

# Es war einmal.....

**Beitrag von „Carmen I.“ vom 20. November 2006, 12:57**

Ich habe den Überblick verloren. 😞

Weiß jemand etwas über den Verbleib der "Freiheitlichen Netzrepublik Wupperstein" und auch über die "República de la Gente Puertoviga" ?

---

**Beitrag von „Frederic Aichberger“ vom 20. November 2006, 12:59**

Puertovigo wurde vor einiger Zeit auf Antrag des Präsidenten von der OIK gelöscht.

Über Wupperstein weiss ich nix

---

**Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 20. November 2006, 13:45**

Wupperstein hat sich vor noch längerer Zeit aufgelöst.

Nach meinen Unterlagen war es ein Atomtest, der am 1.10.2005 etwa drei Viertel der Bevölkerung "dahingerafft" hat.

---

**Beitrag von „Carmen I.“ vom 20. November 2006, 13:49**

Vielen Dank! 😊

---

## Beitrag von „Clausi“ vom 20. November 2006, 22:41

[Puertoviga](#) gibt es mittlerweile nicht mehr. Aber [Veraguas](#) ist quasi die inoffizielle Nachfolge.



Den Verbleib Wuppersteins kann ich bestätigen: Da war nicht mehr los und es ist daher leider Aurora und Lutisanien nachgefolgt...

---

## Beitrag von „Carmen I.“ vom 21. November 2006, 10:42

Ich beobachte schon seit längerer Zeit eine gewisse "MN-Müdigkeit" und fürchte, dass als nächstes Flakanien-Leonburg-Seibelsheim (richtig so?) dran glauben muss. Auch sehr schade drum. Vor allem, wenn man dann sieht, dass immer wieder neue MNs aus dem Boden gestampft, statt schon etablierte gerettet werden. Aber nun ja, das Problem hatten wir ja schon diskutiert.

---

## Beitrag von „Nr.1“ vom 21. November 2006, 13:16

MN ist als Spielprinzip ein Auslaufmodell. Wenn man die Hauptspielerschaft Schüler und Studenten nimmt. Das gleiche trifft für Emailrollenspiele zu. MN und Emailspiele waren hoch im Kurs, als die graphischen interaktiven Rollenspiele noch wenig verbreitet oder kompliziert waren. Man wollte mit anderen Menschen spielen, nicht nur gegen eine KI. Es gab früher da eigentlich nur Ultima Online. Emailspiele und MNs waren eine Möglichkeit, ganz unkompliziert in ein Interaktionsspiel einzusteigen. Inzwischen hat fast jeder Rollenspielfreund einen WoW Account und andere MORPS kommen dauernd dazu. Die nachrückenden Spielerschaften lesen ja auch statistisch gesehen immer weniger, was sich auch auf die MN auswirken dürfte. Ich glaube, wer auf ein Revival der großen MN Zeit hofft, wird enttäuscht. So etwas kommt erst wieder in Aussicht, wenn der ganze Spaß weg von den Foren hin zu einer graphischen Oberfläche gewechselt hat. Z.B. etwas wie "Die Sims - MN Edition".

Auch glaube ich, daß es für die Aktivierung völlig neuer Spieler ungünstig ist, wenige Staaten mit hoher Aktivität vielen Staaten mittlerer Aktivität vorzuziehen. Eine breite Palette an verschiedenen Kulturen und politischen Systemen spricht eine breitere Palette an Spielern an. Man meldet sich eben nicht nur dort an, wo schon aktivität herrscht, sondern schaut auch nach der Ausrichtung einer Nation.

---

## **Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 21. November 2006, 14:03**

Zitat

*Original von Carmen I.*

Ich beobachte schon seit längerer Zeit eine gewisse "MN-Müdigkeit" und fürchte, dass als nächstes Flakanien-Leonburg-Seibelsheim (richtig so?) dran glauben muss. Auch sehr schade drum. Vor allem, wenn man dann sieht, dass immer wieder neue MNs aus dem Boden gestampft, statt schon etablierte gerettet werden. Aber nun ja, das Problem hatten wir ja schon diskutiert.

