Neue Ideen

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 21. Juni 2006, 19:11

Welche ideen sind nach eurer Meinung noch nicht in der Mn welt aufgetreten, was kann man noch als MN machen.
Ich hab da an eine Libanon szanrio mal gedacht (nein ich werde es net machen, dafür fehlen mir die kenntnisse und die Zeit) Also verscheidenen konfessionen statt Länder die versuchen müpssen miteinader auszukommen. oder zypern (zwei Konfessionen in einer Konfödartion)

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. Juni 2006, 19:19

Wiederaufbau nach einem Krieg,
siehe Deutschland 1945

Oder nach einem grossen Nuklearunfall
siehe Tschernobyl

Sowas geht mir durch den Kopf.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 21. Juni 2006, 19:24

wiederaufbau haben wir ja irgednwie in der VIR bzw in Farnestan nah dem SZEF die macht von den islamisten übernommen hat

---

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 21. Juni 2006, 21:13

Hmh, also was Kulturen angeht fehlt von den "bekannteren" Kulturräumen IMHO nur noch die Türkei bzw. etwas Turkvolk-ähnliches, das könnte man allerdings auch (von der sprache abgesehen) als durch Farnestan abgedeckt sehen. Zu Szenarien kann ich nicht viel sagen (das fällt dann ja eher unter history-MNs und bis auf den mit dem neuen Rom hab ich noch keinen Vertreter von denen hier rumlaufen sehen ;)) aber alles was französische geschichte betrifft ist schonmal versucht worden, Mittelalter ist auch weitgehend durch (RM, war nie so richtig aktiv trotz mehrer zeit- und kulturräume die probiert wurden), es gab sogar mal ein Planspiel "Weltpolitik 1950" wo jeder einen staat gespielt hat und diplomatie sowie organisationen simuliert wurden (world2, war von leuten aus ratelon, fand ich ganz lustig aber wurde nach ein paar monaten (Spieljahr 1951 oder 52) wegen inaktivität eingestellt nachdem wir irgendwie keinen koreakrieg oder einen ersatz dafür hinbekommen hatten ;)), hat zwar nur im weitesten Sinne mit MNs zu tun aber ich wollte auch mal einen Beitrag mit mehr als 2 Zeilen posten *spam* 😉

Beitrag von „Flavian Bolled“ vom 21. Juni 2006, 22:28

Gibt es eigentlich eine Italien-MN? So richtig mit Mittelmeer-Feeling, einem korrupten Staatsaparrat und Mafia?

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. Juni 2006, 22:45

Atomkrieg wäre auch lustig, wenn auch nicht ganz kompatibel dann mit anderen MNs.

Beitrag von „Valmir“ vom 21. Juni 2006, 22:51

> Zitat
>
> *Original von Thorfynn Taake*
> Atomkrieg wäre auch lustig, wenn auch nicht ganz kompatibel dann mit anderen MNs.

😜😜😜😜😜😜😜😜😜

geschmacklos so ne idee

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. Juni 2006, 22:57

Hmmm nein.

Eher eine Herausforderung.

Also ich meine eigentlich auch nicht den Vorgang sonder, der Wiederaufbau danach.

Sorry habe mich etwas missverständlich ausgedrückt.

Beitrag von „Valmir“ vom 21. Juni 2006, 23:01

oky 😉

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 21. Juni 2006, 23:05

Da könnte man auch gleich was 1984-mäßiges dazunehmen, meinetwegen mit "Big Cousin" an der Spitze um keine Copyrights zu verletzen 😉

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 22. Juni 2006, 00:12

also das mit der türkei wäre auch interesant farnestan eignet sich da etwas weniger weil wir afganisch perisich angehaut sind.
Aber für ein Türkei MN brauchts du einges an wissen, sonst wird es schlechtes klischee.
Aletrantiv könntes du ein osmansiche reich MN machen, in der gegenwart angesieldet. (So mit Sultan und den verschiedenen Religionsgruppen)

Das mit den Atomkrieg wird glaube ich niemanden vom hocker reisen.

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 22. Juni 2006, 00:30

Ne Idee ist es immerhin

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 22. Juni 2006, 00:38

na ja, sieh es doch so sehen dies hier als ansammlung von ideen, viellicht macht ja einer was daraus

---

Beitrag von „Maya Mausal“ vom 22. Juni 2006, 09:42

> Zitat
>
> *Original von Flavian Bolled*
> Gibt es eigentlich eine Italien-MN? So richtig mit Mittelmeer-Feeling, einem korrupten Staatsaparrat und Mafia?

Gran Novara hat meines Wissens nach Italien zum Vorbild.

Beitrag von „Anton Kettler“ vom 22. Juni 2006, 09:43

> Zitat
>
> *Original von Flavian Bolled*
> Gibt es eigentlich eine Italien-MN? So richtig mit Mittelmeer-Feeling, einem korrupten Staatsaparrat und Mafia?

Jo, die hat bei der GF einen Antrag gestellt

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 11:10

Und ist Vanezia nicht das OIK-Pendant davon?

Beitrag von „Pharaoh“ vom 22. Juni 2006, 12:03

Die Bevölkerung des Zentralgebirges in Hansastan ist ein Turkvolk, allerdings eher ostturkisch, nicht türkisch.
Die Frge ist nur, inwiefern Mitspieler wirklich zwischen den west- und zentralasiatischen Ethnien (Turkvölker, Araber, Perser etc.) sinnvoll unterscheiden können.

Beitrag von „Anton Kettler“ vom 22. Juni 2006, 12:17

> Zitat

> *Original von Friedrich-Heinrich Meier*
> Und ist Vanezia nicht das OIK-Pendant davon?

Nein, es spielt eigentlich einen unabhängigen venezischen Staat nach, diese ganz Italien

---

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 22. Juni 2006, 12:58

> Zitat
>
> Die Frge ist nur, inwiefern Mitspieler wirklich zwischen den west- und zentralasiatischen Ethnien (Turkvölker, Araber, Perser etc.) sinnvoll unterscheiden können.

Gar nicht, manchmal fehlt auch das hintergrundwissen über die kultur, wir in der VIR versuchen jetzt auch mehr auf den islam einzugegen, (dank eines islamexperten)

Beitrag von „Pharaoh“ vom 22. Juni 2006, 13:02

Viel Erfolg mit dem Islam, ich hoffe mal, es kommen nicht nur Klischees raus.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 13:47

Ich glaube nicht das eine Türkei-MN Sinn hätte, es sei denn das macht ein "echter" Türke mit Sprachkenntnissen und dem entsprechenden Hintergrundwissen, aktiv würde so etwas wohl nie (offensichtlich schreckt Kulturausgestaltung an sich die meisten MN-Neulinge ab und die bisherigen Mitspieler haben anscheinend alle schon ausreichend IDs) aber es könnte für einige längere MMWiki-Artikel und ggf. ne hübsche HP gut sein, außerdem hätten MNs die "Immigrantenprobleme" simulieren möchten dann eine hübsche Quelle

---

Beitrag von „Mohammed Sammad“ vom 22. Juni 2006, 14:03

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
>
> Gar nicht, manchmal fehlt auch das hintergrundwissen über die kultur, wir in der VIR versuchen jetzt auch mehr auf den islam einzugegen, (dank eines islamexperten)

Der hoffentlich keine eigene MN gründet, weil er bei uns kulturell und aktivitättechnisch den Laden schmeißt und er sich nicht mit weiteren Projekten ablenken sollte.

Beitrag von „Pharaoh“ vom 22. Juni 2006, 14:15

Bestehende Ausgestaltungen haben noch nie jemanden davon abgehalten eine eigene Mn zu gründen, wie man offensichtlich sieht.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 22. Juni 2006, 14:57

Es gab mal eine jüdische MN. Ich glaube sie hieß Haretzon oder so ähnlich. Hat mir gut gefallen. Leider hatten die User nicht die nötige Ausdauer. Ich fand das deshalb gut, weil man dabei so einiges über das Judentum lernen konnte, wenn man dort mitlas. Es gab viele Erklärungen dazu. Naja, es gibt sie nicht mehr. Schade drum.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 15:15

Die ist doch in Sebulon (GF) aufgegangen, oder ist das auch wieder off?

Beitrag von „Anton Kettler“ vom 22. Juni 2006, 15:16

> Zitat
>
> *Original von Friedrich-Heinrich Meier*
> Die ist doch in Sebulon (GF) aufgegangen, oder ist das auch wieder off?

