

# Ein paar Ideen...

**Beitrag von „Der Diplomat“ vom 6. April 2018 um 19:31**

Ich beobachte schon seit ca. 3 Jahren die MN-Szene und hatte vor ca. 2 Jahren sogar einige Zeit in einer MN mitgeholfen, bis diese dann Offline ging, da es anscheinend doch nicht so lief wie es sich der Gründer sich so vorstellte. Seitdem lese ich zwar immer fleißig mit, hab aber sonst keine weitere MN "besucht". Seit ca. 3-4 Monaten kommen mir immer wieder Ideen in den Kopf, die ich jetzt mit euch teilen möchte.

Ich bitte euch jedoch um 3 Dinge:

- 1.) Möglichst konstruktiv zu bleiben
- 2.) Keine Diskussion um "Soll ich eine MN gründen?" vom Zaun zu brechen. Es geht NUR um die Idee an sich
- 3.) Grundsätzlich eine gewisse grammatische Form einzuhalten...

Idee 1:

Das Öl- Reich

Diese Idee ist nicht nur Nummer 1, sondern fiel mir auch als Erstes ein. Grundsätzlich muss ich dazu sagen, dass das die schlechteste Idee ist, die ich vorstelle (zumindest meiner Meinung nach). Das Öl-Reich ist ein durch, wie könnt es anders sein, durch Öl an viel Geld bekommen ist. Früher etwa 17-18 Jhr. war es ein florierendes Großreich gewesen, welches jedoch durch Aufstände von Minderheiten und Beamten zerbrach. Danach etwa 1940 war das Königreich Al-Binwa in der ehemaligen Größe durch das Sultanat Arch-Echnat wiederhergestellt worden. Jedoch brodelt der Kessel erneut. Demokraten und Nationalisten sowie Sozialisten und vorallem dinge die Minderheiten wollen einen neuen, besseren Staat, jedoch jeder auf seiner Art. Jetzt liegt es an Sultan Ahmet Mehalim die Menschen zu einen, um sein Reich zu erhalten. Wird er es schaffen?

Pro

+++ Viel Potenzial für Konflikte

++ Benötigt kaum politisches Personal

Contra

- Relativ nah an Zedarien

-- Es wäre wahrscheinlich ziemlich Armeesimulations lastig

--- Bislang war kaum wirkliches Interesse am Islamisch-Arabischen Raum da  
Insgesamt

Ziemlich zweigeteilt. Zum einer sehr interessanten Situation, die aber auch in Zedarien simuliert werden kann und ein relativer Teil schon von Zedarien abgedeckt wird. Außerdem ist die Situation nun auch nicht die neuste...

Idee 2: Kalt im Norden

Auf drei kleinen Inseln, die von dem Volksstamm Vikarol bewohnt werden gibt es langsam immer mehr Probleme: Zum einen dehnen sich die Nationen immer mehr aus und wollen mehr Gebiet und zum anderen könnte der Volksstamm gar nicht in der Wirtschaft mitmischen, da sie außer Holz und Metallerzen nicht exportieren könnten, aber alles Importen müssen. Um jedoch wenigstens eine kleine Chance zu haben, zu überleben gründet der Stamm, der vorher gar keinem Land gehörte vor rund 40 Jahren eine Stammesrepublik. Jetzt nach 40 Jahren ist langsam alles am Kollabieren. Die Wirtschaft spielt nicht mit, das eigene Geld ist nichts wert und es gibt noch nicht mal eine schlagkräftige Armee für die Verteidigung. Wie wird es weitergehen? Werden sie es schaffen?

Pro:

+++ Sehr interessanten Grundlage aufgrund der Lage, Struktur und Voraussetzungen die das Fleckchen Erde bietet

++ Es wäre sehr ausführlich simulierbar aufgrund der geringen Größe

Contra

- Spieleranzahl könnte sehr geringen sein (1-3 Mann)

Insgesamt

Eine solide und "innovative" Idee, die Potenzial hat. (Auch wenn ich weiß, das Cuello ebenfalls eine Stammesgemeinschaft war)

Idee 3: Amerika mal anders

Die meisten werden beim Wort Amerika wahrscheinlich an die USA (sucht euch aus ob Astor oder RL-Amerika) denken. Diese Idee bezieht sich jedoch vornehmlich auf Mittelamerika. Jetzt höre ich schon wieder Stimmen die Daten werden: "Wir haben schon genug spanische MNs!" Und ja, das stimmt. Mir gehen sie so ganz langsam auch auf die Nerven. Allerdings möchte ich bei dieser MN eher ein französisches, englisches oder vllt. deutsches Mittelamerika simulieren. Außerdem fehlt mir zurzeit so ein bisschen Mittelamerika. Außer Soleado gibt es keine Nation die Mittelamerika/Karibik simuliert. Außerdem wäre es doch sicherlich spannend zu wissen wie sich Mittelamerika als Kolonie eines anderen Staates Entwickler hat, oder?

Pro:

+++ Mittelamerika als "neues" Gebiet

++ Interessantes Spiel mit der Geschichte

+ Es sind quasi alle Möglichkeiten offen. Von Republik, Stammesgemeinschaft, Diktatur bis hin zu einer Monarchie wäre alles machbar

Contra:

bisher nichts

Fazit: Insgesamt meine Lieblingsidee und wahrscheinlich auch die langlebigste Idee von denen hier.

Allg. Fazit: Idee 3 wäre meine Lieblingsidee, alle drei haben jedoch was für sich. Eigentlich hatte ich noch mit der Idee einer Baltikum-MN in der Nähe von Alstyna gespielt, es gab allerdings in einem altem Post von "Korland" (Perlburg) wenig Resonanz dafür. Ich würde mich über Kritik jeder Art freuen und danke fürs Lesen 😊

---

## Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 7. April 2018 um 12:05

Tja, was soll man da jetzt schreiben. Gleich, welche Idee umgesetzt wird, das Risiko, dass sie nicht angenommen wird, ist immer da. Die aufgeführten Pro's und Contras gab oder gibt es, so weit ich das aus meiner beschränkten Sichtweise beurteilen kann, alle schonmal. In anderer oder ähnlicher Mischung. Aber das stellst Du ja selbst fest. Und die MN's, die das heute schon ähnlich simulieren, sind alle am jammern. Ausser einer. Welche ich hiermit meine und welcher Deiner Ideen die am ähnlichsten ist, wird man sich denken können. 😊 Aber das ist ja völlig subjektiv.

Das Potential, sich zur langlebigsten MN des I-Nets oder zum totalen Flop zu entwickeln, haben alle drei. Solange Du jetzt nicht in den in meinen Augen katastrophalen Todesstoß-Fehler verfallst, ein leeres Forum hinzustellen und dann andere die Arbeit machen lassen zu wollen, gehen alle. (Bevor wir online gegangen sind, hatten wir schon über 1000 Beiträge, viele davon Ausgestaltung. Da können sich interessierte Spieler dran festhalten und kommen sich nicht unbedingt so verloren und - sorry - verarscht vor, wie in einem leeren Forum.) Und da solltest Du Dich dann eben an das halten, was Dir am meisten liegt. Dann bleibst nämlich DU am längsten dabei. Egal, wie wenig Deine MN andere interessiert.

Rede mal mit Livornien 😊

Viel Glück!

---

### Beitrag von „Der Diplomat“ vom 7. April 2018 um 12:14

Also dass das Risiko nicht abnimmt ist irgendwie klar. Allerdings versteht es sich irgendwie von selbst kein leeres Forum hinzustellen und die "neuen Spieler" als Sklaven der Ausgestaltung zu benutzen. Dass das nichts bringt und höchstens man selber ist der gelakmeierte , da sind wir uns einig. 1000 Beiträge sind sehr gut, da sitzt man aber selbst mit Helfern lang dran. Naja, es sei den man schreib nur *geht* oder *ist zuhause*. Da ich ja aber weiss wie ihr es gehandhabt habt und das nicht solche Grütze wie meine Beispiele (in diesem Thread) geschrieben habt, Zölle ich dir (stellvertretend für alle) meinen Respekt. Mit Livornien werden ich Mal reden, das wäre auch meine erste Idee gewesen. Also Mal schauen was andere noch dazu sagen und dann einfach Mal schauen 😊

---

### Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 7. April 2018 um 13:22

Ich finde Vorschlag 1 und 2 am interessantesten.

---

### Beitrag von „Der Diplomat“ vom 7. April 2018 um 13:36

Okay, ist notiert 🇩🇪

---

### Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 7. April 2018 um 13:58

#### [Zitat von Der Diplomat](#)

Allerdings versteht es sich irgendwie von selbst kein leeres Forum hinzustellen und die "neuen Spieler" als Sklaven der Ausgestaltung zu benutzen.

...

1000 Beiträge sind sehr gut, da sitzt man aber selbst mit Helfern lang dran.

Leider sind die meisten neuen MN's hier solche Bananenforen. Werden grün geliefert, sollen beim Kunden reifen und sind meist schon vorher vergammelt.

Wir hatten damals mit 2 Jahren Vorlaufzeit gerechnet und haben dann real etwa anderthalb Jahre gebraucht.

