schrieb Sachen wie "Hey, ich bins mal wieder. Ich hab was zu trinken mitgebracht." und es folgten einige Trinksmileys.

Ich rechne nicht damit, dass eine Rückkehr zu diesem Konzept die MNs "retten" wird, denn ohnehin scheinen sie mir langsam aber sicher zum Auslaufmodell zu werden. Es verlassen mehr Spieler die MNs als Neulinge dauerhaft hinzukommen. Der Grund dürfte vorallem sein, dass die meisten Leute ihre Zeit am PC lieber mit Computerspielen oder einem Browsergame für zwischendurch verbringen, als Texte zu schreiben. Einzig die etwas RPG-lastigeren MNs wie das Imperium Romanum und Imperial Age scheinen über eine vergleichsweise große Klientel zu verfügen.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 24. Februar 2009, 19:24

Das Zeichnen von Karten, Schreiben virtueller Geschichten, Erfinden von Kulturgütern und Brauchtümern etc. ist eigentlich urtypisch für die MNs. Um 2003/04 herum trat "nur" die Veränderung ein, dass der vielfach schräge und humorvolle Patchworkcharakter von einer Orientierung an realen Vorbildern verdrängt wurde. Die Idee, eine virtuelle Geschichte der eigenen MN ebenso wie ihre kulturellen und charakterlichen Eigenheiten zu entwickeln reicht bis ins letzte Jahrtausend zurück - Bananaworld fiele mir da spontan als Beispiel ein. Zwar nach 2000 gegründet, aber ebenfalls eine MN mit aufwändiger Ausgestaltung bevor die Idee der "Kultursimulation" förmlich statuiert wurde ist z. B. Pottyland.

Beispielhaft sind diese beiden Staaten auch insofern, als dass ihre Ausgestaltung isoliert ist - sie ist ganz ihrem eigenen Stil angepasst und von keiner Vernetzung abhängig. So wie das damals üblich war. Jede Micronation war ihr eigener Kosmos, hatte ihren eigenen Charakter und Hintergrund. Sie konnte ohne jeden anderen Staat bestehen und mit jedem anderen Staat interagieren. Im Vordergrund stand immer die tagesaktuelle Aktivität der Bürger, aber ein Staat ohne Unterbau aus Geographie, Geschichte, Kultur usw. fiel schnell als lieblose und halbherzige

Gründung auf. Wesentlich war eben auch der offene und dynamische Charakter der Ausgestaltung - eine Nation war, was ihre Bürger aus ihr machten. Nicht, was sie planmäßig aus ihr machen wollten. Die MNs alten Typs waren und sind offener für Einflüsse aus allerlei und vor allem auch höchst heterogenen Quellen. Denn im Mittelpunkt standen immer die realen Bürger und ihre Interessen.

Mittlerweile hat sich der Fokus von der Gemeinschaft der Bürger einer MN vielfach auf deren abstraktes Konzept verlagert. Es geht dann nicht mehr um eine Synthese der Ideen innerhalb der Bürgerschaft, sondern um das Ausfüllen eines vorgegebenen Rahmens, der Leitfaden und letzter Maßstab ist. Im Prinzip ist das eine Wegentwicklung vom klassischen Begriff der Micronation und wie ich denke auch einer der Gründe für die insgesamt sinkende Attraktivität dieses Spielprinzips.

Die MNs alten Typs waren bzw. sind handlungsreicher und offener für die individuelle Prägung durch den einzelnen Bürger. Es macht mehr Spaß, seine Ideen in eine bunte phantasiekultur einfließen zu lassen, als nur eine reale Kultur nachzubauen Und vor allem muss vor der gemeinsam geschaffenen Kulisse dann auch irgendwas passieren, und sei es nur ein *hust* Umtrunk mit einem Staatsgast. 😉

Beitrag von „Giuseppe de Rossi“ vom 24. Februar 2009, 20:04

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> ...

Wahre Worte, schön ausgedrückt.

Beitrag von „toxigen“ vom 24. Februar 2009, 23:43

> Zitat von Jan Stoertebecker

> Diese so genannten "wirklichen Auseinandersetzungen" waren der Untergang der Ur-MN-Welt, denn es wurde offen mit allen Mitteln gegeneinander gekämpft. In meinem Fall wurde auf einem Forum plötzlich über mein Wohnort und Adresse spekuliert und zwar in aller Öffentlichkeit. Das veranlasste mich damals 2002 dazu, das Gelbe Reich zu verlassen.

