

## **wie man es nicht macht...**

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 15. September 2006, 18:38**

Ständig werden neue Micronationen gegründet, nur leider gehen die meisten sang-und klanglos den Bach runter.

Hier sind eine Menge erfahrener Spieler versammelt und ich würde jeden, der was beitragen kann bitten, Fehler zu nennen und zu erklären die man aus seiner Sicht vermeiden sollte.

---

### **Beitrag von „Valmir“ vom 15. September 2006, 18:40**

aus eigener Erfahrung:

Unbedingt vermeiden, Rundschreiben an alle existierenden MNs zu schicken...

Und Zusagen die man gegeben hat unbedingt einhalten

(BTW; der Thread ist nicht eher sim off besser aufgehoben?^^)

---

### **Beitrag von „Oberster Hirte“ vom 15. September 2006, 19:16**

Diplomatische Gespräche ernst nehmen, egal was man für einen Staat hat und in was für einem Staat man ist. Umgangsformen sollten nicht verlorengehen.

Freundlich bleiben, Informationen über einen Staat bereithalten.

Letzteres ist ganz wichtig, am besten den Staat schonmal simulatorisch richtig aufbauen, damit

man nicht von Anfang an als Ferienstaat darsteht.

Und bevor man eine MN gründet: schaut was es sonst noch gibt, irgendwo kommt man eigentlich fast immer passend unter...

---

### **Beitrag von „Jean Leroy“ vom 15. September 2006, 19:23**

Den Staat vor der Gründung gut durchdenken, sonst gibt es nur Probleme. Mit den eigene Mitspielern und mit anderen Ländern.

---

### **Beitrag von „Leonard Deling“ vom 15. September 2006, 21:24**

Das ist zwar selbstverständlich, sollte aber trotzdem genannt werden:

Keine MN gründen ohne bereits in anderen MNs (den Plural benutze ich bewusst) aktiv gewesen zu sein.

Man sollte auch bereits einige Leute um sich rum haben. Ein Ein-Mann-Staat ist für potentielle Neubürger einfach nicht besonders attraktiv.

---

### **Beitrag von „Valmir“ vom 15. September 2006, 21:54**

Zitat

*Original von Leonard Deling*

Das ist zwar selbstverständlich, sollte aber trotzdem genannt werden:

Keine MN gründen ohne bereits in anderen MNs (den Plural benutze ich bewusst) aktiv gewesen zu sein.

.

ist nicht selbstverständlich und sollte es auch nie werden....

---

## Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 15. September 2006, 21:57

Zitat

*Original von Valmir*

ist nicht selbstverständlich und sollte es auch nie werden....

Echt?

Das hätte mir mal jemand vor 2,5 Jahren sagen sollen 😄

---

## Beitrag von „Nr.1“ vom 16. September 2006, 00:17

Aus eigener Erfahrung: Keine und wenn, dann nur dezente Weltherrschaft propagieren.

---

## Beitrag von „Pharaoh“ vom 16. September 2006, 00:22

Nr. 1, das Problem ist wohl eher die technische Seite bei Aquatropolis. Eine Stadt mehrere km unter dem Wasser kann eine realistisch simulierende Mn nur schwer realistisch mal besuchen kommen.

Was sehr schlecht kommt, ist darum zu beten besucht zu werden, nach dem Motto: "Ich bin Blablubb, besucht unsere neue Mn och mal."

Auch sehr schön, den Gastgeber zu bitten, er möge doch von sich erzählen? Wozu gibt es die Landeshomepage? 😊

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 16. September 2006, 00:46**

Das haben wir inzwischen geändert, wir liegen nun in einer realistischen Tiefe. Jetzt liebt man uns bei der GF wieder. Kommen täglich Knuddeltelegramme. Davon abgesehen, ging es bei der Frage von Nr.2 darum, wie man eine neue MN vor dem Aus bewahrt und nicht, wie man sich bei anderen MNs in ein gutes Licht rückt. Ich bin zwar kein erfahrener MN-Betreiber, denke aber, das wichtigste sind einfach die Mitspieler. Die Frage müßte genauer lauten, wie bekomme oder halte ich Bürger. Es sei denn, man hat eine MN gebastelt, die einem auch alleine Spaß macht. Das ist aber das große Mirakel. Ich denke, es hängt auch viel Glück damit zusammen. Glück, den richtigen Zeitpunkt erwischt zu haben, an dem Leute in anderen Nationen grad keine Lust mehr auf ihre Heimat haben, Glück, dass die Konkurrenz nicht so stark ist. Dann kann man auch noch simpel beobachten, daß gern solche Nationen scheitern, die es im Kern bereits schon gibt.