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 7. April 2018 um 14:41**

Ja, soetwas benötigt seine Zeit. Das macht man nicht an ein, zwei Tagen fertig...

---

### **Beitrag von „Louis Moumont“ vom 7. April 2018 um 17:41**

#### [Zitat von Caroline von Roggenbrot](#)

Solange Du jetzt nicht in den in meinen Augen katastrophalen Todesstoß-Fehler verfällst, ein leeres Forum hinzustellen und dann andere die Arbeit machen lassen zu wollen, gehen alle. (Bevor wir online gegangen sind, hatten wir schon über 1000 Beiträge, viele davon Ausgestaltung. Da können sich interessierte Spieler dran festhalten und kommen sich nicht unbedingt so verloren und - sorry - verarscht vor, wie in einem leeren Forum.)

So sollte man es machen. Dann ist man auch viel interessanter für Besucher und potentielle Mitspieler. Wir haben das ähnlich gemacht und gewartet, bis unser Forum ein gewisses Alter und eine annehmbare Tiefe in Simulation und Ausgestaltung erreicht hat, bevor wir an die Öffentlichkeit gegangen sind.

#### [Zitat von Der Diplomat](#)

Mit Livornien werden ich Mal reden, das wäre auch meine erste Idee gewesen.

Jederzeit gern. Wir beissen nicht.

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 7. April 2018 um 20:53**

Dann bitte einmal Jacques de Croixbois im Forum von Livornien freischalten. Danke...

---

### **Beitrag von „Louis Moumont“ vom 7. April 2018 um 21:02**

Freigeschaltet.

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 7. April 2018 um 21:06**

Danke

---

### **Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 7. April 2018 um 22:48**

Es ist sicher richtig, nicht einfach ein leeres Forum zu präsentieren. Aber auch ein schon lange bestehendes und sehr umfangreiches Forum kann für einen Einsteiger abstoßend sein. Wenn man sich zuerst durch ganze Gesetzessammlungen wühlen muss, um am politischen Prozess teilnehmen zu können ohne ständig den Kopf anzustossen, dann schreckt das jeden Einsteiger ab und frustriert. Diverse alte MNs täten gut daran, ihre Regularien drastisch zu entschlacken (ganz schlimm die DU, aber auch das Gelbe Reich und Astor, wobei letzteres es [noch] nicht nötig zu scheinen hat).

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 7. April 2018 um 22:59**

Ich finde ja sowieso das zu viele "juristen-deutsch" Gesetze die SIM abschnüre. Allein solche super Gesetze wie (Achtung ausgedacht) "Schweineeinfuhrzollgesetz" sind nutzlos. Am allerschlimmsten sind aber diese Grundgesetz-MN's die gefühlte das gesamte Grundgesetz

abkopieren. Aber du hast recht, die Gesetzessammlungen der DU und Chinopien müssen dringend einen Frühlingsputz durchlaufen...

---

## Beitrag von „E. G. Aal“ vom 7. April 2018 um 23:11

Das Folgende wird zwar etwas OffTopic, aber es gibt da ein paar Sachen, die ich loswerden will, auch wenn ich mir sicher bin, dass du ziemlich viel davon unbewusst oder bewusst schon befolgt hast. (Ausdrückliches Lob dafür!) Und ja, der Beitrag wird etwas länger 😊

### [Zitat von Der Diplomat](#)

Dass das nichts bringt und höchstens man selber ist der gelakmeierte, da sind wir uns einig. 1000 Beiträge sind sehr gut, da sitzt man aber selbst mit Helfern lang dran

Kommt darauf an: Die Nordmark z.B. (ist das einzige Forum, wo ich das gerade nachvollziehen kann), hat für die ersten 1000 Beiträge im aktuellen Forum mit weniger als 20 IDs (Spielerzahl nicht mehr nachvollziehbar, aber > 5 auf jeden Fall) weniger als 2 Wochen gebraucht. Lillemark ist gerade offline, aber meiner Erinnerung nach waren die noch schneller.

In beiden Fällen war allerdings das Konzept bereits relativ gut ausgebaut, die Nordmark etwa war ein wiedererrichtetes Nachfolgeforum, weil die Datenbank des Alten kaputt gegangen war. In Lillemark war es ähnlich, nur unter anderen Vorzeichen.

Dementsprechend ist es das wichtigste, dass man bereits eine ganze Menge Dinge geklärt hat, bevor die Simulation beginnt. Mehr dazu gleich:

### [Zitat von Der Diplomat](#)

Also dass das Risiko nicht abnimmt ist irgendwie klar. Allerdings versteht es sich irgendwie von selbst kein leeres Forum hinzustellen und die "neuen Spieler" als Sklaven der Ausgestaltung zu benutzen.

Die neuen Spieler sollen in diesem Falle auch keine Sklaven sein. Die meisten Staatengründer machen allerdings zwei Fehler: Erstens, zu glauben, dass es für die potentiellen Mitspieler interessanter wäre, wenn man diesen möglichst viel Freiheit bei der Neugestaltung der MN ließe, wie es auch Veux am Anfang des [Philipsbriefs](#) angesprochen hat. Der Zweite ist es, die Bedürfnisse einer zu gründenden MN falsch einzuschätzen: Man braucht nicht am Anfang an mehr als 15 Teilforen! Die sind nur leer und schrecken ab. Ich habe mal [vorgeschlagen](#) eine neue MN mit nur vier Unterforen aufzumachen. Dies ist vielleicht etwas zu wenig – Aber es gibt

ein paar Foren, die man sich auf jeden Fall zu Beginn der Simulation schenken kann: Dies wäre z.B. ein Forum für irgendein Gericht: Um eine Straftat und deren Verfolgung auszusimulieren braucht es Täter, Opfer, Zeugen, Anwälte und Richter. Das dauert, bis man die zusammen hat. Also ist das Forum in der Regel leer und leere Foren schrecken ab! Außerdem: Ein separates Forum für das Parlament bzw. eine Trennung von Parlament und Regierung. Ehe man genug Spieler hat, um mehr als die Regierung vernünftig auszusimulieren wird das ohnehin eine ganze Weile dauern, auch wenn es SimOn tatsächlich noch ein Parlament gibt. Also braucht dies auch kein Forum! Damit wären wir beim nächsten Punkt, bei dem Punkt, der von ausgesprochen hoher Bedeutung wäre:

Man braucht ein fein detailliertes Konzept! Wenn ihr also tatsächlich die Idee 2 (Die mit dem Volk im Norden) verfolgt, dann müsst ihr euch Gedanken darüber machen, was das genau bedeutet, „im kalten Norden“ zu leben. Du schreibst, dass du dir darunter eine Kultur von Holzfällern und (primitivem?) Bergbau vorstellst. Dies bedeutet, dass Fußball als Nationalsportart zwar denkbar wäre, aber andere Dinge näher lägen, etwa Holzfällersport. Wenn es zudem noch Rentierzüchter gäbe, wäre eine Rentiervariante von Buzkaschi (dem zentralasiatischen Steppensport, bei dem Reiter versuchen, eine tote Ziege ins Ziel zu bringen, bevor die anderen einem die Ziege klauen) denkbar. Da derartige Sportarten allerdings ungewöhnlich sind, sollte auch gleich der erste Wettkampf darin aussimuliert werden (und ich meine richtig aussimuliert werden also nicht nur ein Post mit dem Thema: Und der Gewinner ist Paul Schulze). Und schon sind es nur noch 950 Beiträge. Und man braucht nur ein Sportforum dafür! 😊

Was bedeutet ein Mittelamerika für die Kultur? Gibt es Ureinwohner? (Sicher.) Welche religiösen Vorstellungen haben sie? Wie sieht ihre Jenseitsvorstellung aus, an was für Götter glauben sie? Am besten mit Beispiel: Simuliert eine Beerdigung aus! Mit Opfern für die Götter! Und einem Sportwettkampf! Und schon sind es nur noch 900 Beiträge 😊

Wer den Diktator gesehen hat, weiß, wie gut man sich als Herrscher politisch darstellen kann, indem man eine Fernsehsendung über sich selbst dreht. Gleichzeitig kann man auch damit gut die Kultur darstellen: Was für Vorstellungen von einem idealen Leben hat das Land (oder zumindest sein Herrscher), welche Moralvorstellungen, wie sieht die ideale Beziehung von einem Herrscher zu seinem Volk aus? Also: Simuliert die Dreharbeiten aus. So richtig, inklusive aller Dinge, von denen der Sultan nicht will, dass man sie sehen soll! Und schon sind es nur noch 850 Beiträge!

In was für Häusern lebt euer Volk? Das will ans Klima angepasst sein und spiegelt gleichzeitig auch irgendwie den Stil eures Landes wieder. Also beschreibt die Häuser an verschiedenen Stellen, am Besten ihr simuliert noch einen Hausbau inkl. Richtfest oder religiöser Zeremonien, Beerdigung eines leider beim Bau verstorbenen Arbeiters (inkl. Sportwettkampf zu Ehren des Totengottes) und den Dreharbeiten zur Dokumentation „Die Hausbauer für den Sultan“ aus. Und schon sind es nur noch...



