

Große Kampagne der MicroNationen

Beitrag von „Stigman“ vom 11. Dezember 2009, 08:59

[Zitat von Lady Enigma](#)

Problem ist doch, man ist betriebsblind geworden. Zeigt sich an vielen Vorschlägen. Was würde denn z.B. eine intensive mikronationale Wisim oder ausgebauter Handel an Mitspielern bringen? Dazu muss man doch erstmal das Innenleben verstehen.... . Wer eben was kann, braucht , sonstwas....

Also jemand, der sich hier eh auskennt.

Und auf den üblichen Wegen wie StudiVZ u.s.w. ?

Sicher hat jeder hier schon versucht, Bekannten das Konzept der MNs in persönlichem Gespräch zu erklären. Und?

Wie groß glaubt ihr, sind die Erfolge über solche Netzwerke?

Das Geheimnis liegt wohl eher darin, Leute, die keine Ahnung von den MNs haben zu interessieren. Und zwar nicht mit dem Konzept sondern mit Dingen, die für eine bestimmte Gruppe oder auch Einzelpersonen interessant sind. Was MNs sind, finden die dann schon raus. Und wenns wirklich interessant ist, bleiben sie auch.

Geb' dir vollkommen Recht. Dennoch sollte/müßte man weiterhin versuchen die Idee MN unter die Leute zu bringen. Da wird es dann sicher die/den ein oder andere/n geben der "hängen" bleibt.

[Zitat von Kaetyr Veuxin II.](#)

Naja, wie willst Du denn da eine fremde Person begeistern, wenn es geschätzte 20 MNs mit akzeptablem Webauftritt gibt, vielleicht 30 MNs überhaupt mal einen Webauftritt haben (Ein Forum ist kein Webauftritt) und sich eine eigentlich recht mächtige Spielerzahl (für ein Konzept!) auf eine Unzahl MNs zu je drei bis vier aktiven Spielern verteilt, weil jeder mal Chef spielen will... Da würde ich auch wenig Lust bekommen, wenn ich das Konzept mal verstanden hätte.

Auch hier meine volle Zustimmung. Ein guter Webauftritt ist die halbe Miete. Muss nicht perfekt sein, damit Neulinge auch noch "was zu tun haben" (Kartenmaterial, Geschichte, etc.). Ein "Grundgerüst" sollte aber mindestens schon sein.

Erinnert euch doch zurück wie ihr zu den MN gefunden habt!