---

### **Beitrag von „Pharaoh“ vom 16. September 2006, 01:02**

Ich denke, es gibt keine wirkliche Antwort darauf, wie man Neubürger bekommt und hält. Es gibt nur wenige Staaten, die es schaffen Bürger in größerem Maße auch langfristig anzuziehen, und das sind Ratelon, Dionysos und zum Teil Astor, obwohl das auch öfters seine inaktiven Phasen hatte.

Wenn jemand eine Lösung weiß, ich bin ebenfalls brennend interessiert. 😊

Ein Wechsel des politischen Systems ist jedenfalls keine Lösung, manche haben das häufiger geändert wie manche ihre Unterhosen und es ist nichts draus geworden. Auch ist kulturelle Ausgestaltung kein Garant, oder eine WiSim.

---

### **Beitrag von „Leonard Deling“ vom 16. September 2006, 10:57**

Zitat

*Original von Valmir*

ist nicht selbstverständlich und sollte es auch nie werden....

Ja gut, es gibt tatsächlich Ausnahmen. Soma gehört dazu, soweit ich weiß?  
Aber das sind (leider) die seltensten Fälle, jedenfalls ich persönlich weiß nicht von vielen.

Zumindest fällt einem wohl alles leichter, wenn man schon Erfahrung hat

---

### **Beitrag von „Valmir“ vom 16. September 2006, 11:16**

Wenn man es ganz genau betrachtet ist Soma keine Ausnahme. Ich war vorher in einem MN - ähnlichen Projekt namens "Candytown" als Spieler, das Teil war aber trotz vieler guter Ideen ewig schlecht umgesetzt und wurde inzwischen glaube ich auch eingestellt.

Die üblichen Fehler habe ich glaube ich alle gemacht, dass Soma trotzdem besteht ist glaube ich die größte Leistung (Dank an alle Mitspieler)

Wobei...

Zitat

Ein Wechsel des politischen Systems ist jedenfalls keine Lösung,

das war die Rettung für Soma, hätten wir das nicht gemacht, wäre das Land Ende Mai untergegangen....kommt also immer auf die Einzelumstände an

## **Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 16. September 2006, 14:59**

Was man auch tunlichst vermeiden sollte ist, Spieler anderer MNs abzuwerben.

---

## **Beitrag von „Nr.1“ vom 16. September 2006, 15:05**

Ja, hat aber nichts mit der Fragestellung zu tun.

---

## **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 16. September 2006, 15:35**

Zitat

*Original von Nr.1*

Ja, hat aber nichts mit der Fragestellung zu tun.

Oh doch.Es gibt kaum einen besseren Weg, sich RICHTIG unbeliebt zu machen.Brisee hat sowas wohl mal probiert...

---

## **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 16. September 2006, 15:48**

Was man wohl auch vermeiden sollte,eine Kultur simulieren,von der man keine Ahnung hat.Wenn dann noch Beratungsresistenz dazukommt...

Da war Haaretzon ein gutes Beispiel.

Weiterhin sollten Debatten der Macher für Einsteiger nachvollziehbar sein.Die Betreiber sprechen sich simoff ab und handeln. Dabei wird oft vergessen, daß die Mitspieler nicht über die simoffinfos verfügen.

Wer lässt sich schon gern zusammenfallen, weil er" nicht verstanden hat, worum es geht"

---

## **Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 16. September 2006, 15:49**

Zitat

*Original von Lady Enigma*

Oh doch. Es gibt kaum einen besseren Weg, sich RICHTIG unbeliebt zu machen. Brisee hat sowas wohl mal probiert...

Nicht nur Brisee...

Das ganze kann man aber SimOn regeln, in dem man den anderen einfach zu einem Besuch in seinem Land einlädt.