Und nein, ihr müsst **nicht** all dies simulieren, aber ihr solltet alle Informationen in eurem Forum präsentieren, die man braucht, um so etwas bei euch auszusimulieren. Und ihr braucht zwar keinen supertollen Style, aber euer Forum sollte grafisch so aufgemacht sein, dass man sich vorstellen könnte, wie derartige Dinge bei euch aussehen würden. Und ihr solltet Fragen geklärt haben wie: Was ist das dringende politische Problem eures Landes, was in der ersten Parlamentssitzung besprochen werden sollte (davon ausgehend, dass der Staat nicht SimOn neugegründet wird und also schon so Verfassungskram existiert). Eure revolutionierende Jugend, welche Mäcken weisen Ratschläge und Vorsichtsmaßnahmen ihrer Eltern nerven sie am Meisten? Welche Gesellschaftsschichten gibt es, wie sind diese unterschieden und legitimiert? (Wie und Wann) Unterhält sich ein Untergebener mit einem Mächtigen?

Falls ihr noch Hilfe braucht und Fragen habt: Ihr wisst, wo ihr mich findet!

@topic: TrâhúelTours würde auf jeden Fall in jedes der Länder sobald möglich eine exklusive Reise anbieten, bei der man zum exklusiven Super-Sonder-Last-Minute-Preis die Natur- und Kulturschönheiten des Landes genießen könnte. Und das mit Reisebegleitung in der eigenen Muttersprache! Da ich mir so etwas allerdings in einem arg zerütteten Land nicht so gut vorstellen kann und auch sonst Schach die einzige Militärsimulation ist, die mich interessiert, wäre ich eher an den Vorschlägen 2 und 3 interessiert.

EDIT:

#### [Zitat von Charles Lanrezac](#)

Wenn man sich zuerst durch ganze Gesetzessammlungen wühlen muss, um am politischen Prozess teilnehmen zu können ohne ständig den Kopf anzustossen, dann schreckt das jeden Einsteiger ab und frustriert

Dem kann ich nur zustimmen! Das Problem an Gesetzen ist, dass sie viel regeln, aber ihre praktischen Auswirkungen nur bedingt visualisierbar sind. (Außer evtl. der Tatsache, **dass** viele Gesetze existieren). Es hilft mir nicht, mir ein Land vorzustellen (und darum geht es eigentlich bei den obgenannten Exempeln), zu wissen, ob die Mindeststrafe bei massenhaften Raubkopiererei inklusive Bandengründung nun 10 oder 15 Jahre Gefängnis bringt, oder ob bei der Hauptgerichtssitzung nun der Protokollant rechts oder Links vom Richter sitzt.

---

**Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 7. April 2018 um 23:27**

[E. G. Aal](#)

Bei deinen Ausführungen gehst du wie selbstverständlich davon aus, dass die Leute überhaupt simulieren *können*. Ich habe in den letzten zehn Jahren die Erfahrung gemacht, dass es in den MNs nur sehr wenige Personen gab/gibt, die simulieren können. DAS ist eines der Kernprobleme der MNs.

Das, was du da gerade an möglichen Simulationen gut gemeint (und aus meiner Sicht völlig richtig) empfiehlst, wird in der mikronationalen Praxis an der Simulationsfaulheit und -unfähigkeit der Mitspieler scheitern.

---

### **Beitrag von „E. G. Aal“ vom 8. April 2018 um 00:02**

Nein, ich gehe davon aus, dass die Leute, die **hier** eine Nation gründen wollen, simulieren können 😊 Das, was [Der Diplomat](#) vorgeschlagen hat, war nämlich weit mehr, als was ich teilweise von bereits „publizierten“ MNs gelesen habe, woraus ich geschlussfolgert habe, dass er sich durchaus Gedanken über seine Simulation macht und deshalb auch eher simulieren kann.

Und von den anderen Diskussionsbeteiligten habe ich schon genug Simulationen gelesen. Gut, die brauchen zwar auch meinen Rat nicht, aber auch sie können meiner Meinung nach simulieren. 😊

Und zur Simulationsunfähigkeit: Auch das liegt, wie bereits angedeutet, darin, dass diese Leute (ich würde allerdings nicht sagen, dass es die Meisten in den MNs sind, gerade unter den noch Verbliebenen) oftmals Probleme haben, die Simulation zu priorisieren. Wenn sie Staaten gründen, führt dies zu den halbgewalkten „Ich setz' mal ein phpBB auf“-MNs, wo dann, sobald man „Detailfragen“ stellt, der Ansprechpartner überfordert ist, weil er sich keine Gedanken gemacht hat. Ansonsten sind es die Leute, mit denen man höchst eigenwillige Simulationen führt, bei denen man sich bei jedem Beitrag fragt, welchen Bezug dieser eigentlich zum Simulationsstand hat. Aber als ich hier angefangen habe, war ich ganz genau so, deshalb weiß ich, das kann man lernen 😊

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 8. April 2018 um 10:36**

Ich werde im folgenden auf die Kommentare von E. G. Aal und Charles Lanrezac eingehen. Daher wird das hier etwas länger...

Zitat von E. G. Aal

Das Folgende wird zwar etwas OffTopic, aber es gibt da ein paar Sachen, die ich loswerden will, auch wenn ich mir sicher bin, dass du ziemlich viel davon unbewusst oder bewusst schon befolgt hast. (Ausdrückliches Lob dafür!) Und ja, der Beitrag wird etwas länger 😊

Das der Beitrag so lang ist finde ich erstmal gar nicht so schlimm und Offtopic ist er meiner Meinung nach auch nicht sonders. Für das Lob bedanke ich mich natürlich 😊

Zitat von E. G. Aal

Kommt darauf an: Die Nordmark z.B. (ist das einzige Forum, wo ich das gerade nachvollziehen kann), hat für die ersten 1000 Beiträge im aktuellen Forum mit weniger als 20 IDs (Spielerzahl nicht mehr nachvollziehbar, aber > 5 auf jeden Fall) weniger als 2 Wochen gebraucht. Lillemark ist gerade offline, aber meiner Erinnerung nach waren die noch schneller.

In beiden Fällen war allerdings das Konzept bereits relativ gut ausgebaut, die Nordmark etwa war ein wiedererrichtetes Nachfolgeforum, weil die Datenbank des Alten kaputt gegangen war. In Lillemark war es ähnlich, nur unter anderen Vorzeichen.

Dementsprechend ist es das wichtigste, dass man bereits eine ganze Menge Dinge geklärt hat, bevor die Simulation beginnt. Mehr dazu gleich:

Lillemark kenn ich jetzt nur als Forum, so steht das die Simulation aufgehört hat. Natürlich weiß ich das es einer der aktivsten MNs war. Jedoch kenn ich nur das Forum (das glücklicher Weise noch erreichbar ist). Nordmark dagegen kenn ich gut und muss auch hier sagen, das es wirklich gut ausgestaltet. Hier lässt sich natürlich auf bereits ausgestaltete Aspekte eingehen, dass das so ist schreibst du ja aber auch im nächsten Abschnitt.

Das man VOR der Simulation schon viel geklärt haben muss (auch jetzt Technisch und Flagge, Karte, Grundlegende Absteckung wie mit "Wo sind Ureinwohner?" etc.) ist jetzt für mich irgendwie selbst erklärend und deshalb kann ich nicht verstehen, warum Länder wie Utah (nichts gegen die RL-Person dahinter) mit praktisch leeren Forum an die Öffentlichkeit gehen und sich dann wundern warum es nicht klappt. Aber darüber könnte man eine Doktorarbeit schreiben...

Zitat von E. G. Aal

Die neuen Spieler sollen in diesem Falle auch keine Sklaven sein. Die meisten Staatengründer machen allerdings zwei Fehler: Erstens, zu glauben, dass es für die potentiellen Mitspieler interessanter wäre, wenn man diesen möglichst viel Freiheit bei der Neugestaltung der MN ließe, wie es auch Veux am Anfang des Philipsbriefs angesprochen hat. Der Zweite ist es, die Bedürfnisse einer zu gründenden MN falsch einzuschätzen: Man braucht nicht am Anfang an mehr als 15 Teilforen! Die sind nur leer und schrecken ab. Ich habe mal vorgeschlagen eine neue MN mit nur vier Unterforen aufzumachen. Dies ist vielleicht etwas zu wenig – Aber es gibt ein paar Foren, die man sich auf jeden Fall zu Beginn der Simulation schenken kann: Dies wäre z.B. ein Forum für irgendein Gericht: Um eine Straftat und deren Verfolgung auszusimulieren braucht es Täter, Opfer, Zeugen, Anwälte und Richter. Das dauert, bis man die zusammen hat. Also ist das Forum in der Regel leer und leere Foren schrecken ab! Außerdem: Ein separates Forum für das Parlament bzw. eine Trennung von Parlament und Regierung. Ehe man genug Spieler hat, um mehr als die Regierung vernünftig auszusimulieren wird das ohnehin eine ganze Weile dauern, auch wenn es SimOn tatsächlich noch ein Parlament gibt. Also braucht dies auch kein Forum! Damit wären wir beim nächsten Punkt, bei dem Punkt, der von ausgesprochen hoher Bedeutung wäre:

Den Phillipsbrief kenne ich bereits schon, ich finde steckt sehr viel wahres drin. Ohne irgendeine Art von Ausgestaltung um neue Mitspieler werben ist nicht nur dreist sondern auch nicht Erfolgsversprechen, wobei man das nach kurzer Überlegungszeit bereits heraus gefunden hätte. Ich will hiermit auch gar niemand persönlich angreifen, allerdings ist das meine Sicht auf die Ding. Weiter im Kontext...