Das stellst du aber sehr vereinfacht und zu deinem Vorteil dar. Du hast damals deine IDs nicht getrennt, hast unliebsame Mitspieler schnell simulativ ausgebürgert und hast im GR dann dich unterstützt. (auch verkürzt dargestellt) Und diese Spekulationen hast du dadurch selber ausgelöst, die denic kann ja jeder einsehen (ja ich kenn die Nutzungsbedingungen zur Weiterverwendung, muss man mich jetzt nicht drauf hinweisen)

> Zitat
>
> An anderer Stelle gab es mehr als zwanzig gezählte Hack-Attacken auf den Freiland-Server, nachdem ich mir erlaubte, mit der WUIS meine eigene Welt zu gründen.

Es gab WUIS.de als Parodie auf deinen Egotrip. Mehr nicht. Erzähl hier nichts von kausalen Zusammenhängen aus einer Zeit in der Hackattacken auf PHP Scripts genauso häufig waren wie auch noch heute. Defacen ist kein reines MN Ding, das solltest du als Webprogrammierer wissen.

> Zitat
>
> Ein befreundeter Staat, der es sich erlaubte, Ur-Freiland zu unterstützen wurde prompt gehackt.

Ich weiß nicht was dir der damalige 14-jährige Asstanus Besitzer alles erzählte. Fakt war auf seinem Server war öffentlich zugänglich Pornomaterial. Der Hack den du umschreibst nennt man Providersperrung wegen Verstoßes gegen die AGB.

> Zitat

> Die WUIS machte damals Schluss mit der "Hack & Flood"-Seuche und war damit nicht zuletzt auch Vorreiter von dem, was wir heute als quasi Standard haben.

Du glorifizierst dein komplett gescheitertes Projekt und dich selbst. Ich finde du bist ein guter Spieler, ein guter Spieler in diesen MN-Tagen. Damals warst du aber überheblich und auch ein Kontrollfreak. Deine WUIS war kein Vorreiter, ca. 100 Mikronationen vor dir haben kein Hack & Flood betrieben - das wurde nicht toleriert damals, es war nur gefürchtet.

> Zitat
>
> Es gibt beispielweise in Cuello ein Konsens darüber, dass man sich nicht persönlich aufs Korn nimmt, sondern dieses Projekt gemeinsam trägt. Ich brauche keine Auseinandersetzungen mit einem Tacitus oder einem Goldmann, sondern inszeniere lieber die von Ihnen verpönten Theaterstücke, einfach, weil diese sich aushalten lassen, ohne vor lauter Stress ins Klo zu kotzen. Der Ngyen-Krieg und der Cuello-Bürgerkrieg sind Beweise dafür, dass **freies** Simulieren von großartigen Auseinandersetzungen möglich ist, ohne dass auch nur einer wirklich sein Gesicht verliert.

Sein GEsicht muss keiner verlieren, nie. Ich glaube nur, dass du das damals auch mitunter viel zu ernst gesehen hast - alles. Ein ganz normaler Anfängerfehler, da man doch anfangs immer glaubt, man sei der Beste und "verdiene" nur Anerkennung.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 25. Februar 2009, 02:19

Kenne die technischen Details der damaligen Freiland-Krise nicht mehr, muss aber toxigen zustimmen.
1. War Stoertebecker keineswegs der liebe, liebe Mitspieler, als den er sich versucht heute darzustellen,
2. waren die WUIS - Staaten damals mit dem einzigen Grund gegruendet worden, die MN-Szene zu spalten - so effektiv wie GF/AIC/Carta haben sie das aber nicht geschafft und
3. gab es auch schon vor den WUIS - Staaten MNs nach heutigem Standard (s. Dionysos). Sich dafuer die Credits zu nehmen wollen und zu meinen, man haette das Bild der heutigen MNs

gepraegt oder selbst als Vorlaeufer erfunden, ist nicht nur absoluter Humbug, sondern schlichtweg gelogen.

So viel mal zur hier betriebenen Geschichtsverklaerung...

Beitrag von „Leopold I.“ vom 25. Februar 2009, 03:24

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> In den MNs seiner Phantasie freien Lauf zu lassen und eben im Schutze der Anonymität auch mal Positionen zu beziehen zu denen man sich im RL aus verschiedentlichen Gründen lieber nicht bekennt ist ja nicht verkehrt. Aber das ist für mich immer noch etwas anderes als eine quasi fiktive Person zu erschaffen, von deren Denken und Handeln man sich gerade distanziert. Zumindest in Gestalt seines micronationalen Alias sollte man schon zu den Aussagen und Zielen seiner ID stehen und nicht bei aufflauendem Gegenwind gleich die Hände heben und rufen: "Also, ich sehe das gar nicht so! Das ist nur die Meinung meiner ID!"

