Die Karte ist an allem Schuld

Beitrag von „Nr.1“ vom 22. Oktober 2007, 23:13

Daß die MN-Welt die unfreundlichste Community im Netz ist, dürfte kein Geheimnis sein. Ich glaube, ich habe den Grund dafür gefunden: Die Kartenorganisationen.

Meiner Meinung nach liegt das ganze Übel der MN-Welt an der Existenz
von Kartenorganisationen. Dabei meine ich nicht einmal den GF-OIK Krieg, der immer wieder zu Verbalschlachten führt. Ist man nirgendwo drauf, wird man i.d.R. nicht
anerkannt, findet schwerer Handels-, Diplomatie- ode rKonfliktpartner. Ist man drauf, steht man vor dem Problem, mit 10 oder 20
MN-Spielen unter einen Hut kommen zu wollen, die evtl. ganz anders ausgerichtet sind. Dabei merkt man, daß
andere MN ganz andere Spielauffassungen haben. Zum Streit kommt es ja fast immer genau dann, wenn irgendwer irgendwem vorschreiben will, wie eine MN zu simulieren sei. Durch die Karte ist man
aber irgendwie zur Kooperation gezwungen. Beispielsweise wollen die einen eine realistische Karte und legen ihre Grundhaltung in jeden Beitrag, die anderen wollen lieber utopisches und lassen auch dies immer durchklingen. Gäbe es keine Karten, müßte auch nichts durchgedrückt werden. Da würde dann bei einer MN, die einem nicht paßt, nicht gleich aus Verlustängsten heraus scharf geschossen werden. Eine "unpassende" Sim würde dann ja nicht stören, man würde vielleicht ablästern, aber es würde weniger Kämpfe geben. Es würden sich nur diplomatische Grüppchen bilden und mit inkompatiblen Staaten käme man wenig in Kontakt. Doch da man die Kartenorganisation und deren Staaten darauf genau nach seinen Vorstellungen realisieren möchte, kommt es immer wieder zum Beschuß solcher MNs, die der eigenen Sim nicht entsprechen. Und da sich vor allem die MN-Betreiber und Meinungsführer in den Kartenorganisationen tummeln, strahlt das natürlich auf viele Bürger aus. Die GF Staaten haben ihre Lösung dafür zu finden, die da heißt, sich abzuschotten und sich ein paar wenigen Leuten zu unterwerfen. Doch besteht die GF ja nur aus zei drei aktiven Nationen, die anderen sind mehr oder weniger NID-Klone, die mit sich selbst diplomatisieren (*so, wieder ein Schlag gegen meine Simvorstellung lol *so*). Soweit meine mehr oder weniger ernst gemeinten Spontananalyse. Ich bin jedenfalls der Auffassung, würde man die Kartenorganisationen von heute auf morgen auflösen, wäre der Umgang in den MN weit friedlicher.

Beitrag von „Karl-Bernhard Lauch“ vom 22. Oktober 2007, 23:53

> Zitat
>
> Meiner Meinung nach liegt das ganze Übel der MN-Welt an der Existenz...

--- derselben. Das hat nix mit Kartenorges zu tun, die Problematik wäre noch größer, weil geiwsse Sim-Grundlagen fehlen würden (wie die bloße Existenz von Nachbarländern)

Und

> Zitat
>
> Daß die MN-Welt die unfreundlichste Community im Netz ist, dürfte kein Geheimnis sein

Du warst nie beim alten ZDF-Club oder bei Mainzel.com. verglichen damit ist das hier in den Mns zumeist ein Kinderkrimi bei dems um geklaute Bonbons geht...

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 23. Oktober 2007, 00:46

Oder Jesus.de ...

Beitrag von „Tiberius Sempronius Gracchus“ vom 23. Oktober 2007, 01:00

> Zitat von Nr.1

> Es würden sich nur diplomatische Grüppchen bilden und mit inkompatiblen Staaten käme man wenig in Kontakt.

Das ist doch auch jetzt schon der Fall. Die heile Welt Sonnenscheinstaaten bleiben meistens unter sich, die Monarchien simulieren auch in erster Linie für sich oder mit den Sozialisten als Gegner und bei einigen anderen Grüppchen ist es auch nicht anders.

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 23. Oktober 2007, 06:14

Aber alle müssen zumindest in begrenztem Rahmen miteinander interagieren.
Ich finde sowas spannend. Eben wie in der wirklichen Welt.
Glücklicherweise nicht ganz so schlimm.

Beitrag von „Carmen I.“ vom 23. Oktober 2007, 13:26

> Zitat von Nr.1
>
> Daß die MN-Welt die unfreundlichste Community im Netz ist, dürfte kein Geheimnis sein. Ich glaube, ich habe den Grund dafür gefunden: Die Kartenorganisationen.

Kann ich nicht sagen, ob die MN-Community insgesamt die unfreundlichste ist. Wo gehobelt wird, da fallen Späne, wo verschiedene Meinungen aufeinanderprallen, da gibts auch mal Streit. Alles völlig normal.

Problematisch ist einzig und alleine, dass Tonfall und Mimik des Sprechers fehlen. Würde man sich bei den Diskussionen ins Auge sehen, dann würde manche Aussage garantiert an Härte verlieren und es weniger beleidigende Erwiederungen geben. Daher macht es manchmal unheimlich viel für die Sim aus, wenn man sein Gegenüber ein bisschen aus dem RL kennt, um eben besser einschätzen zu köpnen, wie was gemeint war. Woll Georg, Schätzelein?

Beitrag von „Viktor Kaschinski“ vom 23. Oktober 2007, 23:19

> Zitat von Tiberius Sempronius Gracchus
>
> Das ist doch auch jetzt schon der Fall. Die heile Welt Sonnenscheinstaaten bleiben meistens unter sich, die Monarchien simulieren auch in erster Linie für sich oder mit den Sozialisten als Gegner und bei einigen anderen Grüppchen ist es auch nicht anders.

Aus 100 mach 10 Staaten....das wäre interessanter

Beitrag von „Rüdy“ vom 23. Oktober 2007, 23:29

Genauso gut könnte man sagen, das wbbLite-Forum oder die WiSims sind an allem Schuld.

Grad die unterschiedlichen Karten sorgen immer mehr für Entspannung, da sich die Linien eindeutiger ziehen lassen.
Wenn dann noch die breite Akzeptanz für diesen Umstand auf allen Seiten eintreten würde, wäre man auf dem Goldweg.

Und Streit und Umgangston? Naja, der war schon immer so, und wird auch immer so bleiben.
Heute spielt eher der Faktor eine Rolle, dass die MN-Szene vernetzter und größer ist als vor einiger Zeit, und dadurch die rauen Sitten mehr zu tragen kommen.

Beitrag von „Johann B. Rutherford“ vom 23. Oktober 2007, 23:57

Mich hat besonders die Karte fasziniert.
Nicht eine MN, nein, mehrere die Ihre Grenzen teilen und dadurch in Beziehungen miteinander gehen können. 😜

P.s.: HERR Victor Kaczynski, ... ich habe noch einige unbeantwortete Anfragen, wobei nur die letzte Interessant noch ist!