Das manche MNs viel zu viele Foren haben ist immerwieder sichtbar. Beispiel:Bergen. Wie viele Foren haben sie? Sie hatten/haben (?) über 100 (!) Foren. Das sind eindeutig zu viele. Ich sehe folgende Einteilung als Kompromiss zwischen Ordentlichkeit und wenig Foren:

## 1 Einreise

### 1.1 Flughafen (für Diplomaten undNNNeubürger)

## 2. Volk, Leben

### 2.1 Paul-Meier-Platz (zentraler Treffpunkt in der Hauptstadt)

### 2.2 Das Land (für Naturvölker, Insel usw.)

## 3 Simoff

### 3.1 Der Faselbereich

Damit könnte man mit nur 4 (!) vielleicht später 5 ein richtig gutes Grundgerüst aufbauen das sowohl übersichtlich als auch funktional ist. Ein fast gleiches (nur mit weniger Unterforen)

hattest du ja auch schon vorgeschlagen.

Zitat von E. G. Aal

Man braucht ein fein detailliertes Konzept! Wenn ihr also tatsächlich die Idee 2 (Die mit dem Volk im Norden) verfolgt, dann müsst ihr euch Gedanken darüber machen, was das genau bedeutet, „im kalten Norden“ zu leben. Du schreibst, dass du dir darunter eine Kultur von Holzfällern und (primitivem?) Bergbau vorstellst. Dies bedeutet, dass Fußball als Nationalsportart zwar denkbar wäre, aber andere Dinge näher lägen, etwa Holzfällersport. Wenn es zudem noch Rentierzüchter gäbe, wäre eine Rentiervariante von Buzkaschi (dem zentralasiatischen Steppensport, bei dem Reiter versuchen, eine tote Ziege ins Ziel zu bringen, bevor die anderen einem die Ziege klauen) denkbar. Da derartige Sportarten allerdings ungewöhnlich sind, sollte auch gleich der erste Wettkampf darin aussimuliert werden (und ich meine richtig aussimuliert werden also nicht nur ein Post mit dem Thema: Und der Gewinner ist Paul Schulze). Und schon sind es nur noch 950 Beiträge. Und man braucht nur ein Sportforum dafür! 😊

Was bedeutet ein Mittelamerika für die Kultur? Gibt es Ureinwohner? (Sicher.) Welche religiösen Vorstellungen haben sie? Wie sieht ihre Jeenseitsvorstellung aus, an was für Götter glauben sie? Am besten mit Beispiel: Simuliert eine Beerdigung aus! Mit Opfern für die Götter! Und einem Sportwettkampf! Und schon sind es nur noch 900 Beiträge

Es wird, soweit ich es jetzt eingrenzen könnte, sich um eine Entscheidung zwischen 2 und 3 handeln, von daher werde ich den nachfolgende Beitrag, der sich um Propaganda dreht nur ansatzweise Anschneiden, du (ich dutze dich einfach Mal. Ich hoffe, ich darf?) weißt aber, das ich es mir auch durchgelesen habe, nur würde es jetzt a) den Beitrag sprengen und ist b) nicht wirklich für die Simulation relevant, die 2 und 3 betrifft. Ich Greif jetzt Mal Mittelamerika auf, da ich hier noch etwas deiner Idee hinzufügen möchte und eine Fragen deinerseits auch. Ja, sollte es eine Mittelamerikasim werden, gibt es auf jeden Fall Ureinwohner. Wie diese religiös Veranlagt sind müsste man dann mit der Spielerschatz der MN überdenken. Das eine Simulation einer Todesfeier perfekt geeignet ist, muss ich hoffentlich nicht ausführen, allerdings fällt mir was zu den Sportevents bei diesen "Götteropferungen" ein. Es könnten ja quasi wie "olympische Spiele" nur im Mini-Format sein, also wer ist der Stärkste (Kämpfe mit Waffen), wer der beste "Beter" (Opferingenieur) und wer der beste Erbauern (Gottesdenkmal). Es wäre also sehr viel denkbar, was da seien könnte. Aber auch ihr normales Leben wäre interessant. Wie gehen sie mit Städter um, was ist ihr Feind Nr. 1? Alles diese erzeugt nicht nur Aktivität, sondern ist auch ein guter Stützpfiler für Neulinge, die wissen wollen, wie das abläuft.

Zitat von E. G. Aal

Und nein, ihr müsst nicht all dies simulieren, aber ihr solltet alle Informationen in eurem Forum präsentieren, die man braucht, um so etwas bei euch auszusimulieren. Und ihr braucht zwar keinen supertollen Style, aber euer Forum sollte grafisch so aufgemacht sein, dass man sich vorstellen könnte, wie derartige Dinge bei euch aussehen würden. Und ihr solltet Fragen geklärt haben wie: Was ist das dringende politische Problem eures Landes, was in der ersten Parlamentssitzung besprochen werden sollte (davon ausgehend, dass der Staat nicht SimOn neugegründet wird und also schon so Verfassungskram existiert). Eure revolutionierende Jugend, welche Macken weisen Ratschläge und Vorsichtsmaßnahmen ihrer Eltern nerven sie am Meisten? Welche Gesellschaftsschichten gibt es, wie sind diese unterschieden und legitimiert? (Wie und Wann) Unterhält sich ein Untergebener mit einem Mächtigen?

Falls ihr noch Hilfe braucht und Fragen habt: Ihr wisst, wo ihr mich findet!

Die Informationen um so etwas zu simulieren werden, sollte es die Idee auch schaffen sich umsetzen zu lassen, natürlich auftauchen und das Event möglich machen. Wobei ich persönlich eine Aussumulieren schon cool finden würde und es sicher Spaß macht, sich Mal in anderen Rollen zu probieren. Unser dringendes Problem wäre bei Idee 2 wahrscheinlich der Rohstoffmangel, bei Idee 3 sicherlich Ureinwohner. Die Städter und Unternehmen wollen Gebiet, die Ureinwohner wollen ihr Gebiet behalten. Und die Infrastruktur ist sicherlich auch nicht DIE beste...

Für deine Hilfe bin ich sehr dankbar und wir werden im Fall der Fälle auf jeden Fall darauf zurück kommen.

Zitat von E. G. Aal

@topic: TrâhúelTours würde auf jeden Fall in jedes der Länder sobald möglich eine exklusive Reise anbieten, bei der man zum exklusiven Super-Sonder-Last-Minute-Preis die Natur- und Kulturschönheiten des Landes genießen könnte. Und das mit Reisebegleitung in der eigenen Muttersprache! Da ich mir so etwas allerdings in einem arg zerütteten Land nicht so gut vorstellen kann und auch sonst Schach die einzige Militärsimulation ist, die mich interessiert, wäre ich eher an den Vorschlägen 2 und 3 interessiert.

Aber sehr gerne darf Trâhúel Tours uns, wenn wir fertig sind besuchen und Reisen anbieten. Wir würden sogar Busse bereitstellen 🚌

PS. Da der Beitrag jetzt doch sehr, sehr Lang geraten ist und ich kaum noch Übersicht habe, wird noch ein 2. Part folgen...

## Beitrag von „Konsortium“ vom 8. April 2018 um 10:39

Das Problem bei Ideen ist, das sie meistens nur Ideen bleiben. Ich selbst habe diverse Ideen, aber die Umsetzung ist das schwierige an der Sache. In der heutigen Zeit macht man sich selbst viel zu viel Druck und Stress mit etwas, das ja eigentlich nur ein Hobby sein soll. Früher (ja, ich bin schon älter 😊) hat man eine Idee gehabt und sie einfach umgesetzt weil man Spaß dran hatte und da war es einem egal was der Nachbar davon hält und ob man alleine sein Unwesen treibt oder ob noch wer mit macht.

Heute ist das irgendwie alles anders.

Es ist viel wichtiger was andere denken und man macht sich selbst nur noch Gedanken darüber wie man was wie machen sollte oder lieber doch nicht. Wo bleibt da denn der Spaß?

[Der Diplomat](#)

Sie haben Post.

---

## Beitrag von „Der Diplomat“ vom 8. April 2018 um 10:41

[Konsortium](#) wird gleich beantwortet, nur kurz Geduld

---

## Beitrag von „Der Diplomat“ vom 8. April 2018 um 11:07

Teil 2:

Zitat von E. G. Aal

Dem kann ich nur zustimmen! Das Problem an Gesetzen ist, dass sie viel regeln, aber ihre praktischen Auswirkungen nur bedingt visualisierbar sind. (Außer evtl. der Tatsache, dass viele Gesetze existieren). Es hilft mir nicht, mir ein Land vorzustellen (und darum geht es eigentlich bei den obgenannten Exempeln), zu wissen, ob die Mindeststrafe bei massenhaften Raubkopiererei inklusive Bandengründung nun 10 oder 15 Jahre Gefängnis bringt, oder ob bei der Hauptgerichtssitzung nun der Protokollant rechts oder Links vom Richter sitzt.