Sehe ich ähnlich. Obwohl natürlich gewisse Veränderungen nicht zu umgehen sind. Nehmen wir doch meine eigene ID. Natürlich vertrete ich in gewisser Hinsicht die konservativen Ansichten, die hinter diesem Großherzog stehen, aber ich bin als Spieler schließlich auch durch und durch Demokrat, was sich mit dem Charakter meiner Figur nicht gut vereinen lässt.

Was ich - wahrscheinlich schon alleine aus Mangel an Fantasie - niemals könnte, wäre einen Verbrecher oder so etwas zu simulieren. So stark kann ich mich nicht permanent verstellen, und ich stimme zu, dass man damit nur die Sim kaputtmacht, und sich selbst auch keine Freude. Wenn man jedes Wort im Beitrag drei Mal umdrehen muss, bevor man ihn postet, wird man unglaubwürdig und irgendwann dreht man die Aktivität zurück, schließlich ist das auch stressig.

Beitrag von „Thomas Metz“ vom 25. Februar 2009, 06:05

das alles hat noch voll viel mit vItalien zu tun

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 25. Februar 2009, 09:09

> Zitat von toxigen
>
> ...

Die alten Schlachten werde ich nicht mehr schlagen. Dass ich mit meiner Meinung gerade bei meinen Gegnern von damals nicht auf Zustimmung stoße, war nicht anders zu erwarten, auch nicht, dass bei einer Gegendarstellung a la wuis.de die Wahrheit ans Tageslicht kommt. Diese Art Propaganda war noch nie mein Ding.

Zu den Datails habe ich mich bereits geäußert, ich denke, auch selbstkritisch genug. Die Gegenseite schweigt heute weitgehend angesichts der Schweinerei, die mit der Teilung Freilands getrieben worden ist. Eine MN gehört dem Erfinder (in wenigen Ausnahmen einer Gruppe a la DU), das ist heute weitgehend Konsens (von rechtlichen Fragen will ich gar nicht erst reden).

Freiland ist wieder da. Möge dich dieses unangenehme Jucken und Kratzen noch lange beschäftigen.

Beitrag von „Carl Friedrich August“ vom 25. Februar 2009, 09:40

In diese Diskussion passt so wunderbar diese schwachsinns-Argumentation von einigen ultrarechten der heutigen Szene, daß die BRD ja durch Amerikaner und Alliierte fremdbestimmt sei. Insofern passt das schon, daß ein Staat immer dem Gründer gehört.

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 25. Februar 2009, 10:06

Urheberrecht beachten, deutsches Recht. Um mehr geht es nicht.

Beitrag von „toxigen“ vom 25. Februar 2009, 12:53

> Zitat von Jan Stoertebecker
>
> Zu den Datails habe ich mich bereits geäußert, ich denke, auch selbstkritisch genug. Die Gegenseite schweigt heute weitgehend angesichts der Schweinerei, die mit der Teilung Freilands getrieben worden ist. Eine MN gehört dem Erfinder (in wenigen Ausnahmen einer Gruppe a la DU), das ist heute weitgehend Konsens (von rechtlichen Fragen will ich gar nicht erst reden).

Weil jede Seite irgendwie Recht hat. Du als Urheber andererseits teilst aber auch das Ganze mit einer Community und gibst im Konsens letztlich auch ein paar Rechte ab, gerade wenn du Jahre weg bist und offiziell durch die WUIS mit den MNs gebrochen hast - denn das war auch schon lang genug "Konsens", wenn du schon von sowas sprichst. Entspann dich mal. Du hast dich sicher dieses mal besser abgesichert und AGBs eingeführt zur Teilnahme am Spielbetrieb. Denn du siehst dich als reiner Spielbetreiber und nicht als Gründer einer Nation in einem schon immer zur Anarchie tendierenden Pottpourie namens Micronations.

> Zitat
>
> Freiland ist wieder da. Möge dich dieses unangenehme Jucken und Kratzen noch lange beschäftigen.