Ich bin über Brisee nach Balakonien gekommen.  
Beides eigentlich Staaten die kein Jahr geschafft haben.

Die wichtigsten Spieler in Balakonien sind über 18.

Vielleicht eine gute Voraussetzung.

Wer weiß....

Aber es ändern sich immer wieder die Lebensumstände der Spieler und andere Dinge werden wichtiger....Arbeit Leben Zukunft halt.

Vielleicht Kinder kriegen.

Nun ja, ich habe damals nach Onlinespiele gesucht und bin über reichlich Quatsch wie Fußballmanager und Mafia und KlickGame an die MNs gekommen.

Das Problem älterer Mn ist, das diese sich zu einen zu großen Komplexen Wesen gebildet haben.

Als Neubürger hat man dort meistens keine Lust sich mit der Vorgeschichte und den Zusammenhängenden Abläufen vertraut zu machen.

Zu Komplex und zu viel zu lesen.

Wenn dann irgendwann User abwandern dann serben die Staaten aus weil niemand neu hinzukommen mag.

Deswegen hatte ich mich auch mal in einen Staat angemeldet,aber dort nie gespielt.

Mir sind ebenfalls aktivität mit mehreren Charakteren in verschiedenen Staaten zu Mühselig.

Kann nur einmal 100% geben, habe auch ein Privatleben ausserhalb des Spieles.

Und das wird hier oft vergessen, das es nur ein Spiel ist.

Wer spielt schon täglich Monopoly ???

Spiele fangen manchmal auch an zu langweilen.

Ich weiß auch das ich mit 55 nicht mehr spielen werden.

Habe auch andere Hobbys, derzeit versuche ich mein erstes Saisontor in einer Hobbyfußballliga zu schießen.

Ist mir in der gesamten Rückrunde nicht gelungen.

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 21. November 2006, 14:26**

Mehrere Jahre oder auch vielleicht nur Monate täglich ein und dasselbe Spiel zu spielen widerspricht eigentlich der menschlichen Durchschnittsnatur. Insbesondere, wenn man aktiv spielt. Darum sind auch mehrere verschiedene MNs nebeneinander attraktiver für Durchschnittsspieler. So bleibt einem doch erstmal ein MN Wechsel, bevor man ganz aussteigt. Am Besten wären drei Dauer-MNs und 10 MNs, die sich alle 6 Monate auflösen, um neue Staaten zu gründen.

---

### **Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. November 2006, 16:06**

Zitat

Die wichtigsten Spieler in Balakonien sind über 18.

ALLE unsere Spieler sind 22 oder älter ... 😊 Der Durchschnitt liegt bei: 29 ...

Dummerweise finden das Thema nicht soooo viele interessant.

---

### **Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 21. November 2006, 16:30**

Zitat

Ich weiß auch das ich mit 55 nicht mehr spielen werden.

Überleg dir das gut

Zitat

Habe auch andere Hobbys, derzeit versuche ich mein erstes Saisontor in einer Hobbyfußballliga zu schießen.

Im Kampf gegen die Windmühlen 😄

Edit:

Im Grunde genommen stimmt das auch was du gerade sagtest, Mort.

Nur wie erklärt sich dann, dass im Simoff so gut wie nie die Aktivität schwindet?  
Oder handelt es sich da um einen balakonischen Einzelfall?

---

**Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. November 2006, 16:36**

Man muss nur Impulse schaffen ...

erm edit:

Man muss "nur" Impulse schaffen ...

---

### Beitrag von „Carmen I.“ vom 21. November 2006, 18:03

Zitat

*Original von Ethan Freebush*

Nur wie erklärt sich dann, dass im Simoff so gut wie nie die Aktivität schwindet?  
Oder handelt es sich da um einen balakonischen Einzelfall?