Zitat von E. G. Aal

Nein, ich gehe davon aus, dass die Leute, die hier eine Nation gründen wollen, simulieren können 😊 Das, was Der Diplomat vorgeschlagen hat, war nämlich weit mehr, als was ich teilweise von bereits „publizierten“ MNs gelesen habe, woraus ich geschlussfolgert habe, dass er sich durchaus Gedanken über seine Simulation macht und deshalb auch eher simulieren kann.

Und von den anderen Diskussionsbeteiligten habe ich schon genug Simulationen gelesen. Gut, die brauchen zwar auch meinen Rat nicht, aber auch sie können meiner Meinung nach simulieren. 😊

Danke für das Lob und ja, ich denke, ich kann einigermaßen simmen. Wie gut ich das wirklich kann muss jeder für sich selber entscheiden. Naja, zumindest sobald ich Mal wieder Summe. Und das sie deinen Rat nicht brauchen stimmt vielleicht für manche, aber deine Ratschläge sind bis jetzt immer gut gewesen. (Zumindest das was ich gesehen habe)

Zitat von Charles Lanrezac

Bei deinen Ausführungen gehst du wie selbstverständlich davon aus, dass die Leute überhaupt simulieren können. Ich habe in den letzten zehn Jahren die Erfahrung gemacht, dass es in den MNs nur sehr wenige Personen gab/gibt, die simulieren können. DAS ist eines der Kernprobleme der MNs.

Das, was du da gerade an möglichen Simulationen gut gemeint (und aus meiner Sicht völlig richtig) empfiehlst, wird in der mikronationalen Praxis an der Simulationsfaulheit und -unfähigkeit der Mitspieler scheitern.

Es stimmt das es manche Simschweine gibt, jedoch würde ich jetzt nicht behaupten, das dass die Mehrheit der (noch) Verbliebenen ist. Es gibt sicher immer irgendwo Leute, die nicht wirklich simmen können, aber diese gibt es meinen (wenigen) Erfahrungen nach nur vereinzelt.

---

**Beitrag von „Nils von Berg“ vom 8. April 2018 um 16:22**



#### [Zitat von Der Diplomat](#)

Es stimmt das es manche Simschweine gibt, jedoch würde ich jetzt nicht behaupten, das dass die Mehrheit der (noch) Verbliebenen ist. Es gibt sicher immer irgendwo Leute, die nicht wirklich simmen können, aber diese gibt es meinen (wenigen) Erfahrungen nach nur vereinzelt.

Da muss ich sagen, dass ich völlig gegenteilige Erfahrungen in den letzten Jahren gemacht habe. Es kommen immer mehr Leute dazu, die nicht Simulieren können und auch nicht den Eindruck machen, als würden sie es erlernen wollen. Besonders stark hat sich der Eindruck bei mir seit den letzten 2 Jahren breit gemacht.

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 8. April 2018 um 16:24**

#### [Zitat von Nils von Berg](#)

##### [Zitat von Der Diplomat](#)

Es stimmt das es manche Simschweine gibt, jedoch würde ich jetzt nicht behaupten, das dass die Mehrheit der (noch) Verbliebenen ist. Es gibt sicher immer irgendwo Leute, die nicht wirklich simmen können, aber diese gibt es meinen (wenigen) Erfahrungen nach nur vereinzelt.

Da muss ich sagen, dass ich völlig gegenteilige Erfahrungen in den letzten Jahren gemacht habe. Es kommen immer mehr Leute dazu, die nicht Simulieren können und auch nicht den Eindruck machen, als würden sie es erlernen wollen. Besonders stark hat sich der Eindruck bei mir seit den letzten 2 Jahren breit gemacht.

Ich glaube du meinst damit auch die DarkArmy in Dreibürgen und Glenverness, richtig. Ich hatte es nur am Rande mitbekommen, soll aber schlimm gewesen sein, richtig?

---

### **Beitrag von „Nils von Berg“ vom 8. April 2018 um 16:36**

#### [Zitat von Der Diplomat](#)

### Zitat von Nils von Berg

### Zitat von Der Diplomat

Es stimmt das es manche Simeschweine gibt, jedoch würde ich jetzt nicht behaupten, das dass die Mehrheit der (noch) Verbliebenen ist. Es gibt sicher immer irgendwo Leute, die nicht wirklich simmen können, aber diese gibt es meinen (wenigen) Erfahrungen nach nur vereinzelt.

Da muss ich sagen, dass ich völlig gegenteilige Erfahrungen in den letzten Jahren gemacht habe. Es kommen immer mehr Leute dazu, die nicht Simulieren können und auch nicht den Eindruck machen, als würden sie es erlernen wollen. Besonders stark hat sich der Eindruck bei mir seit den letzten 2 Jahren breit gemacht.

Ich glaube du meinst damit auch die DarkArmy in Dreibürgen und Glenverness, richtig. Ich hatte es nur am Rande mitbekommen, soll aber schlimm gewesen sein, richtig?

Nein, die meine ich eigentlich nicht. Sondern tatsächlich in den letzten 2 Jahren aktiv gewordene Mitspieler (die Dark Army sehe ich nicht mal als regulären Mitspieler) in DB, die einen Trend abgezeichnet haben, der immer deutlicher wird:

1. Eine Rechtschreibung, die nicht nur an den Grenzen der Unverständlichkeit kratzt, sondern diese überschreitet und somit einen absolute "Gamebraker" darstellt.
2. Völlige Ignoranz dem Simgeschehen gegenüber.
3. Völlige Ignoranz den Verhaltensweisen und den Regeln, die in der MN herrschen gegenüber.

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 8. April 2018 um 16:48**

..fp..

---

### **Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 8. April 2018 um 17:21**

Man, da ist ja richtig viel geschrieben worden. Nur zwei Kurzkomentare (die völlig nebensächlich sind):

- Lillemark hat(te) eine herausragende Gemeinsamkeit mit Millefleur: Kaum ein Kerl hält es dort länger als drei Beiträge aus. In Lillemark waren es genau genommen nur zwei - einer, der als Avatar Heinz Ehrhard hatte 😊 und einen, den dann Millefleur geschafft hat und der seither ganz weg ist)

- Rohstoffmangel ist kein Hindernis sondern ein potentielles Sim-Angebot. Siehe wieder Millefleur: Keinerlei Metalle etc. und dazu eine Binnenwährung. Das Einzige, was dort in größeren Mengen hergestellt wird, sind Blumen und Blumenprodukte. Die kein Aas interessieren. Und es gibt einen nicht nennenswerten Export von Käse nach Livornien 😊 Wobei: Der Versuch, ein benutzbares Kaffeegeschirr für den Hof zu kaufen, ist bisher in mehreren MN's gescheitert ... 😊 Daher hat unsere Obercheftusse noch immer einen Sprung in der Schüssel ... äh .. Kaffeetasse 😊

---

### Beitrag von „Nils von Berg“ vom 8. April 2018 um 17:50

#### [Zitat von Caroline von Roggenbrot](#)

Man, da ist ja richtig viel geschrieben worden. Nur zwei Kurzkomentare (die völlig nebensächlich sind):

- Lillemark hat(te) eine herausragende Gemeinsamkeit mit Millefleur: Kaum ein Kerl hält es dort länger als drei Beiträge aus. In Lillemark waren es genau genommen nur zwei - einer, der als Avatar Heinz Ehrhard hatte 😊 und einen, den dann Millefleur geschafft hat und der seither ganz weg ist)

Auf Grund der, nennen wir es mal "interessanten" Farbwahl des Forums halte ich das da nicht mal 2 Minuten aus. 😊

---

### Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 8. April 2018 um 18:55



Dazu gibt es bei uns sogar nen extra-Fred 😄😄😄

---

## Beitrag von „E. G. Aal“ vom 8. April 2018 um 20:58

### Zitat von Der Diplomat

Und das sie deinen Rat nicht brauchen stimmt vielleicht für manche, aber deine Ratschläge sind bis jetzt immer gut gewesen.

Danke!

### Zitat von Der Diplomat

Das man VOR der Simulation schon viel geklärt haben muss (auch jetzt Technisch und Flagge

Nun ja, die Flagge halte ich jetzt gar nicht für so irre wichtig, wenn man nicht gerade einen absolut patriotischen Staat simuliert, der bei jeder sich irgendwie bietenden Gelegenheit alles in den Nationalfarben dekoriert (wie z.B. in den RL-USA)

### Zitat von Der Diplomat

Ich sehe folgende Einteilung als Kompromiss zwischen Ordentlichkeit und wenig Foren:

[...]

Damit könnte man mit nur 4 (!) vielleicht später 5 ein richtig gutes Grundgerüst aufbauen das sowohl übersichtlich als auch funktional ist. Ein fast gleiches (nur mit weniger Unterforen) hattest du ja auch schon vorgeschlagen.