---

## **Beitrag von „Valmir“ vom 16. September 2006, 15:58**

schon aber so sachen wie " Hi, ich hab ne neue Mikronation, wer will mitmachen?" sind eher n Boomerang denn eine erfolgreiche Aktion

---

## **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 16. September 2006, 16:26**

Das liegt dann aber eher an den Eingesessenen. Sicher "schaut mal rein" wäre besser, aber man setzt bei den Neueinsteigern oft zuviel voraus.

Ich finde schon den Begriff Ferienstaat insofern Mist, als daß er viel zu schnell benutzt wird. Man behandelt die dann auch so, anstatt mitzuhelfen, daß es mehr als ein Ferienstaat wird. Eigentlich sollten doch alle daran interessiert sein, daß die MN-Welt möglichst vielfältig ist. Aber wieder zum Thema.

Was man bei neuen bzw kleinen MNs wohl auch oft findet, ist eine Art Abwehrreflex, ähnlich wie bei Sektierern. So eine Inselmentalität. Wie manche auf Konaktversuche oder Hinweise reagieren..na ja.

---

## Beitrag von „Pharaoh“ vom 16. September 2006, 16:36

Ein "schaut mal rein" ist noch nerviger, ehrlich gesagt. Wenn jemand Kontakte mit einem Staat aufbauen will, kommt man hin und verhandelt dort. Man berichtet dort über sein Land und spammt keine Einladungen ins Forum. Viele Neulinge gehen davon aus, dass die anderen Staaten sich liebend gern auf Neustaaten stürzen und dann gleich große Projekte machen. Das ist mitunter so, aber die Mehrheit hat eben selbst das Problem, dass nicht viel los ist und Bürger fehlen.

Die Vielfalt durch neue Mns ist oft nur oberflächlich mMn. Kulturell wird häufig noch kopiert, die bedeutendsten Varianten sind einfach schon ausgeschöpft. Gleichzeitig ist die Ausgestaltungstiefe oft nur recht gering.

Und weil man als neuling einfach nicht schon alles kennen kann, wird immer wieder gepredigt, man soll sich erstmal wonaders engagieren. 😊 Ich fand damals in der 8. Klasse Astrophysik auch toll und habe trotzdem mich nicht gleich an ein Radioteleskop beworben. In keinem komplexeren Spiel wird geraten, dass Neueinsteiger gleich große Projekte übernehmen sollen, wieso wohl? 😊

---

## Beitrag von „Lady Enigma“ vom 16. September 2006, 17:23

Werter Pharaoh, viel wahres, vieles Ansichtssache.

Die Predigten haben die Neuen oft leider nie gehört.

Das mit den Projekten ist nur zu wahr, wir haben bei uns wesentlich mehr Pläne als Kapazitäten, was ja eigentlich auch nicht von Übel ist.

Offen gesagt, es gibt wenige Fettnäpfchen, die ich ausgelassen habe, und ich hab nochnichtmal einen eigenen Staat.

---

## Beitrag von „Pharaoh“ vom 16. September 2006, 17:32

Ja gut, aber mal ehrlich. Wenn man Autofahren lernen will, setzt man sich nicht ans Steuer und spielt rum, sondern fragt entweder jemanden und lässt es sich zeigen bzw. erklären. Am besten von jemanden, der schon Erfahrungen hat und damit es nicht blöd aussieht in einer MN, die schon besteht.

Ich denke, das ist recht logisch, nur glauben das viele nicht.

---

### **Beitrag von „Valmir“ vom 16. September 2006, 18:09**

Ich bereue fast keinen der Fehler den ich gemacht habe. Ich habe aus ihnen gelernt und bin so auffallend schnell in der MN - Welt eingetaucht...tiefer als mir lieb war....aber die Fehler haben geholfen Soma zui dem zu machen was es ist...

Einen Fehler habe ich gemacht, der war rein intern und der hat mich einen Mitspieler gekostet, das bereue ich weil es gelinde gesagt einstirnig war wie ich in jender situation gehandelt hatte...aber ich bereue weder die Anfangsfehler (Rundschreiben) noch die katastrophal endende Umweltkonferenz (daraus hab ich einiges gelernt) ...

---

### **Beitrag von „Loc Fethyr“ vom 16. September 2006, 18:25**

Fehler sind eben menschlich....

