Tutorial: Wie gründe ich eine MN ?

Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 30. August 2007, 08:32

Wie macht man es nicht:

Zu all den Planungen die essentiell für eine MN sind ist auf jeden Fall auf folgende kontraproduktive Punkte zu achten.

1. Wenn ich eine MN gründen will sollte man kein Thema verwenden das einem nur Ansatzweise bis garnicht interessiert. Natürlich kann man davon Ausgehen, dass das Interesse erst mit der Zeit kommt, allerdings binden vor allem kulturelle oder fantastische Grundbasen eine Problemzone die gemieden wird wenn die Ideen für ein Interessensfeld schon nach der Namensgebung aufhören. Darum ist eine Auseinandersetzung mit der Grundidee Voraussetzung.

2. Einfach so drauf los arbeiten ohne sich in die Lage hineinzuversetzen kann zu großen Missverständnissen zwischen dem Gründer und den ersten Teilnehmern der MN kommen. Dahingehend ist es falsch sich vorzunehmen ein planloses Konzept irgendeiner anderen MN abzuschauen. Eigenregie ist oft wichtiger als sich etwas dirigieren zu lassen, vor allem wenn man ein Einzelprojekt starten will. Ein Projekt das mehrere Gründer hervorbringt ist damit gesegnet, dass man mehr Ideen hat, allerdings ist gleichwohl die Abhängigkeit vom gegenüber als auch die Gefahr eines Abspringens des Anderen groß.

3. Was sollte ich nicht erreichen? Jede MN ist ein Hort einer gewissen, womöglich für Außenstehende undurchsichtige Ordnung. Es ist falsch sich eine komplexe Ordnung anzuschaffen bei der man gleich den Überblick verliert. Übersicht ist sowohl für Forum als auch für HP essentiell und wichtigstes Gut. Eine komplexe Struktur kommt mit der Teilnahme der Mitspieler wenn neue Foren eröffnet werden und das ganze sich zunehmend in aktivere Bereiche auseinanderspaltet. Die Bedürfnisse der Mitspieler sind in diesem Fall wichtiger als das komplexe Betreiben eines Forums in dem man selbst nur mühevoll die Kontrolle halten kann.

3a. Forum und HP im Allgemeinen: Es wird nicht gerne gesehen, Foren oder HPs mit Werbung zu gestalten. Viele legen eine grundlegende Augenfreundlichkeit voraus, viele andere aber auch eine gute Übersichtlichkeit mit vielen Details. Den Mittelweg vorzuschlagen ist die beste Idee. Viele Dinge auf der HP können erst mit der Ausgestaltung eingetragen werden und darum ist es wertvoll eine HP so zu gestalten, dass eine schnelle Bearbeitung leicht zu vollziehen ist.

4. Ausgestaltung: Der wichtigste Punkt einer MN im Zuge des Spielverlaufes ist die Ausgestaltung. Multikulturelle Ausgestaltung ist ohne die nötigen Kenntnisse vor allem für Anfänger (oder Nicht-Geschichtestudenten) weniger sinnvoll, es sei denn man hat ein Konzept das sowohl Aktivität vorauslegt als auch in der Komplexität dennoch übersichtlich bleibt. Allerdings ist das ein Unterfangen das große und lange Konzeptplanung erfordert, was wieder dazu führen kann, wenn man nicht 100% hinter dem Projekt steht, die Lust darauf vergehen kann.

5. Simverhalten: Erstmal ist es grundlegend wichtig den Unterschied zwischen Simon und Simoff zu erörtern. Es gibt durchaus Spieler die sich nicht kenntlich machen in welchem Bereich sie jetzt reagieren, jedoch gilt der Vorschlag dies mit (*simon* *simoff*)-Tags kennbar zu machen oder durch eine sonstige Markierung. Beleidigungen werden auf beiden Ebenen nicht gerne gesehen, es sei denn der gespielte Charakter, die ID, erlaubt ein solches Vorgehen. Dadurch ist widerum ein schlechter Ruf unter den MNs vorprogrammiert, was sich widerum schlecht auf die MN selbst auswirkt...wer will schon in eine MN wo ein motzender Pseudopolitiker wartet bis jemand kommt den er beleidigen kann?

5a. Simverhalten im Ausland: Bei Auslandsbesuchen ist davon abzuraten Werbung für die eigene MN zu machen. Zwar kann aggressives Abwerben durchaus zu neuen Mitspielern führen, aber damit riskiert man im Falle einer groß geführten Außenpolitik unbeliebt zu werden. Im Falle einer auf inneres Vorgehen beschränkten MN ist das allerdings weniger nachteilhaft. Alternativ gibt es dafür öffentliche und MN-übergreifende Foren in denen Eigens für Werbung eingerichtete Bereiche vorhanden sind. Diesbezüglich ist zu erwähnen erst Werbung für die MN zu machen wenn eine sichtbare und gut durchdachte Ausgestaltung und auch Aktivität des oder der Gründer vorliegend ist. Die ersten Wochen einer MN sind deshalb immer schwer, da ohne gute Präsentation auch keine Leute in die MN kommen werden, jedoch vor einer Ausgestaltung und einer Idee auch keine Leute kommen werden, selbst wenn Werbung gemacht wird. Es wird außerdem davon abgeraten sich gleich in allen möglichen Staaten vorzustellen. Bescheidenheit ist wichtig für die ersten Monate genauso wie langsames einleben. Schließlich ist der Staat ein Kind und Kinder werden auch nicht an einem Tag erwachsen.

5b. Verhalten des Admins gegenüber den Spielern: Grundlegend ist es falsch, seine Mitspieler zurechtzuweisen, solange sie nicht allzu fern von der Ideologie und der Ausgestaltug abweichen. Wichtig ist es die Spieler in den MNs teilhaben zu lassen, ihnen die Möglichkeit zu lassen selbst etwas zu erschaffen und auch ein wenig von den grob gezogenen Grenzen abzuweichen. Das einschätzen der Möglichkeiten ist eine gute Grundlage und niemand kann erwarten zu jedem Problem das richtige Rezept parat zu haben. Die Freiheiten der Spieler sind essentiell für eine funtkionierende MN, darum ist eine Einschränkung auch nur marginal erforderlich.

6. Aktivität: Als Gründer und Leiter einer MN muss man viel Zeit haben, da sich vor allem das Ausarbeiten eines Konzepts als zeitaufwendig, als auch in den ersten Monaten die Aktivität des Admins gegenüber den Spielern als wichtig herausstellt. Ein Admin oder Leiter der nicht aktiv in seiner MN ist kann von dessen frühem Ende bereits ausgehen.