Fast off, so wie ich das gehört habe

Beitrag von „Carmen I.“ vom 22. Juni 2006, 15:19

Das wusste ich nicht. Eines Tages war deren Forum off....

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 22. Juni 2006, 17:49

> Zitat
>
> Der hoffentlich keine eigene MN gründet, weil er bei uns kulturell und aktivitättechnisch den Laden schmeißt und er sich nicht mit weiteren Projekten ablenken sollte.

keine sorge ich gürnde keine eigene MN (bin ich wahnsinnig??? :D)

naja ich hab ja noch da noch was in Devon zu tun, aber ich glaube meine power reicht derzeit für beide

Aber wegen der ausgestalltung
es zeigt schon von inierssen wenn man eine MN schaffen will die ienm fremd ist bzw zu der man auf dem ersten blick keine kultrelle affnität hat (zum Beispiel die VIR). Es ist zum Beispiel

für die meisten einfacher Cumkberland County in Devon zu krieren weil man mehr weis von einer angelsächsichen Kultur)
Aber ich glaub wer unbedingt die feinheiten seiner Mn ausarbeiten möchte, damit sie keine freien MN wird, wird bestimmt im Internet (ich sage wiki) fündig

---

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 19:43

Hmh, ein Problem bei der realistischen AUgestaltung stellt wohl immer mal wieder die Sprache dar, Türkisch zum Beispiel ist agglutinierend (und ich fürchte man findet keine übersetzungstools für politische Begriffe) und z.B. Armenisch hat über 40 schriftzeichen die zu allem überfluss auch noch weder der lateinischen noch der kyrillischen schrift sonderlich ähneln...

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Juni 2006, 20:07

> Zitat
>
> *Original von Kevin O`Sullivan*
>
> Fast off, so wie ich das gehört habe

Noch gibt es Sebulon.

Kulturen, die noch gespielt werden wollen?

- russisch (Renarien ist tot, Rusanie ebenso) und weitere der ehemaligen UdSSR
- polnisch (Rochan ist wieder krachen gegangen)
- mongolisch (obwohl ich mir da mit Chinopien und Tchino sicher bin)
- koreanisch
- süd- ostasiatische Kulturen wurden bisher noch keine einziges Mal simuliert

- Arabisch in Bezug auf Saudi - Arabien?!?
- west- und ostafrikanische Länder (bis auf Usambisa und Duban gibt's da nicht viel)
- südamerikanische Kulturkreise (Brasilien und Kolumbien gibtos schon, aber das war es)

Und dann ist doch das letztliche Ziel einer MN (zumindest bei der OIK) sich nicht strikt an einer Kultur zu halten, sondern eine eigene zu entwickeln. Dionysos hat es so schließlich auch auf die GF geschafft. Wenn auch mit Protesten und langen Verhandlungen auf beiden Seiten.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 20:19

Hmh Saudi-Arabien würd ich sagen sieht man mal als durch al-Bathia abgedeckt, um Sunniten-Schiiten-Konflikte auszuspielen fehlen uns die Ressourcen, die Sprache ist sowohl im Irak als auch in Saudi-Arabien arabisch, man ist islamisch und außer dem Wohlstand und der (offiziellen) Staatsform gibts da wohl nicht viele andere unterschiede, oder? Was Südostasien angeht gibts widerum die Sprachschwierigkeiten (entweder man hat jemanden von da oder nen experten der zumindest ein paar schriftzeichen drauf hat oder man macht alle Bezeichnungen auf deutsch und maximal geographische und ID-Namen "kulturell passend") und wohl hierzulande nicht so extrem verbreitete kulturelle Kenntnisse (außer eben ein paar klischees). Bei Afrika kann man wohl nicht viel mehr machen wenn Usambisa und Duban schon nicht sehr aktiv sind, Duban lag von 2002-2005 mit im durchschnitt 0,5 RL-Personen pro Einzelteil brach, das sagt doch genug über das Interesse hier aus oder? Bei Südamerika könnte man vielleicht noch einen Indígena-Staat simulieren, aber da fehlen widerum Kultur-, Religions- und Sprachwissen. Was wirklich brachliegt (wo aber wohl auch wissen und interesse fehlen) ist ganz Osteuropa und GUS-Asien, dessen einziger vertreter ist anscheinend Caskar.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Juni 2006, 20:25

> Zitat
>
> *Original von Friedrich-Heinrich Meier*
> Hmh Saudi-Arabien würd ich sagen sieht man mal als durch al-Bathia abgedeckt, um Sunniten-Schiiten-Konflikte auszuspielen fehlen uns die Ressourcen, die Sprache ist sowohl im Irak als auch in Saudi-Arabien arabisch, man ist islamisch und außer dem

> Wohlstand und der (offiziellen) Staatsform gibts da wohl nicht viele andere unterschiede, oder?

Naja...stimmt schon...eigentlich sind islamische Länder alle gleich. Auch wenn Staatsform, Wirtschaftsstruktur, Kultur, Geschichte, etc. total unterschiedlich sind...die Religion macht sie gleich.

Ich glaube während den Kreuzzügen hat man in etwa ebenso gedacht.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 20:27

Du siehst, es gibt hier Leute die haben kein über Klischees hinausgehendes Wissen

---

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Juni 2006, 20:36

> Zitat
>
> *Original von Friedrich-Heinrich Meier*
> Du siehst, es gibt hier Leute die haben kein über Klischees hinausgehendes Wissen

Stimmt. Obwohl man sagen muss, dass die ethnischen Unterschiede zwischen Bosniaken, Sudanesen und Malaien ja wirklich nur äußerst gering sind.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 22. Juni 2006, 20:39

@Admin:warum darf man eigentlich seine eigenen Posts nicht löschen?

Beitrag von „Mohammed Sammad“ vom 22. Juni 2006, 20:45

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
>
> keine sorge ich gürnde keine eigene MN (bin ich wahnsinnig??? :D)
>
> naja ich hab ja noch da noch was in Devon zu tun, aber ich glaube meine power reicht derzeit für beide
>
> Aber wegen der ausgestalltung
> es zeigt schon von inierssen wenn man eine MN schaffen will die ienm fremd ist bzw zu der man auf dem ersten blick keine kultrelle affnität hat (zum Beispiel die VIR). Es ist zum Beispiel für die meisten einfacher Cumkberland County in Devon zu krieren weil man mehr weis von einer angelsächsichen Kultur)
> Aber ich glaub wer unbedingt die feinheiten seiner Mn ausarbeiten möchte, damit sie keine freien MN wird, wird bestimmt im Internet (ich sage wiki) fündig
>
> Alles anzeigen

Ich habe ja anfangs nur Farnestan gegründet, weil ich seit einem Besuch im Hamburger Afganistan-Museum mich für die afganische Kultur begeisterte und bin mittlwerweile recht belesen, was dieses Land angeht. Dann kam die Vereinigung mit Al-Bathía und dann kamst du und seitdem fangen wir endlich an un auch mal hinreichend mit dem Islam zu beschäftigen.

Beitrag von „Platzmeister“ vom 22. Juni 2006, 21:21

> Zitat

> *Original von Friedrich-Heinrich Meier*
> @Admin:warum darf man eigentlich seine eigenen Posts nicht löschen?

Ich halte nicht allzu viel vom nachträglichen Löschen von Beiträgen, da dies unter Umständen den Verlauf einer Diskussion grundlegend ändert und/oder später schwer nachvollziehbar macht.

Ein Fehlpost oder Änderungen sind ja auch kein Beinbruch.

Beitrag von „Pharaoh“ vom 22. Juni 2006, 21:39

> Zitat
>
> *Original von Matt Suchard*
> - mongolisch (obwohl ich mir da mit Chinopien und Tchino sicher bin)
> - süd- ostasiatische Kulturen wurden bisher noch keine einziges Mal simuliert
> - west- und ostafrikanische Länder (bis auf Usambisa und Duban gibt's da nicht viel)
> - südamerikanische Kulturkreise (Brasilien und Kolumbien gibtos schon, aber das war es)

Mongolische Einflüsse gibt es auch bei den Mengguesen (Hansastan) und etwas Vietnamartiges wird in Xiguo (ebenfalls Hansastan) simuliert. Indien gibt es bei uns ebenfalls.