Ich war implizit von einem Forensystem ausgegangen, dass als Überforen Kategorien verwendet, die keine eigentlichen Foren sind. Insofern ähneln sich unsere Vorschläge sogar noch mehr 😊

Ich denke, wir sind uns aber auch einig darin, dass eine derartige minimalistische Unterteilung sollte nur für ein un-/halböffentliches Probestforum verwendet werden, ein Forum, welches man dann mit 1000 Beiträgen der Öffentlichkeit vorstelle, sollte durchaus schon noch weiter unterteilt sein, gerade um Schwerpunkte der Simulation zu verdeutlichen. Also, wenn in der Vorphase sehr viele Sportbeiträge geschrieben wurden, idealerweise in unterschiedlichen Strängen, käme noch ein Sportforum hinzu. Analog für Schwerpunkte im religiösen,

militärischen,... Bereich. Dies funktioniert auch gut umgekehrt: Wenn ich nur wenig Militärsim machen will, lege ich natürlich nicht für jede Kaserne ein eigenes Unterforum an. Millefleur hat für jede Dorfschule ein eigenes Unterforum, daher weiß ich auch ohne einen Beitrag gelesen zu haben, dass ich dort andere Dinge lesen werde als in Astor (Und das auch, wenn mein Browser keine Styles und keine Bilder rendert)

Natürlich kann man dies auch für finale Foren übertreiben, indem man für jedes Dorf ein eigenes Unterforum anlegt (vorausgesetzt, man hat mehr Orte als Millefleur 😄 )

#### [Zitat von Der Diplomat](#)

die Ureinwohner wollen ihr Gebiet behalten. Und die Infrastruktur ist sicherlich auch nicht DIE beste...

Hier stellt sich eine weitere Frage: (die du nur dann beantworten musst, wenn Du weitere Inputs diesbezüglich haben willst, egal ob hier, per PN oder in einem Planungsforum 😊 )

Was heißt das? -Was heißt das? - Gibt es Straßen, und wenn ja: In welchem Zustand sind die? Gibt es fließend Wasser? Gibt es regelmäßige Stromausfälle bzw. größere gar nicht elektrifizierte Gegenden? Das hat Folgen für die Kultur, die man auch bei der Gestaltung berücksichtigen sollte (und deshalb einer Klärung bedürfen). Analog:

#### [Zitat von Caroline von Roggenbrot](#)

Rohstoffmangel ist kein Hindernis sondern ein potentiell Sim-Angebot.

Ganz richtig. Und nicht nur, wie Du geschrieben hast, für die Außensim, sondern auch im Inneren: Rohstoffmangel bedeutet, dass bestimmte Güter teurer sind und als Luxus gelten. Das es möglicherweise einen Schwarzmarkt für so etwas gibt. Das sich ein Holzfäller in der Kneipe darüber aufregt, dass es schon wieder keine Ersatzteile für den Motor seiner Säge gibt.

#### [Zitat von Der Diplomat](#)

Es könnten ja quasi wie "olympische Spiele" nur im Mini-Format sein, also wer ist der Stärkste (Kämpfe mit Waffen), wer der beste "Beter" (Opferingenieur) und wer der beste Erbauern (Gottesdenkmal).

Wenn diese tatsächlich als religiöse Veranstaltungen stattfinden würden (egal, ob im Rahmen von Bestattungen oder einfach nur so), dann ließe dies sogar auf die Gottheiten schließen: Diese sind ziemlich wettbewerbsorientiert 📌 - Dies könnte man auch sonst darstellen, indem man etwa daran glaubt, diese führen auch untereinander „Wettkämpfe“ (was auch immer das bei Gottheiten heißt, dies überlasse ich der Spielerschaft) aus, was wiederum nahelegen würde, dass auch die Ureinwohnergemeinschaft untereinander in verschiedenen (mehr oder

weniger) zerstrittenen Gemeinschaften leben könnte, ähnlich wie die alten Griechen.

#### Zitat von Nils von Berg

1. Eine Rechtschreibung, die nicht nur an den Grenzen der Unverständlichkeit kratzt, sondern diese überschreitet und somit einen absolute "Gamebraker" darstellt.
2. Völlige Ignoranz dem Simgeschehen gegenüber.
3. Völlige Ignoranz den Verhaltensweisen und den Regeln, die in der MN herrschen gegenüber.

Vor einigen Jahren hätte man noch hinzugefügt:

4. Herkunft aus Holland (oder Belgien) 😄

#### Zitat von Caroline von Roggenbrot

Lillemark hat(te) eine herausragende Gemeinsamkeit mit Millefleur: Kaum ein Kerl hält es dort länger als drei Beiträge aus

Zumindest in Lillemark ist die Auflistung männlicher Spieler aber nicht ganz vollständig, Frau Legionsrätin!

Und außerdem: Das Problem für Neueinsteiger in Lillemark war eher Folgendes: Es war ein Ähnliches wie in obgenannten Nationen, nur waren es in Lillemark nicht wie in den von @ [Charles Lanrezac](#) angesprochenen Nationen die Gesetzessammlungen, die man bis ins Kleinste kennen musste, sondern die IDs der Betreiber. Außerdem gab es dort ein Simulationstempo, welches oft abschreckend war, weil man *mindestens* glaubte, es auch durchhalten zu müssen.

---

## **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 8. April 2018 um 21:38**

Zitat

Hier stellt sich eine weitere Frage: (die du nur dann beantworten musst, wenn Du weitere Inputs diesbezüglich haben willst, egal ob hier, per PN oder in einem Planungsforum 😊 )

Planungsforum wird hoffentlich von unserem Forumsmeister und Mitspieler eingerichtet. Habe bereits noch zwei weitere Personen per PN gefunden, die mitmachen würden...

---

## Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 8. April 2018 um 22:21

Dann werden wir wohl bald ein neues Süd- respektive Mittelamerika-Forum haben. Sehr schön!!!

Señor Anguila: Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass Sie natürlich Recht haben. 😊 In Lillemark waren meine ersten Stolperschritte in der MN-Welt (nicht in Forensimulationen) und auch ich habe einige Zeit gebraucht, um durchzusehen, welche ID nun zu welcher realen Zicke ... ähh .. Person gehörte. Ca va ...

Flagge: Könnte man sich mal eine ausdenken. Rosa Blümchen oder sowas ...

Orte: Ich persönlich frage mich manchmal, ob unsere 5 Orte nicht sogar schon zu viel sind. Bei unsren 500 ID's ist die Besiedlung doch eher dünn. Aber das passt ja zum Glück. Irgendwo im subtropisch-tropischen Nichtnordamerika hat man sicher auch den einen oder anderen Hektar ohne Haus und Internetanschluß.

Appropos Orte: Irgendwie habe ich die Legende in Erinnerung, dass es an der Südamerikanischen Westküste einen Stamm gibt / gab, der erschreckend gut Japanisch kann. Auch ein Interessanter Sim-Ansatz, wenn die eigene Kultur so völlig anders als die der Nachbarn ist.

So, reicht ...

Ach ja, und danke für den Hinweis, dass ich mich mal um die Millefleurer Schmiede kümmern sollte. 😊

---

## Beitrag von „E. G. Aal“ vom 8. April 2018 um 22:33

Ich würde ja Millefleur eher eine Fahne denn eine Flagge nahe legen, da hat man soviel mehr Gestaltungsmöglichkeiten - Zum Beispiel kann man die regelmäßig neu mit Blüten der Saison besticken, dann duftet die auch gleich! Oder man kann die Reste vom letzten Stoffel einarbeiten 😊

---

## Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 8. April 2018 um 22:56

Normalerweise werden letztere verbrannt. Das wäre wohl auch etwas schwer und wurde höchstens als Gewicht gehen, um den Stoff nach unten zu ziehen. Das mit den Blüten ist ne Idee ... Je nach dem, welcher der 13 Monate gerade ist, eine eigene Fahne. Und deren Rosa könnte sich ja dann auch in den offiziellen Kleidern wiederfinden ... Du bist ein Schatz! Aber das habe ich Dir ja schonmal gesagt. 😘

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 9. April 2018 um 09:16**

Zitat

Appropos Orte: Irgendwie habe ich die Legende in Erinnerung, dass es an der Südamerikanischen Westküste einen Stamm gibt / gab, der erschreckend gut Japanisch kann. Auch ein Interessanter Sim-Ansatz, wenn die eigene Kultur so völlig anders als die der Nachbarn ist.

Lustiger Weise will einer unsere Mitgründer eine ehemalige heijanische Kolonie in Mittelamerika simulieren 😊

---

### **Beitrag von „mockauer“ vom 9. April 2018 um 10:45**

Ich wünsche viel Spaß!!

---

### **Beitrag von „Der Diplomat“ vom 9. April 2018 um 11:04**

[Zitat von mockauer](#)

Ich wünsche viel Spaß!!

