Republik Karusien

Beitrag von „Otto Lewis Loewenbrand“ vom 22. November 2010, 10:42

Zitat von Hendrik Wegland

Es wäre sicherlich sinnvoller, zunächst in einer vorhandenen MN Erfahrung zu sammeln, dennoch viel Glück.

Quatsch, lass dich davon nicht beirren. Das ist nur ein idiotischer Spruch von erfahrenen und etablierten MNlern, die 1. Angst vor einer neuen MN-Konkurrenz haben und 2. durch Abbringen von deiner Gründungsidee dich evtl in die ein oder andere bereits etablierte MN zu lotsen.

Solche Aussagen kannst du also getrost ignorieren. Bedenke nur, niemand ist glücklich, wenn eine neue MN gegründet wird, der Markt an MN-Spielern ist halt begrenzt und da gibt es viele MNs, die gegenseitig konkurrieren. Wenn du also eine neue MN gründest, mußt du dich durchsetzen. Aber trotzdem sind MNs nicht so komplexe Wesen, daß man dafür groß Erfahrungen sammeln müßte oder einen Doktor in Astrophysik bräuchte. Zwar gibt es einige, die einem das weiß machen wollen, aber die kochen auch nur mit ganz lauwarmen Wasser. Entscheidend ist allein Phantasie, ein Schuss Kreativität und andauernde Motivation (daß du auch Durststrecken, wo du über lange Zeit der einzige Bürger deiner MN bleiben wirst, durchhältst). Zusätzlich kann "Erfahrung" auch hinderlich sein. Ein frischer, unverbrauchter Blickwinkel kann manchmal viel kreativer und ausschöpfender sein, als der zehnte Blick durch die Einheitsbrille.

Allerdings, wenn du jetzt weißt, daß der Markt der MNs hart umkämpft ist, wirst du auch merken, daß du mit sowas keinen großen Erfolg haben wirst. Du brauchst da keine große Erfahrung, um dir einfach mal die bestehenden erfolgreichen MNs anzusehen und dann siehst, wieso deine MN dagegen im Nachteil ist. Einige Stichpunkte: zu lange und schlecht zu merkende Internetadresse, werbefinanziert, flash-basierte Website, kein ansprechendes Design, wenig Inhalt, zuletzt: nichts, was dich besonders von anderen MNs abhebt, jedenfalls im positiven Sinne.