Freiland war die ganze Zeit da. Mich stört das nicht, du störst mich nicht. Du bist kein Märtyrer und die Welt ist nicht nur Schwarz und Weiß - nicht alles entweder für dich oder gegen dich. Mach dich nicht so wichtig. Ist doch gut wenn du Spaß an deinem Projekt hast und andere auch, mehr wollen wir doch alle selber nicht.

Beitrag von „Jan Stoertebecker“ vom 25. Februar 2009, 13:28

Einverstanden.

Beitrag von „James Didot“ vom 25. Februar 2009, 13:54

> Zitat von Jan Stoertebecker
>
> Urheberrecht beachten, deutsches Recht. Um mehr geht es nicht.

Ich würde juristischen Laien raten, die Finger von solchen Themen zu lassen. Was Urheberrecht ist und wie es sich zusammensetzt, ist beileibe nicht immer so, wie man es sich in seinem Hinterstübchen zurechtbastelt.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 25. Februar 2009, 18:47

> Zitat von James Didot
>
> Ich würde juristischen Laien raten, die Finger von solchen Themen zu lassen. Was Urheberrecht ist und wie es sich zusammensetzt, ist beileibe nicht immer so, wie man es sich in seinem Hinterstübchen zurechtbastelt.

Ruhe.

Beitrag von „Platzmeister“ vom 25. Februar 2009, 21:09

> Zitat von Giuseppe de Rossi

> Ja, früher war alles besser. ...Jede Epoche hat ihre Probleme, aber ein Problem bleibt. Das Schlechtreden ...

Wie wahr, wie wahr.

> Zitat von Vinzente Degas
>
> Der Suchard hat recht, mit zunehmendem Alter hat man immer weniger Zeit. Und dabei bin ich noch garnicht so alt. ...

Das kann man so generalisierend nicht sagen. Ich habe, oder besser: ich nehme mir halt die Zeit für dieses Hobby. Und das, obwohl ich sicher nicht (mehr) der jüngste bin. In dieser Beziehung kommt es darauf an, welche Prioritäten man setzt.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 26. Februar 2009, 06:05

> Zitat von Platzmeister
>
> Der Suchard hat recht, mit zunehmendem Alter hat man immer weniger Zeit. Und dabei bin ich noch garnicht so alt. ...
> Das kann man so generalisierend nicht sagen. Ich habe, oder besser: ich nehme mir halt die Zeit für dieses Hobby. Und das, obwohl ich sicher nicht (mehr) der jüngste bin. In dieser Beziehung kommt es darauf an, welche Prioritäten man setzt.

Du hast ja auch nicht als Schueler oder Student hier angefangen. Das sind ganz andere Voraussetzungen. 😉

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 26. Februar 2009, 23:24

Tja, das waren noch Zeiten... wo man noch jünger war, wo alles besser war....
War schon vor dreißig Jahren so
😆

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 1. März 2009, 22:54

> Zitat von Leopold I.
>
> Sehe ich ähnlich. Obwohl natürlich gewisse Veränderungen nicht zu umgehen sind. Nehmen wir doch meine eigene ID. Natürlich vertrete ich in gewisser Hinsicht die konservativen Ansichten, die hinter diesem Großherzog stehen, aber ich bin als Spieler schließlich auch durch und durch Demokrat, was sich mit dem Charakter meiner Figur nicht gut vereinen lässt.

Ich glaube, die meisten micronationalen Monarchen haben sich aus ganz pragmatischen Gründen gekrönt. Und weniger aus realer monarchistischer Gesinnung.

Die Monarchie bietet gerade jungen MNs zwei Vorzüge gegenüber Republiken. Erstens gewährleistet sie die Handlungsfähigkeit eines Staates indem stets ein völkerrechtlich vertretungsbefugtes Staatsoberhaupt amtiert. Mit einer einstelligen Bürgerzahl etwa machen Wahlen nun mal nicht so schrecklich viel Sinn, die Alternativen sind allzu oft "gar kein Kandidat" oder "Stimmengleichstand." Demokratie ist aufwändig, gerade neugegründete und noch kleine Nationen können den Aufwand nicht immer sinnvol schultern.

Und zweitens sichert sie die Gründerautorität. Sie ermöglicht es dem, der die Idee zum Ganzen hatte, die Website gebaut und die Boardlizenz usw. bezahlt hat die Bremse zu ziehen, wenn Spaßvögel, Feldforscher, anderweitige Visionäre, Frustrierte oder so sich selbstständig zu machen drohen. Natürlich, Kollegialität, Vertrauen, Toleranz etc. sind gut. Aber ein Schalter für den Notfall ist trotzdem nicht verkehrt, und den kann - ganz "sim-korrekt" im Falle eines Falles am besten der als Monarch amtierende Gründer drücken.