Für weitere afrikanische und südamerikanische Staaten ist das allgemeine Wissen über die Kulturen wohl zu gering, um da große Unterschiede festzustellen. So schön es auch ist exakt zu sein, so muss man bedenken, dass potentielle Mitspieler bei dutzenden Feinheiten den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen könnten. Zudem sind ja nicht mal Duban/Usambisa bzw. diese GF-Südamerikateile gut aussimuliert und wirklich aktiv.

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 22. Juni 2006, 21:46

"jetzt" Südamerika oder auch sowas wie Inka und/oder Atztekenkultur?

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Juni 2006, 23:42

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> Mongolische Einflüsse gibt es auch bei den Mengguesen (Hansastan) und etwas Vietnamartiges wird in Xiguo (ebenfalls Hansastan) simuliert. Indien gibt es bei uns ebenfalls.[/zitat]
>
> Wie viele Ethnien gibt es eigentlich auf Hansastan?
>
> [zitat]Für weitere afrikanische und südamerikanische Staaten ist das allgemeine Wissen über die Kulturen wohl zu gering, um da große Unterschiede festzustellen. So schön es auch ist exakt zu sein, so muss man bedenken, dass potentielle Mitspieler bei dutzenden Feinheiten den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen könnten. Zudem sind ja nicht mal Duban/Usambisa bzw. diese GF-Südamerikateile gut aussimuliert und wirklich aktiv.

Sehe ich genau so...mit Kulturen in Europa kann man sich einfach eher identifizieren und weiß auch mehr darüber.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 22. Juni 2006, 23:43

> Zitat
>
> *Original von Thorfynn Taake*
> "jetzt" Südamerika oder auch sowas wie Inka und/oder Atztekenkultur?

"jetzt"

Kolumbien und Brasilien um genau zu sein.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 23. Juni 2006, 00:37

was simuliert ihr in hansastan nicht. Interesanterweise reizte mich als neuling immer das gestallten, das ist auch dergrund warum ich derzeit mehr in den neuen MNs aktiv bin. Ich bin in den älteren MN meist leicht verwirt ich weis net was ich machen soll, weil die so voll sind (Bergen GF Ozeanien) Wobei hansastan auf mich mit seiner Konzentration auf eine kultur simulation seinen reiz ausübt

---

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 08:03

Wir simulieren 9 Kulturen:

Norrgard --> eine orientalische Kultur mit nordeuropäischen Einflüssen (ehemalige Besatzer)
Kemet --> Alt-Ägypten heute (Orient ohne Islam)
Auenland --> eine an die Elben aus LotR angelehnte! Kultur
Zentralgebirge --> Zentralasiatische Hochgebirge (so wie Kirgisen/Tadschiken/Uiguren)
Khuzestan --> zentralasiatische Nomaden (in Richtung Mongolen)
die Nihonesen in Südgard (leicht japanisch angehaucht)
Xiguo --> Vietnam
Sudgardha Pradesh --> Indien
Isla de Flores --> Karibik

Die Kulturen sind miteinander durchaus verwoben und nicht 1:1 zu aus dem rL zu übernehmen. Ich denke, da kommen vor allem Vorurteile her. Dass ein 1:1 rL-ähnliches Japan nicht neben Indien liegen kann, weiß ich auch, aber niemand sagt, dass die Nihonesen Japaner sind,

sondern nur dass es Ähnlichkeiten gibt. Wie ähnlich, das ist Sache der Mitspieler.

Beitrag von „Attila Saxburger“ vom 23. Juni 2006, 10:13

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
> ... Interessanterweise reizte mich als Neuling immer das Gestalten, das ist auch der Grund warum ich derzeit mehr in den neuen MNs aktiv bin....

Ich glaube, das ist eine der Hauptbegründungen, warum fast ununterbrochen neue Nationen entstehen. Und da ist den Akteuren wirklich kein Vorwurf zu machen.

In bestehenden MN ist meist die Staatsform ausgewählt und gefestigt, sind die Strukturen aufgebaut, Verfassung und Gesetze geschaffen und politische Organisationen meist etabliert. Was sollte da ein neuer MN-ler noch tun können, wie seine neuen und vielleicht grundlegend verschiedenen Ideen realisieren? Noch problematischer wird es, wenn der "Gründer" einer Nation nicht bereit ist loszulassen und vielleicht auch mal wesentliche Änderungen an "seinem" Staatssgebilde zuzulassen.

Schnell ist der Vorwurf gegen Gründer von immer neuen Nationen erhoben, er solle doch anstatt ein Staatsgebilde nach seinen Vorstellungen zu schaffen lieber seine Energie in die Ausgestaltung bereits bestehender Länder stecken. Das hat bei mir immer irgendwie den bitteren Beigeschmack des Kampfes der "Alten" ums Überleben und die Vereinnahmung kreativen Potenzials für ihr Projekt. Ich trete da viel mehr für den Wettbewerb ein.

Wenn eine bestehende Nation Mitspieler halten oder gar gewinnen will, kann und sollte sie dies mit der Werbung für ihr Konzept und für weitreichende Möglichkeiten der Ideenumsetzung der einzelnen Mitspieler innerhalb ihres Projektes tun und nicht mit der Abwertung neuer Nationen als "Feriennationen", "eigentlich überflüssig", "neuerlicher Abklatsch" oder sonstigen herabwürdigenden Äußerungen. DAS wirkt auf potenzielle neue Mitspieler keinesfalls einladend, nein eigentlich wirkt das nur überheblich und großkotzig.

Bei den "Alten" (und das trifft auf internationnale Organisationen fast gleichermaßen zu) sollte man sich halt mal überlegen, ob sich nicht durch die gefestigten Strukturen und die möglicherweise bereits weit fortgeschrittene Ausgestaltung das kreative Potenzial aufgebraucht hat. Ich kann sehr gut nachvollziehen, dass viele Mitspieler die Simulation von "normalem" Leben in einem geordneten Staatswesen nicht unbedingt als interessant empfinden. Das hat man ja im RL fast schon besser.

Beitrag von „Friedrich-Heinrich Meier“ vom 23. Juni 2006, 13:21

Ich habe das Gefühl das neue Spieler praktisch nur über "junge" Staaten in die MNs gelangen, also in solche mit wenig bis keiner Ausgestaltung wie oben geschildert, Grund dafür ist meiner Ansicht nach aber nicht unbedingt die Freiheit zum entfalten eigener Ideen, sondern eher die Tatsache das "zu viel" kulturelle bzw. überhaupt "unpolitische" Ausgestaltung (also zB fremdsprachige Bezeichnungen für Ämter) oder ein Staatssystem, das zu sehr von der Struktur einer einfachen konstitutionellen Monarchie, einer simpel aufgebauten Präsidialrepublik (wo der Präsident am besten auch noch "Kanzler" heißt;)) oder dem beliebten "Deutschlandabklatsch" (Also parlamentarische Demokratie mit Zweikammernsystem und Föderalstruktur) abweichen Neubürger verwirren oder anderweitig abschrecken, anders kann ich mir nicht erklären wie Bergen binnen wenigen Monaten nach seiner Gründung zur zweitaktivsten (IR nicht mitgezählt) MN laut dem FIX werden konnte während viele andere Projekte seit Jahren am "Aktivitäts-Existenzminimum" herumkrebsen

---

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 14:09

Ich bin nun seit über 6 Jahren in den Mns und habe wirklich viel gesehen.

Mal ehrlich, der Avatar von Helmut Schmidt und Willi Brandt sind zwischenzeitig viermal unabhängig zur gleichen Zeit in den Mns rumgeschwirrt, bei letzterem der Name sogar mehrfach. Bismarck, Wilhelm I., Friedrich III., usw. schwirren als Avatare auch mehrfach rum. Der Reichstag wurde locker schon 4-5mal in den Mns in unterschiedlichen Staaten verwendet.
Die politischen Systeme sind so ähnlich, manche Staaten kopieren gleich die Verfassung, etwa von Ratelon.

Das ist alles völlig redundant und mMn langweilig. Da sind keine Innovationen, auch wenn der eine sagt, er simuliere Deutschland 1873 und der andere 1871. Wow, was für Welt dazwischenliegen. einfach mal Namen auszutauschen und die Karte ist wirklich kein Unterschied, das kann man drehen und wenden, wie man will.

