Tutorial: Wie gründe ich eine MN ?

Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 27. August 2007, 10:31

Erstmal einzelne Punkte klären...natürlich gibt es mehrere Punkte die man beachten sollte bevor man überhaupt mit den Planungen beginnt:

1. Was interessiert mich? (RL-Land, Fantasie, Mixtur, Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft)

2. Kann ich mich in diese Lage hineinversetzen? Besitze ich genügend Hintergrundwissen (Nachholbedarf auf jeden Fall einkalkulieren, denn viele wissen meistens mehr wie ich selbst, viel Wissen kann sich aber auch erst im Laufe der Simulation entwickeln)

3. Was will ich erreichen? (Neben der Aktivität ganz klar vor Augen der Spaßfaktor, wenn ich einfach nur eine MN gründen will dann soll sie mir auch Spaß machen und auch anderen soll es Spaß machen)

4. Jetzt erst: Forum, HP, Aufbau der MN (Diese Punkte gehören alle zusammen, denn sowohl die HP, das Forum und das Grundgerüst der MN sind funktionierende Basen um Eindruck über den richtigen Aufbau zu gewährleisten)

4a. Die HP - Basiszentrum für wichtige Informationen, möglichst allgemein und schmackhaft und übersichtlich gehalten um den Leuten zu zeigen das es noch etwas zu erforschen gibt. Der Mensch ist ein Forschungstier, er will entdecken und erleben.

4b. Das Forum und der Aufbau des Forums - Anfangs möglich einfach und übersichtlich, Fokus auf die Hauptgebiete der geplanten Simaktivität, Unterforen nur nach Bedarf einbauen (wenn sich z.B. zeigt das die Aktivität auf Gesellschaft fokussiert ein Wohnungsbereich, ein Cafebereich, ein Shoppingbereich etc.)

5. Die Ausgestaltung (sehr eng mit dem Aufbau der MN und der HP verbunden) Wenn ich weiß was ich machen will, dann überlege ich mit kategorisch die Details und deren Funktion. Inwiefern ist z.B. eine forenbasierte Wirtschaft umsetzbar, inwiefern wird Interesse da sein. Viele Dinge entwickeln sich erst mit dem Interesse der Bürger, daher ist die Ausgestaltung Anfangs auf statistische (Flächen, Boden, Niederschlag, Bevölkerung, Infrastruktur, grobe kulturelle Lebensweise, Alterserwartung, Verfassung, evtl. Grundgesetze etc.) und grafische (Karten) zum angreifen eingeschränkt. Hat man tiefergreifende Pläne (wie leben welche Tiere in welchem Wald und wo steht welches Klo) dann kann man sich keine schnelle Aktivität erwarten. Schließlich wollen die Spieler mitsimulieren und selbst was entwickeln und sich selbst eine Basis schaffen.

6. Die Simulation: Die Spieler müssen Freiheiten haben, sehr viele Freiheiten. Aber man sollte sich niemals das Grundkonzept nehmen lassen solange man nicht fest genug daran hält das genau das der Spaßfaktor ist. Meistens aber sind auch Änderungen im Grundkonzept spaßfördernd. Vor allem die ersten Bürger können sehr förderlich sein für die Entwicklung einer MN und solange man genügend Spielraum lässt und selbst weiß was man will und nicht will kann auch wenig schief gehen.

Das wars von mir. 