Klar, soll auch Leute geben die in den MNs ihre ernsthaft monarchistische Gesinnung ausleben oder Minderwertigkeitskomplexe abreagieren. Aber die werden sowieso meist schnell enttarnt und verdient ausgelacht.

Beitrag von „Denne Ziang Belai“ vom 1. März 2009, 23:57

Stimmt schon, nur weiß ich nicht, was an einer monarchistischen Grundüberzeugung schlimm oder gar lachhaft sein soll, denn dann müssten wir den Großteil der Engländer, Spanier, Schweden etc. pp. auch auslachen.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 2. März 2009, 00:03

Nun, das tue ich ja auch.

Beitrag von „Denne Ziang Belai“ vom 2. März 2009, 00:12

Dann wäre ja die Frage: Wieso?

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 2. März 2009, 00:23

Wieso lache ich auch Leute aus, die sich alljährlich im Februar eine Nacht um die Ohren hauen um die "Oscar"-Verleihung zu gucken? Oder Leute die solche Sendungen schauen wie "Das Model und der Freak" und sich dabei nicht bewusst sind, dass sie den dort vorgeführten "Freaks" näher sind als jenen Figuren, welche die als "Models" auftretenden Personen darstellen sollen?

Empfinde ich einfach nur gemeines Vergnügen daran mieszumachen was (vielen) anderen Freude macht? Bin ich frustriert, wie wenig Glanz und Glamour mich zu bezaubern vermögen? Oder gehöre ich zu den letzten Querdenkern meines Zeitalters?

Wer weiß...

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 2. März 2009, 00:24

Engstirnigkeit?;)

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 2. März 2009, 00:25

Wir haben auch als Kaiserreich angefangen.
Das mit der Demokratie haben wir so gelöst dass die Spielleitung (oft via Zufall) entscheidet welche "Partei" (die es an sich nicht gibt) wie viele Anteile hat.

Die Aktionen beeinflussen dann natürlich das Ergebnis mehr oder weniger stark.

Das funktioniert auch bei 3-4 Spielern gut. Inzwischen haben wir zwar mehr aber kaum einen interessiert die Politik

---

Beitrag von „Denne Ziang Belai“ vom 2. März 2009, 00:27

> Zitat von Kinga Baumgart
>
> Oder Leute die solche Sendungen schauen wie "Das Model und der Freak" und sich dabei nicht bewusst sind, dass sie den dort vorgeführten "Freaks" näher sind als jenen Figuren, welche die als "Models" auftretenden Personen darstellen sollen?

Das ist doch meistens so. Aber jetzt kommen wir endgültig vom Thema des Threads weg. Also jetzt besser doch zurück.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 2. März 2009, 00:30

Wenn es danach ginge was hier mal Thema war könnte der Thread auch geschlossen werden. Denn die Nation die hier vorgestellt wurde ist doch quasi sofort wieder eingestellt worden.

Beitrag von „Denne Ziang Belai“ vom 2. März 2009, 00:32

Stimmt, und jetzt weiß ich wieder, wieso ich mich an das Thema nicht mehr erinnern konnte.

Beitrag von „Kinga Baumgart“ vom 2. März 2009, 00:34

Was ist meistens noch interessanter als die interessantesten Gespräche? Wie man auf deren Thema gekommen ist!

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 2. März 2009, 12:40

Ich habe übrigens nie den Sinn darin gesehen, in den MNs mich selbst zu spielen. Das habe ich schon in der Realität, das brauche ich hier nicht. Mein einziger Beitrag zum Sterben der MNs ist die Überladung der Ausgestaltung, so dass die MNs zu komplex für Leute werden, die über blasse Parteienstreitigkeiten nicht hinauskommen.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 2. März 2009, 17:51

> Zitat von Faantir Gried
>
> Ich habe übrigens nie den Sinn darin gesehen, in den MNs mich selbst zu spielen. Das habe ich schon in der Realität, das brauche ich hier nicht. Mein einziger Beitrag zum Sterben der MNs ist die Überladung der Ausgestaltung, so dass die MNs zu komplex für

> Leute werden, die über blasse Parteienstreitigkeiten nicht hinauskommen.

Und das sei uns ein ehrhaftes Anliegen.