

# Starthilfe

**Beitrag von „Nr.1“ vom 23. April 2008, 19:11**

## Zitat von Mehregaan

Das ist womöglich der größte Schwachsinn den ich in in meiner ganzen MN-Zeit gelesen habe. (Nein doch nicht, aber zumindest in der Top 10.)

Oder bist du selbst in die MN-Welt getreten und deine Idee war das Seereich?

Ich war vorher in Pottyland für sehr kurze Zeit. Bekannt waren mir sonst nur Bananaworld und die USSRAT. Dementsprechend dachte ich, alle MN wären so lustig. Ein glücklicher Irrtum, denn sonst hätte ich womöglich mit erschüttertem Selbstvertrauen eine weit angepaßtere MN gegründet. Achja, dann war ich noch mal für ein paar Tage in Ratelon und Tropicali, wo man meine Art zu simsens nicht honorierte. Zum Beispiel akzeptierte man in Tropicali keine katholischen Roboter. Das ist es, was ich meine, daß man durch das Erfahrungsspiel erstmal zurechtgeschliffen wird. Das was als Neuheit zelebriert wird, ist in der Regel doch nichts neues. Wenn man eine kanadische MN aufmacht, weils noch keine gibt, ist das keine Neuerung. Ich wußte über Kartendinge nix und über irgendwelche ungeschriebenen Regeln auch nix. Ich hatte lediglich Rollenspielerfahrung. In der OIK habe ich mich verhalten wie mein Char, daß Simoff und On oft verschachtelt werden, habe ich erst später begriffen. Ich habe erst durch meine eigene MN wirklich Lust auf das Zeug bekommen und mich vom Rollenspiel dahin abgewandt. Ich finde es nur logisch: Wenn man seine Erfahrungen in anderen MN machen soll, dann doch aus dem Grund, daß man es später so macht, wie die anderen auch. Warum sollte man denn sonst irgendwo in die Lehre gehen, wenn man es dann doch ganz anders macht. Nein, wer sagt, mache erstmal bei den Alten Erfahrung, möchte, daß der Neuling das Altbewährte fortsetzt. Will man erst viel Erfahrungen sammeln, ist das so, als wären MNs ein Ding, das man erlernen muß. Dem ist aber nicht so, man kann sich von anderen was abschauen, muß es aber nicht. Die handvoll Parameter, die eine MN ausmachen, sind kurz aufgelistet. Der Rest ist jedermanns eigenen Ideen überlassen. Und wer schon lange in den MNs rumschwirrt, wird vermutlich vorsozialisiert sein. Ich glaube wirklich nicht, daß viel MN Erfahrung nötig ist, um ein Projekt durchzuziehen. Man muß einfach nur das Glück haben, daß sich ein oder zwei aktive und kreative Mitspieler finden. Allerdings gestehe ich zu, ganz neu hineinzuhüpfen empfiehlt sich nur, wenn man auf das lästernde Gerede der Alteingesessenen nicht viel gibt. Ohne dickes Fell ist es besser, den MN-Lehrberuf zu absolvieren.

Wenn nun jemand den Drang hat, eine eigene MN zu gründen und diesen Drang unterdrückt, stattdessen in andere MNs geht, glaube ich nicht, daß er lange bleibt.