Danke

---



## Beitrag von „Der Diplomat“ vom 9. April 2018 um 15:05

[E. G. Aal](#)

Siehe PN

---

## Beitrag von „Zakharov“ vom 9. April 2018 um 20:08

### [Zitat von Der Diplomat](#)

Das manche MNs viel zu viele Foren haben ist immerwieder sichtbar. Beispiel: Bergen. Wie viele Foren haben sie? Sie hatten/haben (?) über 100 (!) Foren. Das sind eindeutig zu viele. Ich sehe folgende Einteilung als Kompromiss zwischen Ordentlichkeit und wenig Foren:

1 Einreise

1.1 Flughafen (für Diplomaten und NN Neubürger)

2. Volk, Leben

2.1 Paul-Meier-Platz (zentraler Treffpunkt in der Hauptstadt)

2.2 Das Land (für Naturvölker, Insel usw.)

3 Simoff

3.1 Der Faselbereich

Damit könnte man mit nur 4 (!) vielleicht später 5 ein richtig gutes Grundgerüst aufbauen das sowohl übersichtlich als auch funktional ist. Ein fast gleiches (nur mit weniger Unterforen) hattest du ja auch schon vorgeschlagen

Alles anzeigen

Mir gefiel immer die Einteilung in Andro ganz gut 😊

---

## Beitrag von „Finetta Mariel“ vom 11. April 2018 um 23:12

Soleado wurde erwähnt. Das müssen wir feiern 🍷🍷🍷🍷🍷

---

### Beitrag von „Der Diplomat“ vom 12. April 2018 um 15:03

[Zitat von Finetta Mariel](#)

Soleado wurde erwähnt. Das müssen wir feiern 🍷🍷🍷🍷🍷

Müssen wir! Prästerchen! 🍷🍷

---

### Beitrag von „Ann Lee“ vom 14. April 2018 um 00:03

Da will ich mich in den Staaten umsehen, nach langer Zeit wieder ein wenig in die MN Welt einsteigen und die Sicherheits Captachas machen mir einen Strich durch die Rechnung.

Die Zeit wird immer geringer im Leben um zu spielen, doch will ich wieder zurück zu meinen Wurzeln. Auch wenn die kleinen Foren weg sind in denen ich aktiv war. Balakonien und Steinhammer. Irgendwie war es immer lustig und konzeptlos.

Ich bin damals in den MN gelandet, ohne was zu wissen was es ist weil ich eine Staatsimulation suchte und dann war ich in Brisee, dem Vorgänger von Balakonien. Steinhammer wurde der Sidekick, welcher dann Balakonien übernommen hat. Egal.

Nun, wie spricht man Interessenten an?

Werbung, vielleicht. Facebook, Instagram, irgendwas cooles. Damals reichte eine GoogleSuche, doch was ich mit meiner Musikwebseite feststellen durfte ist eben diese Schnelllebigkeit der der Dinge. Es werden nur noch Überschriften konsumiert und geteilt.

Rückschluss auf die MN ; sie sind recht textlastig. Damit wenig aktraktiv.

Doch wenn Bücher hin und wieder die Menschen noch erreichen können mit Komplexen Themen so können das sicher auch hier und da die MN noch mit einem unterhaltsamen und fesselnden Konzept.

So war es jedenfalls hier mit diesem Thread für mich. Ich würde gerne klein irgendwie irgendwo wieder einsteigen. Nicht als Präsident, nicht als aktuelle Zeitungsmacherin, vielleicht mit einem Bistro oder sowas kleines. Lieber eine kleine Story als gar keine Story.

---

**Beitrag von „Louis Moumont“ vom 14. April 2018 um 09:00**

Willkommen zurück! Da wirst du sicher ein Land finden, das Wert auf Kultursimulation legt und in dem du ein Bistro o. ä. simulieren kannst. Ich wünsche dir viel Erfolg und viel Spaß!

---

**Beitrag von „Ann Lee“ vom 14. April 2018 um 13:07**

Danke sehr. Ich schaue mich gerade noch ein wenig in den Staaten um. Es hat sich in den letzten Jahren sehr viel verändert auf der Welt.

---

**Beitrag von „Louis Moumont“ vom 14. April 2018 um 15:19**

So ist es. Seit ich die Szene beobachte sind zahlreiche Staaten gekommen und gegangen. Seit deiner Zeit gewiss noch viel mehr - Balakonien und Steinhammer kannte ich gar nicht mehr. Einige Uralt-Nationen sind geblieben. Andro, Ratelon, Albernaria... Welche Art Nation suchst du für deinen Wiedereinstieg? Ein Land mit klaren RL-Vorbild oder eine Phantasiekonstruktion? Eher klein und familiär oder groß und pulsierend?

---

**Beitrag von „ehemaliger\_Benutzer“ vom 14. April 2018 um 15:50**

Groß und pulsierend ist jetzt wohl eher unglücklich formuliert.....

---

## Beitrag von „Zino Mourinho“ vom 14. April 2018 um 17:35

### Zitat von Louis Moumont

So ist es. Seit ich die Szene beobachte sind zahlreiche Staaten gekommen und gegangen. Seit deiner Zeit gewiss noch viel mehr - Balakonien und Steinhammer kannte ich gar nicht mehr. Einige Uralt-Nationen sind geblieben. Andro, Ratelon, Albernia... Welche Art Nation suchst du für deinen Wiedereinstieg? Ein Land mit klaren RL-Vorbild oder eine Phantasiekonstruktion? Eher klein und familiär oder groß und pulsierend?

Wobei Andro jetzt eher keine Uralt-Nation ist.

---

## Beitrag von „Ann Lee“ vom 14. April 2018 um 19:21

### Zitat von Louis Moumont

So ist es. Seit ich die Szene beobachte sind zahlreiche Staaten gekommen und gegangen. Seit deiner Zeit gewiss noch viel mehr - Balakonien und Steinhammer kannte ich gar nicht mehr.

Die beiden wären jetzt auch Uralt 😊

Balakonien ist schon eine Weile her. Ist recht schwungvoll damals gestartet und dann hat es mehr und mehr nachgelassen.

Steinhammer war nie viel los, aber es wurde einiges rumgespielt. Ist dann aber auch irgendwann einfach eingeschlafen. Ist halt schwer wenn der Schwung an ein bis zwei Personen nur hängen bleibt und wenn bei denen dann die Zeit knapp wird kommt das Projekt teilweise zum Erliegen.

Zum Zeitfenster, warum die beiden eher unbekannt sind; ich tippe drauf das die beide schon seit gut sechs Jahren nicht mehr vorhanden sind.

Waren damals noch auf der OIK Karte. Steinhammer war ein Nachbar von Andro, wenn ich mich recht entsinne und Balakonien in der Nähe von Stralien, auf der gleichen Inselgruppe.

---

## **Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 14. April 2018 um 20:43**

Steinhammer, mit dem Grafen. Das waren noch Zeiten. Und Ethan Freebush sagt mir auch noch was 😊

---

## **Beitrag von „Ann Lee“ vom 14. April 2018 um 21:38**

Genau die waren wir damals. Leider habe ich Ethan komplett aus den Augen verloren. Dieses Steinhammer, mit dem Grafen von Elyster fand ich schon ganz lustig.

Die Idee fand ich auch gut, vor allem wegen diesem Rumänien Ding das als Basis dahinter stand. Hätte vielleicht was düsterer sein dürfen.

Ist dann auch an Zeitmangel zusammen mit dem Abspringen eines sehr aktiven Nutzers den Bach runter gegangen.

Balaktionen vorher hatte viele Kinder mit an Bord, die heute sicher alle auch Erwachsene sind, viele Mädchen um die 14 Jahre oder so und die sind dann nach und nach ausgestiegen. Der andere Teil waren dort Auszubildende die sich irgendwie kannten. Die sind dann nach der Ausbildung raus und wenn dann ein echt großer Part an Spieler aussteigt kann auch selber mal die Energie verloren gehen weiterzumachen . Leider, irgendwie.

Schön ist das Fuchsen immer noch da ist. Ihr seid mir echt immer in Erinnerung geblieben. Vor allem Herr Wegland, wahrscheinlich wegen seiner positiven, fröhlichen Art hier in den Gesprächen.

---

## **Beitrag von „Finetta Mariel“ vom 15. April 2018 um 22:28**

Willkommen zurück Signora Lee 🍷🍷🍷

---

## **Beitrag von „Ann Lee“ vom 16. April 2018 um 07:50**

Danke sehr Madame Mariel.

---

### **Beitrag von „mockauer“ vom 16. April 2018 um 08:04**

Willkommen zurück 😊

---

### **Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 29. April 2018 um 19:43**

Balakonien war toll. 😊

---

### **Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 8. Mai 2018 um 14:42**

#### [Zitat von Charles Lanrezac](#)

Aber auch ein schon lange bestehendes und sehr umfangreiches Forum kann für einen Einsteiger abstoßend sein. Wenn man sich zuerst durch ganze Gesetzessammlungen wühlen muss, um am politischen Prozess teilnehmen zu können ohne ständig den Kopf anzustossen, dann schreckt das jeden Einsteiger ab und frustriert. Diverse alte MNs täten gut daran, ihre Regularien drastisch zu entschlacken (ganz schlimm die DU, aber auch das Gelbe Reich und Astor, wobei letzteres es [noch] nicht nötig zu scheinen hat).