Natürlich sind kulturelle Ausgestaltungen als Einstieg nicht leicht. Aber ich frage mich, warum es z.B. zwei jüdische Staaten hat geben müssen. Da sind zweimal parallel zwei Gruppen gewesen, die Ahnung davon haben und sie haben sich erst zusammengerafft, als sie mitbekommen haben, dass sie einzeln nicht genug Leute haben. Mit einem altertümlichen Deutschland das gleiche Spiel. Riesige Unterschiede, wie ein anderer Währungsname und der Spieler mit dem Bismarck-Avatar ist Außenminister statt Kanzler, hurra.

So, und was das "man hat als Späterkommer nichts mehr zu tun"-Argument betrifft, so einen Schwachsinn hab ich noch nie gehört. Ratelon arbeitet seit nunmehr 7 Jahren an ihren Gesetzen und haben immer noch neue Ideen und Streitpunkte. Keine Mn kann von sich behaupten, dass die Länder/Provinzen wasauchimmer gut ausgestaltet sind, von Städten mal ganz zu schweigen. Firmen sind interµnational kaum ausgestaltet. Man braucht nichtmal eine WiSim für eine Firma. Die Natur (die bei den meisten eh deutsch, oder Fantasie/Unsinn sein wird) ist fast gar nicht beschrieben. Urlaubsziele, Tourismus, nicht aussimuliert. Nirgends. Wer mir ernsthaft sagt, es gäbe nichts zu tun, der hat keine Ahnung. Und genau deswegen sind ältere Mitspieler oft so abweisend, weil sie sehen, dass viel zu tun ist, und manche partout ihr eigenes Süppchen kochen müssen, auch wenn sie das gleiche Rezept benutzen. Lieber wird mit 4 Leuten eine neue Mn gegründet, egal wie unausgereift das Konzept auch ist, dann geht man groß hausieren (ellenlange MNwiki-Artikel, Konferenzen, Krieg wasauchimmer), blamiert sich, weil man keine Ahnung von Diplomatie hat (was man durchaus in einem bestehenden Staat hätte lernen können) und sieht nach 4-5 Monaten ein, dass es nichts bringt. Dann wird alles Entstandene gelöscht und die Kultur verändert zu etwas, was es auch schon gibt oder man lässt den Staat eingehen und stampft mit den alten Leuten einen neuen Staat aus dem Boden. Und mit dem gehts wieder von vorne los. Alternativ kann man das alte Konzept nach einem halben Jahr nochmal ausbuddeln und hofft, dass dann neue Mitspieler kommen.

Leute, die genau solchen Quatsch machen, sind nun schon langsam allen bekannt und dummerweise scheint sich dieser Menschenschlag zu vermehren. Ich persönlich find es schade, da sie oftmals auch mal nette Ideen haben, die sie wunderbar einbringen könnten. Welcher Staat/Staatsgründer freut sich denn nicht, wenn jemand kommt und er hat ein paar Ideen. Ist doch alles Verhandlungssache, was evtl. passen könnte oder nicht. Nein, lieber alles selbst machen und dann rumdümpeln. Neue Staaten kommen selten wirklich weiter in ihrer Ausgestaltung als alte Staaten, denn oftmals bleibt es bei einer m.o.w. schicken Seite, ein bis

zwei Städte, ein paar Gesetzen, 2-3 Firmen und ein schlechter MNwiki-Artikel. Dann steigt einer aus, alles bleibt liegen und das Projekt wird eingestampft. Super, davon haben wirklich alle was. Und so geht es nichtmal nur den berühmten Deutschland-Klonen, wenn ich mal auf die GF verweisen darf. Das Problem ist also nicht OIK-spezifisch, aber dort vor allem mit deutschen Kulturen vertreten, woher man eben von Deutschland-Klonen spricht.

Und übrigens, den FIX als Aktivitätsmaßstab zu nehmen ist reiner Quark. Logisch hat man mehr Postings, wenn man mehrere Spamthreads hat und einen Hangmanhack installiert. Die Postingzahl ist wirklich ein Maßstab für die Quantität, aber nicht für die Qualität.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 23. Juni 2006, 14:32

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> [...]

Kann Dir unumschränkt zustimmen. Auch in alten Ländern gibt es immer noch viele simulatorische Freiheiten, manchmal sind sie vielleicht etwas versteckt, aber keine Nation ist je "aussimuliert".

Außerdem lebet eine MN von einem konstanten Neubürgerstrom. Ein Land kann sich nur verändern und fortbewegen, wenn konstant neue Ideen und Einflüsse das Land erreichen. Bei einigen Nationen reichen dafür einige "Einheimische", doch viele Länder brauchen immer wieder externe Anstöße von neuen Mitgliedern. Dieses Potential des engagierten und ideenreichen neuen Mitspielers an drittklassige, schlecht konzipierte und vor sich hindümpelnden RL - Abklatsch - Simulationen zu verlieren ist eine Schande.

Jeder neue Mitspieler braucht meiner Meinung mindestens zwei Jahre Erfahrung, bevor er es überhaupt in Betracht ziehen sollte eine eigene Nation zu gründen. Oder er hat ein besonderes Händchen dafür.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 23. Juni 2006, 15:13

hm da wir hier so alte hasen haben dan die frage eines neulings
was macht denn eine gute MN aus oder was sorgt dafür das sie lange überleben.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 15:21

Auch ich, als erst knapp zwei Jahre alte Mitspielerin, komme nicht umhin meinen beiden Vorredner Recht zu geben.

Allerdings verstehe ich auch Attila wenn er sagt, dass er "alte" Mitspieler als großkotzig empfindet, wenn sie von Feriennationen ect. sprechen. Das klingt nicht gut in mancher Leuts Ohren, aber leider, leider ist es eine Tatsache, dass viele Nationen in der Ferienzeit gegründet werden, weil die Leute dann mindestens drei Wochen am Stück Zeit haben, sich intensiv um die MN zu kümmern und danach dann durch Zeit- und Personalmangel nach und nach aufstecken.
Hätten sie aber diese Energie in bestehende MNs gesteck, in Zusammenarbeit mit den dortigen Stammspielern, wäre etwas sinnvolles bleibendes dabei herausgekommen.

Und wenn man sich so umschaut, so ist keine einzige MN ausgestaltungstechnisch ausgereizt. Das ist auch eine Tatsache. Insofern kann sich jeder, der eine kreative Ader hat, dort einbringen und garantiert wird er von den Stammspieler dort nicht zurückgewiesen, ebenso wenig wie seine Ideen, sofern sie denn einigermaßen in das Gesamtbild der MN passen. Dafür verbürge ich mich, die in ca. 60 % der MNs mindestens einen Mitspieler näher kennt.

Insofern sollte man hier nicht nach "neuen" Ideen fragen, sondern das Vorhandene "Material" verfeinern. Dafür gibt es genügend Ansätze. Allerdings denke ich, dass dafür auch, da zumeist auch länderübergreifend, wieder die "Gemeinschaft" gefragt ist.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 15:28

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
> hm da wir hier so alte hasen haben dan die frage eines neulings
> was macht denn eine gute MN aus oder was sorgt dafür das sie lange überleben.

Erstensmal Ausdauer.... besonders dann, wenn es so aussieht, als wäre man schon am Ende der Kreativität oder Lust angelangt. Es kommen immer wieder bessere Zeiten. Und wenn es mal nur im Schneckentempo vorangeht oder gar stagniert, dann bedeutet das noch lange nicht das absolute Aus für eine MN!

Was allerdings eine "gute" MN ist, ist Geschmackssache. Ich mag MNs die schonmal über ein WBB-Board verfügen. Alle anderen kann ich schwer "lesen" und dann macht mir das Durchwühlen keinen Spaß. Egoistisch, ich weiß.
Dann sollte sie übersichtlich sein, also eine recht gute Anordnung der Foren haben, aber derer auch nicht zu viel. Neulinge, also solche die das erste Mal ihre Nase in das Forum stecken, müssen sich schnell zurechtfinden können und keine "Angst" davor haben, wohin sie ihre posts setzen können.
Interessant wird eine MN dann, wenn sie vielfältige Spielmöglichkeiten bietet. Nicht jeder steht auf Politik oder ausschließlich auf Wirtschaft.
Und richtig "gut" finde ich eine MN dann, wenn ich mich dort "wohlfühlen" kann, weil man mich als Neue dort akzeptiert und ernst nimmt, sich um mich kümmert und ich auch doofe Fragen stellen kann, ohne dass es mir peinlich sein muss. Schließlich ist alles nur ein Spiel und ich möchte mitspielen und nicht gegen die anderen spielen.