Weil das Kommunikation ist, Austausch von Erfahrungen, Meinungen, Einholung von Auskünften und Anregungen. Wie chatten halt. 😊 So bilden sich auch gute Bekanntschaften, die über das Spiel hinaus erhalten bleiben (können) oder aber der Sim in dem ein oder anderen Land auch zuträglich sind. 😊

---

### Beitrag von „FerdI Holzwurmner“ vom 21. November 2006, 19:06

Zitat

*Original von Carmen I.*

Ich beobachte schon seit längerer Zeit eine gewisse "MN-Müdigkeit" und fürchte, dass als nächstes Flakanien-Leonburg-Seibelsheim (richtig so?) dran glauben muss.

Nicht ganz richtig, eigentlich heißt es jetzt ja "Vereinigtes Großfürstentum".

Wie es aussieht, wird das Großfürstentum noch weiter bestehen. Irgendwie ist es nicht totzukriegen :D. Aber der Enthusiasmus der zwei verbliebenen Mitspieler lässt schon sehr zu wünschen übrig, wie man z.B. hier sehen kann: [Wahl des Hochkommissars](#)

Ich werde jetzt in Vanezia aktiv. In diesem Staat herrscht auch gerade Stillstand. Ich hoffe, dass ich zumindest kurzfristig ein wenig Aktivität reinbringen kann.

---

### **Beitrag von „Thorfynn Taake“ vom 21. November 2006, 19:10**

Zitat

Aus einem der folgenden Gründe fehlt Ihnen die Berechtigung, diese Seite zu betreten:

nerja ...

Man könnte auch mal wieder irgendwo einmarschieren.

---

### **Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 22. November 2006, 12:47**

Das Problem ist wirklich das viele zu Aktionen angeleitet werden müssen, damit was passiert.

Es müssen immer Kontroversen geschaffen werden damit Reaktionen entstehen.

Teilweise ist mir dies aber zu Mühselig andere zu Motivieren.

Ausserdem ist mir die Inaktivität bei manchen Gesetzesabstimmungen gerade recht, lol.

Dann noch die Abstimmungszeiten richtig legen und schwupps ist das Gesetz ohne Gegenstimme durch.

Nun, mein Geist kann nicht immer große Aktionen ausdenken, welche zu 50% auch noch ein Flop werden.

Hatte mir mal eine Art Räzelspiel ausgedacht, da ist niemand drauf eingegangen.

Von Simulierten Sport sind alle Begeistert aber niemand möchte mitmachen.

Die letzte Aktion war der Raketentest (Weltraumrakete) der Aktion geschaffen hat.

Eine andere Aktion ergab sich von Seiten Futunas als unser Wirtschaftsminister Herr Minor unangekündigt dorthin reiste und sich erschrecken ließ.

Sowas gibt Aktion.

Alle Balakonischen Wiki Beiträge sind von mir und ich vermute an manchen stellen habe ich den Überblick dabei verloren.

Ich mache auch die Balakonische Tageszeitung, mal mehr mal weniger.

Aber die Leserschaft hält sich in Grenzen.

Es ist einfach so, das viele Mitspieler unterhalten werden möchten, und einfach nur quatschen wollen.

Wir haben Bürger, die sind nur noch Sim off unterwegs.

Vielleicht muß ich mal wieder in Balakonien ein paar Reisserische Aktivitäten durchführen.

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 22. November 2006, 15:03**

Zitat

So etwas kommt erst wieder in Aussicht, wenn der ganze Spaß weg von den Foren hin zu einer graphischen Oberfläche gewechselt hat.

Ich mache mir meine Bilder im Kopf und hoffe, daß Deutschland noch nicht so verblödet ist, daß alle auf vorgekochte Konkreta angewiesen sind, um zu simulieren.  
Es liegt doch an uns, die MN-Idee populär zu machen und am Leben zu halten.

---

### **Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 22. November 2006, 18:21**

Jaja, das hat was mit Kreativität zu tun, und die hält sich in der heutigen Zeit leider in Grenzen.

Manchmal fühlt man sich richtig schwachsinnig, stundenlang vorm PC Neuigkeiten zu erstellen und keiner beachtet es.