Meine Rede. Aus diesen Gründen bin ich vor zwei Jahren aus Astor ausgestiegen. Es war mir irgendwann einfach zu doof ständig neue Gesetze lesen zu müssen und nur eine Stimme zu haben, wenn ich bei diesem ganzen in-sim Gesetzgebungsverfahren mitwirke - auch wenn es um klare off-sim Themen ging. Aber alles musste ja alles unbedingt in-sim als Act verabschiedet werden...

Nunja, ich bin mit der Meinung, dass alle Spieler gleich wichtig sind egal welches in-sim Amt sie ausüben recht alleine dagestanden. Aber Astor gibts ja noch immer. Jeder muss eben seine Nische finden. Offensichtlich sind diese Regularien auch exakt das, was die alten Hasen an der Stange hält.

---

## Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 8. Mai 2018 um 14:46

[Zitat von Arjan van de Westplate](#)

[Zitat von Charles Lanrezac](#)

Aber auch ein schon lange bestehendes und sehr umfangreiches Forum kann für einen Einsteiger abstoßend sein. Wenn man sich zuerst durch ganze Gesetzessammlungen wühlen muss, um am politischen Prozess teilnehmen zu können ohne ständig den Kopf anzustossen, dann schreckt das jeden Einsteiger ab und frustriert. Diverse alte MNs täten gut daran, ihre Regularien drastisch zu entschlacken (ganz schlimm die DU, aber auch das Gelbe Reich und Astor, wobei letzteres es [noch] nicht nötig zu scheinen hat).

Meine Rede. Aus diesen Gründen bin ich vor zwei Jahren aus Astor ausgestiegen. Es war mir irgendwann einfach zu doof ständig neue Gesetze lesen zu müssen und nur eine Stimme zu haben, wenn ich bei diesem ganzen in-sim Gesetzgebungsverfahren mitwirke - auch wenn es um klare off-sim Themen ging. Aber alles musste ja alles unbedingt in-sim als Act verabschiedet werden...

Nunja, ich bin mit der Meinung, dass alle Spieler gleich wichtig sind egal welches in-sim Amt sie ausüben recht alleine dagestanden. Aber Astor gibts ja noch immer. Jeder muss eben seine Nische finden. Offensichtlich sind diese Regularien auch exakt das, was die alten Hasen an der Stange hält.

Naja, das SimOff-Angelegenheiten in Astor SimOn geregelt werden ist aber eben auch so etwas wie der Geburtsfehler dieser MN. Andere MNs (bspw. Livornien) bemühen sich ernsthaft um eine sehr ausgeprägte SimOn/SimOff-Trennung. Wir in Albernia gehen da leider mehr so in Richtung der USA...

---

## Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 8. Mai 2018 um 19:02

Also wer eine klare Sim-On / Sim-Off - Trennung mag, dem kann ich ein klitzekleines aussersphärisches Fürstentum empfehlen. Ausserdem gibt es dort ein oberdolles Gasthaus (Von wegen der Tourismus-Frage), eine total abgefahrene Sportart (nein, keinen Fußball) und obercoole Musiker (sitzen meist am Brunnen auf dem Marktplatz der Hauptstadt) ... 😊 Was

war grad noch alles Thema?

---

### **Beitrag von „Finetta Mariel“ vom 8. Mai 2018 um 23:01**

Bier, Bier war das Thema 🍺🍺🍺

---

### **Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 9. Mai 2018 um 13:54**

#### [Zitat von Dionysius Buddenberg](#)

Naja, das SimOff-Angelegenheiten in Astor SimOn geregelt werden ist aber eben auch so etwas wie der Geburtsfehler dieser MN. Andere MNs (bspw. Livornien) bemühen sich ernsthaft um eine sehr ausgeprägte SimOn/SimOff-Trennung. Wir in Albernia gehen da leider mehr so in Richtung der USA...

Findest du das nicht ein bisschen arrogant, von einem "Geburtsfehler" zu sprechen, nur weil es nicht das Konzept ist, das dir am besten gefällt?

Astor und Albernia gehören nun einmal zu den ältesten MNs, die noch bestehen, und mit Sicherheit hat es auch damit zu tun, dass sie sich noch eher wie eine klassische MN verhalten als Neugründungen von Leuten, die eigentlich keine MNs, sondern ein Rollenspiel wollen. Es sind aber nicht nur die "MN-Dinosaurier", Eldeyja ist wesentlich neuer und hat sich eher noch weniger um Trennung geschert als Astor und Albernia. Es gibt einfach Leute, die das so bevorzugen.

Man kann doch jedem seinen Sandkasten lassen, ohne das andere Konzept immer gleich als falsch hinzustellen.

---

### **Beitrag von „Dionysius Buddenberg“ vom 9. Mai 2018 um 14:12**

#### [Zitat von Jónas Sigurðsson](#)



Man kann doch jedem seinen Sandkasten lassen, ohne das andere Konzept immer gleich als falsch hinzustellen.

Mein Beitrag war von vornherein eine Meinungsäußerung, von daher lasse ich ja jedem seinen Spielplatz.

---

### **Beitrag von „Eugénie Levebre“ vom 9. Mai 2018 um 14:19**

Da muss ich Jonas zustimmen. Wir pflegen aus prinzipiellen Gründen eine strikte Trennung zwischen sim-on und sim-off. Daher bezeichnen wir uns auch nicht als MN, was eben streng genommen tatsächlich nicht zutreffend ist. Virtuelle Nation oder RPG wäre da in der Tat zutreffender. Es gibt keinen Grund, diejenigen, die es anders halten, als minderwertig betrachten. Alle halten es so, wie es ihnen gefällt. Ein Problem gibt es höchstens bei gegenseitiger Interaktion und gemeinsamer Simulation. Dann muss eben eine Lösung gefunden werden.

Korrigier mich, wenn ich falsch liege (du bist länger dabei, als ich), die Reinform der "echten" MN, wie sie früher existierte, gibt es heute nicht mehr. Die erwähnten Beispiele Astor und Albernica sind Mischformen, die durch ihr Bekenntnis zur Virtualität und die Differenzierung zwischen Spieler und Identität näher am RPG, als am Konzept der klassischen MN liegen - nur eben mit Überresten des alten Konzepts. Ein klassischer MNler der alten Schule würde sich doch nie als PoC einer sogenannten "ID" sehen, sondern sich selbst als Bürger der Nation verstehen.

---

### **Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 9. Mai 2018 um 14:43**

Nein, du liegst meiner Meinung nicht falsch, das würde ich so unterschreiben. Und mir ist jedenfalls seit langer Zeit keine MN mehr bekannt, in der das tatsächlich noch in der Reinform so läuft - was nicht heißen muss, dass es sie nicht gibt, denn das Konzept ist ja so ausgefallen auch wieder nicht, dass die Idee nicht auch jemand anderes haben könnte. Nur eben vermutlich ohne Verbindung zu unserer Community.

Als ich angefangen habe, gab es noch Gesetze über die Forenstruktur und man konnte ganz gut mitspielen, ohne je von "simon" und "simoff" gehört zu haben. Ich bin mir auch nicht sicher,

wann diese Begriffe überhaupt aufgekommen sind. Das Bekenntnis zur Virtualität (insbesondere kein Anspruch auf reales Territorium) war in den deutschsprachigen MNs aber schon quasi immer da und Grundvoraussetzung, um in der Community akzeptiert zu werden. Ich glaube, in den englischsprachigen MNs war (oder ist?) das teilweise anders.

Vielleicht fehlt manchmal der Vergleich zu dieser alten Reinform, wenn sich jemand darüber auslässt, dass in Astor und Albernica so gut wie gar nicht getrennt wird. 😊

---

### **Beitrag von „Arjan van de Westplate“ vom 9. Mai 2018 um 18:34**

Der Hauptunterschied zwischen den Formen sehe ich darin, dass in Astor recht wenig Trennung zwischen ID/Char und Personen existiert. Die Namen wechseln aber die Überzeugungen und politischen Meinungen bleiben und sind jene der Person vor dem Bildschirm.

Für mich ist das MN eben eher eine Art RPG. Aber das bedeutet eben auch, dass die Leute meine Chars mit mir als Person verwechselten. Einige kennen meinen echten Namen und waren sehr überrascht als sie mich googelten 😊

Ich bin sehr weit von diesem Char hier weg im RL 😊

Arrogant fand ich den Kommentar von Dionysius nicht. Ich hoffe doch, dass wir in der Lage sind Meinungen zu haben. Ich für meinen Teil kann es akzeptieren und trotzdem dämlich finden 😊

---

### **Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 9. Mai 2018 um 20:33**

[Zitat von Finetta Mariel](#)

Bier, Bier war das Thema 🍺🍺👀

Selbst in der Wiege weiß man schon: Der Kenner trinkt ein Lilienkron!

---

### **Beitrag von „Finetta Mariel“ vom 9. Mai 2018 um 22:03**

Für mich sind MNs auch immer mehr wie ein interaktives Buch, mit verschiedenen Charakteren die ich gerne ausgestalte, mit Stärken, aber noch wichtiger mit Schwächen.