Und wenn du es ganz krass formuliert haben möchtest, dann ist eine MN dann gut, wenn sie im Gedächtnis vieler bleibt zumindest sehe ich das so.

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 23. Juni 2006, 15:28

> Zitat

> Jeder neue Mitspieler braucht meiner Meinung mindestens zwei Jahre Erfahrung, bevor er es überhaupt in Betracht ziehen sollte eine eigene Nation zu gründen. Oder er hat ein besonderes Händchen dafür.

Na danke

Oder eben genug langeweile um viel Zeit in die Ausgestaltung zu investieren by the way...

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 15:33

Ich glaube nicht, dass das bei allen Langeweile, sondern schon Suchterscheinungen sind, die es möglich machen, sich mehr in die MNs als ins reale Leben zu stürzen.

Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 23. Juni 2006, 15:36

Im RL würde ich auch nie an taktische Nuklearwaffen kommen *grunz*

Nein im Ernst, ist einfach interessant.

Es ist leider so, dass unser Konzept nicht auf viel Resonanz stößt. Aber seis drum.

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 15:36

Es gibt keine Patentantwort, da die Leute unterschiedliche Interessen haben. Manche machen eine Gesellschaftssimulation (Beziehungen, Ausgehen, Small Talk etc.), wie Anelka oder Arcor, andere lieber Politik und Jura, andere mehr Wirtschaft, andere wiederum lieber Kultur. Alles zusammen ist nicht allzu einfach, weil es verdammt komplex wird. Letztendlich muss man bzw. die Mitspieler sich mal entscheiden. Eine eierlegende Wollmilchsau geht nicht und allen wird man es nie Recht machen können. Manche finden z.b. die Jurasim in Ratelon toll, mich z.B. schreckt das hingegen vollkommen ab, so sind die Menschen.

Und, wenn man wüsste, was _der Mitgliedermagnet_ und _der Stabilitätsgarant_ ist, dann gäbe es diese Frage sicherlich gar nicht. Was funktioniert ist Aktivität, denn die schafft sich selbst. Nicht Spamming, das bringt nicht viel, sondern wirkliche Aktivität und zwar durchgehend und konsequent. Nicht dutzende Projekte anfangen und dann einschlafen lassen, weil es zu viel wird. Solche Aktivitätsblasen kommen am Anfang immer (es sei denn, man hat wirklich überhaupt kein Konzept), die Frage ist nur, ob diese zerplatzen oder verbleiben. Letzteres ist recht selten der Fall.

Was hat sie denn z.B. bewogen eine neue englische Mn (ich hoffe, ich wervechsle sie jetzt nicht) zu gründen und nicht z.b. in Albernia mitzumachen, die ja auch diese Kultur simulieren? Die Frage "was fehlt mir bei anderen?" ist nämlich eigentlich schon die Antwort auf die Frage, wann eine Mn gut ist, nämlich wenn sie etwas bietet, was andere nicht auch schon haben. Je mehr richtige Gründe (nicht ansatzweise die Kultur, die ich will / völlig falsches politisches System, das ich auch nicht umstürzen könnte, oder es nicht mal versuchen könnte/ etc.) es gibt, warum es man nicht mitmachen kann, desto besser, weil desto innovativer. Und weil man am Anfang nicht wirklich den Überblick hat (bei so vielen Mns eigentlich klar), wird auch gerde empfohlen anfangs woanders mitzumachen, Erfahrungen zu sammeln und dann u.U., was eigenes zu machen. Vielleicht stellt sich ja auch raus, dass man in der "Gastheimat" sich wohlfühlt und man dort seine Ziele verwirklichen kann, wer weiß?

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 15:42

> Zitat
>
> *Original von Thorfynn Taake*
> Im RL würde ich auch nie an taktische Nuklearwaffen kommen *grunz*

> Nein im Ernst, ist einfach interessant.
>
> Es ist leider so, dass unser Konzept nicht auf viel Resonanz stößt. Aber seis drum. 🙂

Tja, schon nach einer Woche Beschäftigung mit den Mns wäre auch klar geworden, dass fast keiner auf Atomkrieg steht. Zumal niemand wirklich möchte, dass sein Land da plattgemacht wird. Und wenn man befürchten muss, dass sowas auf einen zukommt, so unterlässt man ganz einfach die Simulation mit entsprechenden Leuten.

Beitrag von „Anton Kettler“ vom 23. Juni 2006, 16:04

Das Problem bei den älteren MNs ist oft, das sie sich nicht mehr verändern lassen, weil es die Gründer oder die Alteingessennnen es nicht wollen. Sonst wäre es ja kein Problem, Ich habe in einigen MNs von einigen Spielern, vor allem neuen gelesen, die Neue und interessante Vorschläge gemacht haben, aber mit den Worten,".. passt nicht ins Konzept, haben wir schon einmal besprochen.." abgedrängt werden.

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 16:18

Es ist immer die Frage, was man bei wem verändern will. Natürlich wird man auf Widerstand stoßen, wenn man in Moncao versucht den Kommunismus einzuführen. Vielleicht gab es auch gute Gründe, warum man manche Konzepte nicht übernehmen wollte. Dazu muss man dann aber mal nachrecherchieren. Nobody is perfect, weder die anderen, noch man selbst.

Klar, dass manches nicht möglich ist und man relativ frisch beschlossene Sachen nicht einfach wieder ändern will. Und als Neuling irgendwo ankommen und fragen, ob man das Land mal eben halb umkrempeln kann, das ist nicht wirklich clever. Insofern herrscht meist halt Demokratie, selbst in autokratischen Systemen. Und dort ändern sich Meinungen bekanntermaßen mit der Zeit manchmal.

Beitrag von „Attila Saxburger“ vom 23. Juni 2006, 16:36

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> ... Wer mir ernsthaft sagt, es gäbe nichts zu tun, der hat keine Ahnung. ...

Das ist mir als Fast-noch-Neuling schon klar, dass die längerfristigen Mitspieler (von älter will ich mal nicht sprechen) angeblich den Durchblick haben und besser wissen, was richtig und falsch ist.

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> ...Und genau deswegen sind ältere Mitspieler oft so abweisend, weil sie sehen, dass viel zu tun ist, und manche partout ihr eigenes Süppchen kochen müssen, auch wenn sie das gleiche Rezept benutzen. ...

Und genau deswegen kotzt viele neue Mitspieler das abweisende Verhalten der angeblich so erfahrenen Mitspieler an, weil diese sich teilweise in recht rüder Form anmaßen, zu wissen, was zu tun ist, und dabei recht konkrete Vorstellungen haben, welche Arbeiten sie so für die Neuen übrig gelassen haben. Am Rest der bereits erledigten Arbeit soll dann aber auch möglichst wenig herumgedeutelt oder gar verändert werden.

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> ... Welcher Staat/Staatsgründer freut sich denn nicht, wenn jemand kommt und er hat ein paar Ideen. Ist doch alles Verhandlungssache, was evtl. passen könnte oder nicht. ...

Hierzu solltest Du vielleicht mal eine Umfrage unter neuen Mitspielern machen. Ich wage zu bezweifeln, dass Deine hier geäußerte und wirklich gute und löbliche Einstellung bei allzu vielen

"Staatsgründern" auf Gegenliebe stößt, zumal dann, wenn die neuen Ideen einige grundlegende Änderungen in der Simulation erforderlich machen würden.

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> Ich bin nun seit über 6 Jahren in den Mns und habe wirklich viel gesehen.
> ....So, und was das "man hat als Späterkommer nichts mehr zu tun"-Argument betrifft, so einen Schwachsinn hab ich noch nie gehört...

Und Du kannst Dir sicher sein, dass Du sowas höchstwahrscheinlich nicht mehr hören wirst, von mir jedenfalls sicher nicht.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 23. Juni 2006, 18:13

> Zitat
>
> *Original von Attila Saxburger*
>
> Und genau deswegen kotzt viele neue Mitspieler das abweisende Verhalten der angeblich so erfahrenen Mitspieler an, weil diese sich teilweise in recht rüder Form anmaßen, zu wissen, was zu tun ist, und dabei recht konkrete Vorstellungen haben, welche Arbeiten sie so für die Neuen übrig gelassen haben. Am Rest der bereits erledigten Arbeit soll dann aber auch möglichst wenig herumgedeutelt oder gar verändert werden.