Ich hab den GANZEN Nachmittag damit verbracht die Bank zu erstellen und zu konfigurieren, ich hoffe sie wird auch gebraucht. 😞

---

### **Beitrag von „Mort Suidakra“ vom 22. November 2006, 18:38**

Ach Ethan wieviel Leute waren denn heute schon bei uns on ?

Bis dato 9 Personen, wovon 4 Staatsgäste waren.

Über irgendeinen Quatsch wird den ganzen Tag palavert, wenn was Wichtiges ist interessiert keinen.

Manche Ideen brauchen bis zur Präsentation Tage und wen kümmerts ?

Es wird übersehen.

Nun ja.

Die Kreativität ist Mangelware, obwohl viele Balakonien Kreativitätslosigkeit vorwerfen.

Aber wir machen was.

Und zur bildlichen Ausgestaltung gibt es ein paar Grafiken und der Rest ist des Lesers Fantasie.

Wie in einem guten Buch muß man lesen um es zu erleben und nicht den Film dazu sehen.

Der Film ist nur Interpretation eines Lesers aber nicht die eigene.

---

**Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 22. November 2006, 19:16**

■ Zitat

*Original von Ethan Freebush*

Jaja, das hat was mit Kreativität zu tun, und die hält sich in der heutigen Zeit leider in Grenzen.

Manchmal fühlt man sich richtig schwachsinnig, stundenlang vorm PC Neuigkeiten zu erstellen und keiner beachtet es.

Ich hab den GANZEN Nachmittag damit verbracht die Bank zu erstellen und zu konfigurieren, ich hoffe sie wird auch gebraucht. 😞

Nächstes Mal jemanden anders ranlassen. Das geht, wenn man seine Zugangsdaten kennt, innerhalb von 2 Minuten;)

---

### **Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 22. November 2006, 19:40**

Ich hab ja noch an den Templates gebastelt.  
Aber wenns klappt ist man in 2 Minuten fertig.

Ich freu mich noch immer 😊

Edit:  
Kannst gerne mal vorbei schauen

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 23. November 2006, 10:15**

Wir haben den depressiven November. November ist eher die Zeit der Rollenspieler, weil die fast alle zu Depressionen neigen und sich in der düsteren Jahreszeit in Traumwelten zurückziehen. MNler wollen immerzu was aufbauen und dazu ist der November nicht anregend

genug. Die Zeit der MN-Aktivitäten ist der Frühling.

---

### **Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 23. November 2006, 12:19**

MNler können auch im Winter depressiv sein...

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 23. November 2006, 12:25**

Das schon, sie ziehen sich dann aber aus den MNs eher zurück, weil dort immerzu geschaffen und gestrampelt wird.

---

### **Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 23. November 2006, 12:35**

Gut, dann sehe ich mich jetzt offiziell nicht mehr als MNler an;)

---

### **Beitrag von „Pietje Ennax“ vom 23. November 2006, 23:13**

Zitat

*Original von Nr.1*

Wir haben den depressiven November. November ist eher die Zeit der Rollenspieler, weil die fast alle zu Depressionen neigen und sich in der düsteren Jahreszeit in Traumwelten zurückziehen. MNler wollen immerzu was aufbauen und dazu ist der November nicht anregend genug. Die Zeit der MN-Aktivitäten ist der Frühling.

Tja, oder wie wäre es mit dieser Interpretation:

Die Schüler, die hinter den Charakteren stehen, haben keine Ferien mehr, Bundis haben nur an

den Wochenenden Internetzugang und die Studenten stehen auch mitten im Semester mit Hausaufgaben, Belegen und Laborpraktika. Die einzigen Spieler, die jetzt noch gleichbleibend aktiv sind, sind jetzt nur noch die hartgesottenen Schüler und Studenten, sowie die Berufstätigen und die heimschlafenden Zivis.

---

**Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 23. November 2006, 23:29**

Und Arbeitslose und Selbstständige

---

**Beitrag von „Ethan Freebush“ vom 24. November 2006, 14:24**

Nicht zu vergessen, die Pensionisten

---

**Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 24. November 2006, 19:15**

Diese Vorurteile immer 😄