Republik Karusien

Beitrag von „Erica Simmons“ vom 22. November 2010, 16:12

> Zitat von Otto Lewis Loewenbrand
>
> 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 Creativität und andauernde Motivation (daß du auch Durststrecken, wo du über lange Zeit der einzige Bürger deiner MN bleiben wirst, durchhälst). Zusätzlich kann "Erfahrung" auch hinderlich sein. Ein frischer, unverbrauchter Blickwinkel kann manchmal viel creativer und ausschöpfender sein, als der zehnte Blick durch die Einheitsbrille.

Das würde ich so nicht unterschreiben. Die Kernaussage ist zwar nicht falsch aber leider gibt es in den MNs wie auch im RL genug Leute die glauben nur weil sie Regeln brechen und bewährte Grundlagen ignorieren wären sie fantasievoll und kreativ. Kreativität ist nicht so sehr das ignorieren altbewährter Vorgehensweisen sondern eher das Schaffen neuer die mindestens genausogut funktionieren. Das erfordert aber sehr viel Arbeit und auch die Bereitschaft wo es nötig ist Nachforschungen anzustellen um nicht einfach irgendwelchen Unsinn abzuliefern.

Erfahrung in einer etablierten MN zu sammeln kann dabei helfen ein Verständnis zu entwickeln wie eine MN funktioniert und wie man bestimmte Dinge umsetzen könnte allerdings gibt es auch genug etablierte MNs die zwar in einigen Bereichen sehr gut ausgestaltet sind, in anderen aber nicht wirklich Vorbildcharakter haben. Blind Konzepte anderer MNs zu übernehmen ist daher so oder so keine gute Idee. Insofern hat Herr Loewenbrand schon recht wenn er sagt dass es nicht zwingend erforderlich ist erstmal in einer anderen MN mitzuspielen aber trotzdem sollte man als MN-Gründer wissen was man tut.

Man braucht auch nicht unbedingt viel Erfahrung um einen guten Roman zu schreiben aber halbwegs wissen worüber man schreibt sollte man schon. Nehmen wir an ein SciFi Autor erwähnt in einem Roman beiläufig ein Material das Temperaturen von -300°C aushält. Jeder der in der Schule aufgepasst hat weiss dass der absolute Temperaturnullpunkt bei 0 Kelvin also

etwa -273,15°C liegt und dass kälter nicht möglich ist. Ist das Material das dieser Autor beschreibt nun also besonders kreativ ? Ich würde sagen sofern er keine komplett neue in sich schlüssige Physik in seinem Roman etabliert hat ist es einfach nur schlecht recherchiert und wird seinem Ruf als SciFi-Autor nicht unbedingt zuträglich sein.

Es gibt kein Patentrezept für eine erfolgreiche MN, selbst ein leeres Board hinzustellen und auf engagierte Mitspieler zu hoffen die bei der Ausgestaltung helfen kann funktionieren, die Wahrscheinlichkeit dafür ist aber gering. Wie Loewenbrand ja schon schrieb ist eine Menge Durchhaltevermögen erforderlich, im schlimmsten Fall sitzt man sehr lange Zeit allein in seiner MN und muss diese irgendwie mit Leben füllen bevor sich mal Mitspieler dorthin verirren und auch bleiben (über diese Möglichkeit sollte man bei der Gründung einer MN eigentlich schon als "Worst-Case-Szenario" mal nachgedacht haben). Bevor man loszieht und eine MN gründet sollte man sich meiner Meinung nach wenigstens die Fragen stellen:
Habe ich ein stimmiges Gesamtkonzept zur Gestaltung meiner MN wenn keine anderen Spieler auftauchen und Impulse liefern ?
und
Habe ich die Ausdauer das auch durchzuziehen ?