Dann bist Du eindeutig in den falschen Ländern unterwegs. Ich spreche jetzt mal für Dionysos und dort hat grundsätzlich jeder Neubürger gleiche Chancen wie "alte Hasen". Denn es ist eine Demokratie und man wird demnentsprechend in ein Amt gewählt.

Angeraten werden absoluten Newbies natürlich erstmal Posten wie Bürgermeister oder Minister auf Landesebene. Die jenigen sollen ja auch erstmal mit Kultur, Politik, Wirtschaft und allen anderen Eigenheiten eines Landes vertraut werden. Generell wird aber niemandem sein Recht

auf Kandidatur bei Wahlen verwehrt.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 23. Juni 2006, 18:19

na ich würde e auch anmasend finden wenn man als neuling gleich ein Ministerposten auf Staatsebene haben will. Wenn man sich bewärt mit seiner arbeit bekommt man bestimmt einen höheren Posten.
Aber es gibt auch Länder da kanst du vergessen auch überhaupt nen posten zu bekommen, weil du in der falschen Partei bist sprich in der Opposition und deine gestallungsmöglicheitenim Poltischen eingeschränkt bleiben, wobei niemand einen zwingt Poltiker zu werden (es gibt ja auch die wirtschaft), Aber leute mit poltischen Ambitionen in diesem Fall sollten sich dan glaube ich bei einer anderen MN versuchen

---

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 18:22

Hey.... es kommt doch immer darauf an, was man ändern möchte.

Wenn die Änderung sehr gravierend ist, also die Gesamtstruktur der MN verändert, dann gibt es doch bestimmt woanders eine MN, zu der das neue Konzept, also die Idee des Neulings, passen wird und eben nicht mindestens die Hälfte der Ausgestaltung über Bord wirft. Es gibt doch so viele MNs und Konzepte, dass diese Idee, die vorgetragen wird irgendwohin passt. Warum muss es gerade "die" MN sein, wenn man neu ist?

Verstehst du, was ich meine?

Und der angesprochene "rüde" Ton, der herrscht oder geherrscht haben soll.... da ist wieder zu überlegen, wer hinter den diskutierenden Spielfiguren steckt. Manch einem fehlt zum Beispiel das Maß an Toleranz und auch Gleichmut, das ich im fortgeschrittenen Alter an den Tag legen kann, weil mir kaum noch was menschliches fremd ist und weil die Erfahrungen gewisse Dinge einfach in einem anderen Licht erscheinen lassen.

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 23. Juni 2006, 18:23

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
> Aber es gibt auch Länder da kanst du vergessen auch überhaupt nen posten zu bekommen, weil du in der falschen Partei bist sprich in der Opposition und deine gestallungsmöglicheitenim Poltischen eingeschränkt bleiben, wobei niemand einen zwingt Poltiker zu werden (es gibt ja auch die wirtschaft), Aber leute mit poltischen Ambitionen in diesem Fall sollten sich dan glaube ich bei einer anderen MN versuchen

Dann kämpfe ich doch aber, um ein Posten zu erreichen. Irgendwann sind die nächsten Wahlen und wenn man gut gearbeitet hat, dann klappt das auch. Eine MN lebt doch z.T. vom ständigen Zwist zwischen Regierung und Opposition...

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 18:29

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
> na ich würde e auch anmasend finden wenn man als neuling gleich ein Ministerposten auf Staatsebene haben will. Wenn man sich bewärt mit seiner arbeit bekommt man bestimmt einen höheren Posten.

Nee, sehe ich nicht so. Warum nicht sofort einen Ministerposten, wenn der gerade frei ist? Ich denke jeder, der sich für eine MN und das Spiel interessiert hat so seine Vorstellungen, wie er das Amt ausfüllen möchte und das kann er mit dem Kanzler/Präsidenten besprechen und man wird sicherlich einen Konsens finden, der eine gute Zusammenarbeit hervorbringen wird.
Natürlich verkenne ich dabei nicht, dass ein solches Amt mit viel Arbeit verbunden ist und das das der Neue noch gar nicht abschätzen kann. Doch das kann man im Vorfeld mit ihm besprechen und wenn er sich das zutraut... nur zu. Ihn wieder absetzen kann man immer noch. 😉

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 18:30

> Zitat
>
> *Original von Matt Suchard*
> Eine MN lebt doch z.T. vom ständigen Zwist zwischen Regierung und Opposition...

Ja... eine.... Ratelon

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 19:23

Manche Mns sind dafür bekannt eine "harte Schule" zu sein. Ratelon und Astor sind da gute Beispiele, aber dass man immer auf Ablehnung stößt, das kann ich mir nicht vorstellen. Natürlich, wenn man ankommt und so tut, man wäre der Macher, dann wird man bei Fehlern massiv geprügelt, aber wenn man es mit Ruhe angeht, vll nicht sofort eine Partei gründet oder in eine eintritt, sondern sich erstmal anguckt, wie der Hase läuft, dann kommt man auch dort an. Das sind alles auch nur Menschen, ja auch die in Ratelon. Man muss verstehen, wi die Leute ticken, worum es geht und sich einbringen und auch mal nachfragen, wenn was unklar ist. Das ist ein Fehler vieler Neulinge, erst anzukommen, eine Partei gründen oder in eine einsteigen, aber dann nicht weiterkommen, weil es eine Hackordnung gibt. Je aktiver man ist, durch Ideen, Ausgestaltungsarbeit, wasauchimmer steigt man jedoch schnell in der Hackordnung. Wer glaubt, dass jeder wie die Merkel in 16 Jahren (µ-Wochen) von einer Physikerin zum Bundeskanzler ernannt wird, der muss halt mit dem Scheitern rechnen, es kann halt nur einen geben.

Und was den Ton angeht, will ich mal einen guten Vergleich ziehen. Wie würde es dir gefallen, wenn alle 1-2 Wochen jeden Samstag morgen (8Uhr, nach einer durchzechten Nacht) die Zeugen Jehovas dich wachklingeln, um mit dir über Jesus zu sprechen? Irgendwann wirst du sauer und laut.

Genauso ist es mit Neu-Mns. Sie posten in dutzenden Foren einen Text, häufig gespickt mit Rechtschreibfehlern und als Schmankerl noch mit falscher Anrede. Darin stellen sie sich kurz vor und wollen, dass man sie besuchen kommt oder laden gleich zu einem Bankett, einer Konferenz oder einem Fußballturnier ein. Oder es wird gern gleich mit dicken Verträgen hantiert. Natürlich hat der Staat noch keine Homepage und die Ausgestaltung beginnt mit einem Reichstagsgebäude. Mal ernsthaft, was soll der Mist? Montenegro bewirbt sich ja auch nicht gleich um die Fußball-WM. Wo sind dann noch Spielmöglichkeiten, wenn man sich unbekanntersweise gleich brüderlich um die Arme fällt? Die neuen Staaten wollen was, nämlich Kontakt, und da gehört es sich mMn einzeln die Länder zu besuchen (und nicht 20 Mns gleichzeitig) und dort eventuelle Verhandlungen zu führen. Wenn Interesse an Diplomatie besteht, kommen Gäste von ganz alleine, weil sich ein cleverer Außenminister natürlich ordentlich verhält. Er informiert sich selbst! (und fragt nicht, ob die Gastgeber, was von ihnen erzählen) und stellt sein Land neutral vor, und fängt nicht an Bürger abzuwerben. Und wenn man es dutzende Mal erlebt, dann macht man das gleiche wie mit den Zeugen Jehovas, man schmeißt entnervt die Türe zu. Manche lassen sich von den Zeugen belabern, bis sie wieder müde werden, oder können ein freundliches "nein" rausdrücken, anderen geht sowas halt auf den Keks.

Einfach mal dass Gehirn anschalten, wenn es um sowas geht, dann ist das eigentlich logisch. Oder man macht es sinnvoll und lernbt die Gepflogenheiten der Diplomatie vorher in einem anderen Land. Dann klappts auch mit dem Nachbarn

---

Beitrag von „Valmir“ vom 23. Juni 2006, 19:38

> Zitat
>
> *Original von Matt Suchard*
>
> Jeder neue Mitspieler braucht meiner Meinung mindestens zwei Jahre Erfahrung, bevor er es überhaupt in Betracht ziehen sollte eine eigene Nation zu gründen. Oder er hat ein besonderes Händchen dafür.

