

Byzantinisches Reich MN

Beitrag von „Cleadrus“ vom 1. Februar 2011, 19:59

Hallo,

Ich spiele seit einiger Zeit mit dem Gedanken eine MN zu gründen, die das Byzantinische Reich darstellt, und in der Zeit um 1400 spielt. Hierbei ist vor allem der Druck da, dass die Osmanen vor der Tür stehen.

Diese könnte man dort ebenfalls Simulieren.

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 1. Februar 2011, 20:58

Interessanter würde ich es finden, wenn dieses Byzanz so um 1220 spielen würde. Angriffe von Osten hatte das Reich ja stets, aber dann spielen noch die Kreuzfahrer mit hinein und im Abendland ist generell alles im Umbruch. Byzanz hatte ja stets die Funktion einer Brücke zwischen dem Abend- und dem Morgenland. Diese Scharnierfunktion macht es interessant.

Beitrag von „SUBmars“ vom 1. Februar 2011, 21:32

Würde sicher eine nette MN werden.

Und wie Charles Lanrezac schon sagte wäre diese Brückenfunktion sicher interessant.

Beitrag von „F. A. von Hohenburg-Lohe“ vom 2. Februar 2011, 00:08

Keine schlechte Sache!

Allerdings brauch man auch viel Personal dafür, vor allem zur Darstellung der Interaktion mit den Nachbarn. Naja, Bebel wird hier sicherlich innerhalb der nächsten 24 Stunden auftauchen und weitere Vorschläge machen, so als einzige Person in den MNs, die Erfahrungen als byzantinische Kaiserin in Rem hat. 😊

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 2. Februar 2011, 00:51

Warum wird das eigentlich als MN forciert und nicht als Rollenspiel? Da wäre es vielleicht besser aufgehoben. 😊

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 2. Februar 2011, 08:15

Die Idee als MN statt als Rollenspiel (wobei die Übergänge ja fließend sind) finde ich besser. Ein RPG hat für mich immer so etwas Zwingendes, oft mit Mindestlänge bei Beiträgen (manchmal 700 Zeichen) etc. pp. Die Form als MN scheint mir offener, zwangloser, weniger gesteuerter. Bei Rollenspielen hab ich immer so das Gefühl "Hopp hopp, Handlung ergänzen, Action machen"; bei einer MN kann man wunderbar sich auch mal verweilen ohne gleich einen Handlungsstrang nach dem anderen abzuarbeiten. Man kann genausogut eine MN im 13. Jahrhundert platzieren wie in der heutigen Zeit. 😊

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 2. Februar 2011, 11:53

Die Idee einer MN unterscheidet sich von der eines Rollenspiels nicht durch die Form der Beiträge; da gibt es auch sehr lax Rollenspiele. Entscheidend (zumindest war das früher mal so, und sollte es heute nicht mehr so sein, wäre der Begriff der MN obsolet geworden) ist das Bekenntnis zur eigenen Virtualität und das damit verbundene Abwerfen logischer Fragen, die mit einem Realitätsanspruch einhergehen würden. Und diesen Faktor stell ich mir bei einer byzantinischen MN schwierig vor. Das ist schon bei Drachenstein recht kompliziert, aber dank Magie und anderer Welt erklärbar, warum wir keine Flugzeuge, Toaster, etc., aber trotzdem Kontakt zu anderen Staaten haben.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 3. Februar 2011, 05:54

Der Begriff "MN" ist schon einfach nur falsch, aber (fast) jeder hält daran fest.

Zitat

Ein Rollenspiel ist ein Spiel, in dem Spieler die Rollen fiktiver Charaktere bzw. Figuren übernehmen und selbst handelnd soziale Situationen bzw. Abenteuer in einer erdachten Welt erleben. Verwendet werden die eigene Fantasie, die Fantasie der Mitspieler und ein Regelwerk, das das Spiel strukturiert und eingrenzt.

Alle hier erdachten Staaten sind demnach Rollenspiele (der speziellen Art "Virtuelle Nationen").

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 3. Februar 2011, 12:40

Gar nichts ist an dem Begriff "MN" falsch. Um das zu verstehen, muss man etwas über die Ursprünge und das Selbstverständnis der ersten (und einiger noch existierender) Mikronationen wissen.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 3. Februar 2011, 15:20

"Micronation" ist am Begriff für das was wir hier machen so falsch als wenn man ein Auto Mopped nennt. Beides hat irgendwie Reifen ... ja aber sonst: Nein.

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 3. Februar 2011, 15:38

Mit "was wir hier machen" triffst Du den Nagel auf den Kopf: Viele der Staaten unten in der MdM-Linkliste sind keine Mikronationen (mehr). Für die wäre der Begriff "Virtuelle Nation" oder ganz korrekt "Online-Rollenspiel, in dem eine Nation simuliert wird" schon passender. Ein verbreitetes Bewusstsein über diese Entscheidung könnte einen Haufen Konflikte schlichtweg verpuffen lassen, davon bin ich überzeugt.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 3. Februar 2011, 17:34

Staatensimulation.

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 4. Februar 2011, 05:43

Wir können es auch Wumpelmoz nennen ... richtiger wird's dadurch nicht. Fakt ist, dass "Micronation" schon durch anderes belegt ist.

Beitrag von „James Didot“ vom 4. Februar 2011, 10:38

[Zitat von Hendrik Wegland](#)

Staatensimulation.

So viel ich weiß simuliert eine MN/VN/RPG/RPN in der Regel nur EINEN Staat.

Ansonsten würde ich den Begriff vorschlagen, den es bereits gibt.

<http://www.mnwiki.de/index.php?title=RPN>

Auf der anderen Seite sind MN/VN keine Rollenspiele. Jeder mit Rollenspielerfahrung kann das bestätigen. Es ist höchstens ein Teilaspekt. Würden sich die MNs als reine RPGs bezeichnen, so auftreten und dafür werben, dann würden sie wohl nicht viele Mitglieder gewinnen, denn als Rollenspiele sind sie ganz schön ärmlich. Insofern ist klar, daß zu einer MN/VN mehr gehört als bloßes Rollenspiel.

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 4. Februar 2011, 10:57

<https://www.mn-marktplatz.de/index.php?thread/2040-byzantinisches-reich-mn/>

Zitat von Wolfram Lande

Wir können es auch Wumpelmoz nennen ... richtiger wird's dadurch nicht. Fakt ist, dass "Micronation" schon durch anderes belegt ist.

Eben darum geht es ja. Der Begriff "Mikronation" passt für eine MN im ursprünglichen Sinn (bzw., wenn man den Begriff "MN" sowieso schon verwendet, sogar im eigentlichen Sinne), wie die Faust aufs Auge, weil sie genau das ist. Drachenstein beispielsweise ist eine Mikronation und weder eine Staatensimulation noch eine Rollenspielnation, und das galt bzw. gilt teilweise noch für viele Staaten dieser ersten und zweiten Generation.

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 4. Februar 2011, 14:58

Wumpelmoz klingt so geil und die Domain ist auch noch frei 😊

@Didiot:

-en deshalb, weil es ja der Überbegriff ist und da sind alle MNs, RPN, VNs gemeint. Außerdem kann man Staatensimulation mit Staasi abkürzen 🇹🇹

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 4. Februar 2011, 16:34

Wenn Wumpelmoz 'ne Stadt in Fuchsen wär, würde das auch nicht weiter auffallen. 😊