Gut dass ich das weiß..ich Mach Soma dicht, spiele 2 Jahre in leeuwensteen und mach es dann wieder auf..ach wie konnte ich nur so anmaßend sein und ne MN gründen. tschuldigung, kommt

nie wieder vor

Sry, aber ich glaube fast jeder Neustaat, auch die jetzt "etablierten" ham maljklein und unbedeutend angefangen. Für mich sind die Äußerungnen so manch alter Hasen ziemlich herablassend...

edit Rechtschreibung

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 19:39

Ich liebe deine Diskussionsbeiträge, Pharaoh! Hatte ich das schonmal erwähnt?

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 19:43

> Zitat
>
> *Original von Valmir*
>
> Gut dass ich das weiß..ich Mach Soma dicht, souiele 2 Jahre in leeuwensteen und mach ews dann wieder auf..ach wie konnte ich nur so anmaßend sein und e MN gründen. tschuldigung, kommt nie wieder vor
>
> Sry, aber ich glaube fast jeder Neustaat, auch die jetzt "etablierten" ham mal jklein und unbedeutend angefangen. Für mich sind diue Äußerungnen so manch alter Hasen ziemlich herablassend...

Hey, DU bist KEIN Neuling! Du kommst aus einer RPG. Das macht schon einen gewaltigen Unterschied aus. Aber und das sage ich dir jetzt bestimmt zum x-ten Male, die Art wie du Soma aufgebaut hast, incl. "Vorschriften" über Sim-Verhalten ist unüblich oder unterscheidet sich extremst zu dem überwiegenden Teil der MNs und ist somit ein Mischmasch aus MN und RPG.

Beitrag von „Valmir“ vom 23. Juni 2006, 19:46

kein Neuling? ich bin erst seit 3 Monaten dabei, und Soma war mal ne ganz gewöhnliche MN, erzwiesel hin oder her..dass wir die REGELN geändert haben und uns kürzlich RP - Nation genannt haben ändert nix an Somas Herkunft

Davon abgesehen dass wir uns ausdrücklich NICHT von der MN - Welt abnschotten sondern uns schon alös Teil derselben fühlen

---

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 23. Juni 2006, 20:00

ja die beiträge von pharao sind lehreich nur so langsam hat man angst ihn als neuling anzusprechen

---

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 20:07

Danke Carmen.

Ich muss sim-off zugestehen, dass Soma gleich so ein Beispiel ist. Kaum von irgendjemandem anerkannt, aber gleich überall rumposaunen, man wolle eine große Konferenz abhalten. Nichteinmal zu einer persönlichen Anrede hatte sich Isomir durchringen können. Ehrlich, in allen Foren zu posten, egal ob man dieses Land kennt oder nicht, das ist einfch nur Spamming. Kein Wunder, dass kaum jemand zur Konferenz hin ist. Zumal kein Präsident oder Kanzler/König

selbst oder nur Vertreter in ein vollkommen fremdes Land schicken würde, wenn man mal richtig simuliert. Sorry, aber das war ein ein Paradebeispiel für "wie man es nicht macht".

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 20:13

Ts, man soll mir nicht in den A... kriechen, bei den Göttern, nur das nicht *aua*. Es ist halt alles eine Sache des Verhaltens. Wenn jemand fragt, was man vll nicht tun sollte, z.B. sim-off oder die anderen Personen einfach nur vernünftig behandelt, nicht wie jedes x-beliebige andere Land, dann habe ich kein Problem. Sicher, kann mMn nicht mit allen Mns simulieren, etwa wegen Technologieunterschieden wasauchimmer, aber man sich ganz normal unterhalten, auch mit mir.

PS.: Tipp: wer mich mit falschem Namen (ohne das h m Ende) anspricht, bekommt immer einen Minuspunkt.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 20:14

Die "Angst" vor Pharaoh ist berechtigt. Ich hatte keine, er hat sie mir beigebracht. Es hat eine heftige Debatte zwischen uns gegeben und darum bin ich keine Bürgerin in Hansastan geworden. Aber es war sehr lehrreich im Nachhinein betrachtet und hat mir für mein MN-Leben sehr viel genutzt!

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 20:18

> Zitat
>
> *Original von Valmir*
> kein Neuling? ich bin erst seit 3 Monaten dabei, und Soma war mal ne ganz

> gewöhnliche MN, erzwiesel hin oder her..dass wir die REGELN geändert haben und uns kürzlich RP - Nation genannt haben ändert nix an Somas Herkunft
>
> Davon abgesehen dass wir uns ausdrücklich NICHT von der MN - Welt abnschotten sondern uns schon alös Teil derselben fühlen

Soma war nie eine "gewöhnliche" MN. Die Regeln wurden von Anfang an aufgestellt und mit der Zeit erweitert. Und das ist absolut typisch für eine RPG. Das du das anders geplant hast, steht auf einem anderen Blatt.

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 20:18

Tja, wer mit einem Raumschiff in µ-Kairo landet, der muss Panik, Angst und Militär erwarten. Und wer mich richtig kennt, der kann mich nur mögen.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 20:22

Ich mag dich. Kenn ich dich jetzt richtig?

Beitrag von „Valmir“ vom 23. Juni 2006, 20:23

Also: Dass die Konferenz, zu der überigens Isomir persönlich eingeladen hatte (soviel dazu) ziemlich unglücklich gelaufen war, was allerdings auch damit zusammenhängt dass viele, die Ihr Kommen verbindlich zugesagt hatten dann doch nicht gekommen sind und dass zur Zeit da sie dann staatfand die somanische Sim sich grundlegend verändert hatte (woraus ich gelernt habe kurzfristiger zu planen), streite ich granicht ab.

die Konferenz war allerdings NICHT "gleich" wie Du sagst; sondern erst geplant, nachdem sich Soma existenziell gesichert hatte. Eine Konferenzeinladung als spaming zu bezeichnen finde ich allerdings schwach, nur weil Du nicht teilnimmst sie so derben zu verurteilen halte ich für recht anmaßend:

Und nur weil sich einige MNs (ich weiß von 3) entschieden haben(was für Narapul und Haxagon auch als begründung für der Fernbleiben der Konferenz war; andere blieben fern weil ich die GF - Staaten als existent anerkenne) Soma aufgrund der KARTENPLATZENTSCHEIDUNG nicht anzuerkennen heißt das noch lange nicht, dass in Soma nicht richtig simuliert wird.

In Soma gibt es einige Dinge, die es RL nicht gibt (erzwiesel etc), und manch einer mag durch den Umschwwung ins Fantasy-Metier befremdet fühlen, aber eines hat Soma innerhalb 3 Monate erreicht: Soma ist überlebensfähig, auch ohne Außenpolitik und überlebt auch bei Ausfall der Admins (wir ham das unangekündigt mal getestet; es funktionierte) und das ist mehr als mach einige der "alten" MNs vorweisen kann. Insofern rate ich Dir vor Pauschalierungen dringend ab.....

so, das war ein langer Text, dabei hab ich mich eigentlkich vor NIEMANDEN zu rechtfertigen, aber ich kann solch ein erhabenes Getue alter MNs nicht ab.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 20:32

Also, wer wen warum anerkennt oder nicht, richtet sich doch nach den Richtlinien der Politik, die in der jeweiligen MN herrschen. Das musst du einfach akzeptieren, Valmir. Kein Grund enttäuscht zu sein. Von einer Anerkennung alleine hält sich eine MN sowieso nicht aufrecht. 😉

Die Konferenz kam zu früh, sehe ich wie Pharaoh. Aber nunja, das ist Lehrgeld, das man zahlen muss. Hat jeder von uns mal durchmachen müssen.

Und ob in einer MN nur realexistierende Dinge simuliert werden oder auch Eigenkreationen, dass ist nicht maßgebend für die Akzeptanz oder den Bestand der MN, auch nicht für die Definition des Begriffs "MN".

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 20:33

Ein "An die Regierungen aller Länder," ist keine persönliche Anrede. Niemand von uns kannte Soma und das erste Posting war Spam. Keine Anrede, keine diplomatischen Kontakte (niemand schließt die von vornherein aus), nichts.

Ich habe nie etwas über Soma gesagt, sondern dass das Auftreten einfach nichts war. Sim-on habt ihr Flyer über den Städten abgeworfen, toll. Mach das mal in Polen oder sonstwo. Meinst du, die Minister kommen angehechtet und schreien, wie super sie sowas finden?

Du behauptest, du simulierst richtig. Das ist eine wirklich gute Sache, das tun nicht viele. Aber eure Einladung war sim-off und sim-on ein Witz.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 23. Juni 2006, 20:34

Hm Pharaoh ich glaub bei dir hat sich doch ne menge frust angesammlet aber es ist auch lehrreich

---

Beitrag von „Valmir“ vom 23. Juni 2006, 20:38

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> . Aber eure Einladung war sim-off und sim-on ein Witz.

OK, das ist Deine Meinung, die ich zu akzeptieren habe, Punkt.

Lhergeld hab ich schon in vielen Dingen gezahlt; nur mal so gefragt: Lief in Hansastan immer alles richtig? Hast Du nie Fehler gemacht`?

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Juni 2006, 20:41

> Zitat
>
> *Original von Peter McDougal*
> Hm Pharaoh ich glaub bei dir hat sich doch ne menge frust angesammlet aber es ist auch lehrreich

Das klingt nur so. Er sagt eben knallhart was er denkt, ohne Schnörkel. So weiß man, woran man bei ihm ist. Er hat bestimmte Vorstellungen und die tut er kund. Das ist doch legitim. Naja, und durch seine Vollbart sieht er eben zum fürchten aus und dann klingen seine Worte noch härter. 😁

Mich z. B. hat es nicht gestört, dass Einladungen via copy & paste verteilt wurden. Ich weiß, dass Pharaoh das nicht mag, also kriegt er eine eigene separate Einladung. Was soll´s macht mir keine Mühe und er ist mir wohlgesonnen. Ist doch okay. Mit Speck fängt man Mäuse. 😎

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 20:45

Natürlich habe ich Fehler gemacht, wer tut die nicht, aber ich habe erstmal versucht bekannt zu werden, bevor ich Hard Talk anfange und habe definitiv nicht gleich erwartet, dass man mich mit offenen Armen empfängt und gleich besucht.

Ich hatte mein Lehrgeld nach 2 Monaten bezahlt, als jemand aus Spaß meinte, er muss mir den Krieg erklären. Naja, lang lang ists her...

Beitrag von „Valmir“ vom 23. Juni 2006, 20:47

na dann ham wir mehr gemeinsam als es anfangs schien...die umweltkonferenz war eben MEIN Lehrgeld. *handrech*

Beitrag von „Pharaoh“ vom 23. Juni 2006, 20:52

handreich

Beitrag von „Leoly“ vom 23. Juni 2006, 22:28

> Zitat
>
> *Original von Pharaoh*
> Und was den Ton angeht, will ich mal einen guten Vergleich ziehen. Wie würde es dir gefallen, wenn alle 1-2 Wochen jeden Samstag morgen (8Uhr, nach einer durchzechten Nacht) die Zeugen Jehovas dich wachklingeln, um mit dir über Jesus zu sprechen? Irgendwann wirst du sauer und laut.

Ich musste grade DERMAßEN an Michael Mittermeier denken

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 23. Juni 2006, 22:37

vieliecht ist der RL Michi in VL ein ambitionierter MNer

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. Juni 2006, 01:29

Ich will mal die Flexibilität einer MN kurz am Beispiel Futunas demonstrieren. Am Anfang August 2003 bis Januar 2004 war Futuna bis auf die Amtsbezeichnungen eine x-beliebige konstitutionelle Monarchie, nur dass es eben schon vor der Gründung eine Gemeinschaft gab. Die ganzen Elemente, die jetzt Futuna derart anders machen sind Produkte der Periode von Februar 2005 bis September 2006. Es ist der klassische Beweis dafür, dass man eine ältere MN eben doch umgestalten kann. 2005 hat sich der Staatsaufbau etwa dreimal geändert, 2006 ein letztes Mal. Und es kam zu keinem wirklichen Bruch, alles ließ sich logisch evolutionär einbauen.

Von daher zieht bei mir kein Argument, dass ältere MNs in ihren Strukturen verkrustet sind.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 24. Juni 2006, 01:33

manche sind es wohl manche net

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. Juni 2006, 01:39

Beispiele?

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 24. Juni 2006, 01:45

das war eine hypothese, es wird wohl welch geben bei den es geht und manche bei den es nicht geht

---

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. Juni 2006, 01:48

Ohne Beweis sehe ich eine solche Behauptung als haltlose Anschuldigung an, die man zurücknehmen muss. Etwas anzunehmen, heißt nämlich nicht, dass es so ist.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 24. Juni 2006, 01:54

1. Ich sag ja nicht das es keine flexiblen Mns gibt (euers ist ein gutes beispiel)
2. aber es gibt wohl den einen oder anderen Mn wo es wohl nicht so ist.
(Ich meine du musst schon meine hypothese falsifizieren und ich glaube nicht das du alle mns kennst)

3. hab ich dich angegriffen

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. Juni 2006, 01:58

Wieso muss ich das? Du hast diese Hypothese aufgestellt, also liegt es an dir, sie auch zu beweisen. So arbeitet jedenfalls die Wissenschaft.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 24. Juni 2006, 02:01

aber hypothesen sind doch gültig solange sie wiederlegt werden oder (ja wissenschaftlehre ist lange her)

Du musst ja dann deine hypothese auch belegen. den nach deiner aussage müsste ja jede MN felxibel sein
du komst nur mit einem Beispiel und schliest auf das ganze (was war das nochmal inklusion oder deduktion, es ist lange her :D)

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. Juni 2006, 02:06

Nein, ich sage, sie können. Du sagst, dass es solch und solche gibt. Da besteht ein wesentlicher Unterschied.

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 24. Juni 2006, 02:09

> Zitat
>
> manche sind es wohl manche net

das wohl bedeutet es könnte so sein, ich sage nicht das es so ist

---

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. Juni 2006, 02:22

Nein, das ist eine Sinnverdrehung. So müsste da stehen: "manche könnten es wohl sein, manche nicht"

Beitrag von „Peter McDougal“ vom 24. Juni 2006, 13:23

ja ich hatte aber eine andere Intention, und um 2 uhr morgens ist mein deutsch nicht das aller beste

---

Beitrag von „Matt Suchard“ vom 24. Juni 2006, 15:16

Ein gutes Beispiel einer absolut evolutionären Entwicklung eines Staatensystems kann man auch an Dionysos festmachen. Gegründet wurde es 2202 n.d.Z. mit einer 1:1 Kopie des deutschen Grundgesetzes.

Im November 2203 wurde dann die erste Große Verfassungsreform durchgeführt. Bundestag und -rat wurden abgeschafft und stattdessen ein Senat mit Bundes- und Länderkammer eingerichtet. Die Länderkammer wurde immer weiter entmachtet bis zum heutigen System, welches wirklich rein gar nichts mehr mit dem ursprünglichen deutschen zu tun hat. Es ist heute eine Mischung aus Landes- und Bundessenatoren. Nicht jedes Land muss durch einen Senatoren vertreten sein. Ganz neu wurde auch ein Kongress geschaffen, der eine Beratungsinstitution der vier Bundesländer ist.

Der Präsident wurde ebenfalls im Laufe des Jahres 2204 abgeschafft und seine Kompetenzen auf den Kanzler, den Senatspräsidenten und den Obersten Richter aufgeteilt.

Auch die Judikative befindet sich im ständigen Optimierungsvorgang. Angefangen hat es mit einem dreiköpfigen Obersten Gerichtshof. Zwischenzeitlich gab es verschiedene Schöffen- und Justizsysteme und aktuell haben wir einen Strag-, einen Zivil- und einen Verwaltungsgerichtshof, welche zusammen den Obersten Gerichtshof bilden.

Man kann sehen, dass trotz des Alters von 4 Jahren sich eine MN im ständigem Wandel befinden kann. Von einer rl - Verfassung zu einem ganz und gar eigenem Modell, welches keine Ähnlichkeiten mehr erkennen lässt und dies alles dazu noch evolutionär und stringent aufeinander aufbauend ist meiner Meinung nach eine Riesenleistung.