....Ozeania wurde (oder wird immer noch ?^^) ja auch scheif angeschaut, weil wir zu Beginn auf der realen Welt simuliert haben - was für uns vollkommen in Ordnung war, da die Staatsgründung nicht von anderen MNs inspiriert war, sondern sozusagen eine Neuerfindung - daher auch der Titel Onlinestaat, den wir damals trugen^^.

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 16. September 2006, 18:28**

Werter Pharaoh, logisch ist das schon. Leider erschließt sich diese Logik erst im Nachhinein. Ich bin beispielsweise rein zufällig über eine MN gestolpert und dachte zuerst, das machst du auch. Habe ich glücklicherweise nicht. Nach einigem Umsehen habe ich eine gefunden die ich gut fand, habe mich angemeldet und hatte nach drei Posts sechs Anschisse weg. Wie komplex das hier alles ist, habe ich erst etliche Zeit später realisiert. So geht es sicher vielen. Hoffe ich jedenfalls, sonst würde ich ja dumm aussehen... 😊

Das mit dem Autofahren ist kein gutes Beispiel, ich hab RL mal eine Arbeit angenommen, da ging es mit ganz anderen Apparaten zur Sache.

Zwei von Hundert hatten Ahnung, für den Rest galt: Seht mal zu und lest die Handbücher. Zwar gab es Tote und erhebliche Sachschäden aber nach einiger Zeit war ein Haufen beisammen, der echt gut war. Und das Beste: Wir konnten Dinge, die alte Hasen für unmöglich hielten, es hatte uns ja nie jemand gesagt das sowas nicht geht. 😊

Man verzeihe die Abschweifung.

---

### **Beitrag von „Valmir“ vom 16. September 2006, 18:45**

Ich denke es hängt auch ein bisschen davon ab ob die MN eine Spielleitung hat. Weil: Wir in Soma haben eine Solche (bestehend aus 3 Usern) und ausschließlich die Spielleitung entscheidet was Fehler ist und was nicht.

Hat sich als praktisch erwiesen weil es Diskussionen unterbindet und Neulinge die Chance haben sich zu entfalten ohne von der Seite dumm angemacht zu werden

---

### **Beitrag von „Mohammed Sammad“ vom 16. September 2006, 19:50**

Ich denke, jeder, der eine MN gründen möchte, sollte vorher 2 Jahre in andern MNs aktiv gewesen sein. Dadurch wird die Zahl der Fehlgeburten und der Neugründungen verringert. Ferner sollte man keiner MN ganz alleine Gründen. Als ich die Republic of Farnestan gegründet habe, habe ich alle meine Kontakte aus anderen MNs spielen lassen, die dann mitgemacht haben. Heute ist nur noch ein Bürger von den ersten 10 Bürgern aktiv und Farnestan musste sich mit Al-Bathía vereinigen, weil es allein nicht überlebensfähig war. Aber dennoch sehe ich Farnestan und die VIR als Riesenerfolg an, weil dort meine Philosophie einer MN mit politischer

und sonstiger Aktivität, vielschichtigem Geschehen und einem hohen Ausgestaltungsgrad umgesetzt wurde. Und diese Philosophie ist aus meiner Sicht bei uns einzigartig. Andere MNs haben vielleicht andere große Vorzüge, wichtig ist aber, dass man eine Philosophie hat, wenn man eine MN gründet.

---

### **Beitrag von „Valmir“ vom 16. September 2006, 19:59**

Zitat

*Original von Mohammed Sammad*

Ich denke, jeder, der eine MN gründen möchte, sollte vorher 2 Jahre in anderen MNs aktiv gewesen sein. Dadurch wird die Zahl der Fehlgeburten und der Neugründungen verringert.

Genau das halte ich für äußerst arrogant und anmaßend....

wie viele gut funktionierende Mns , die die Szene bereichern und liebevoll ausgelatet und daher einzigartig sind müsste sich gemäß deiner forderung nochmal auflösen und dann wenn die 2 jahre abgelaufen sind wiedergegründet werden? mir fallen spontan eine ganze reihe davon ein...

dass man sich intensiv einlesen sollte um zu wissen was man tut sollte schon sein, schon aus eigeninteresse.

---

### **Beitrag von „Mohammed Sammad“ vom 16. September 2006, 20:03**

Natürlich gibt es auch gute MNs, deren Gründer keine MN-Erfahrung vorher hatten (das allerbeste Beispiel ist wohl Pizzaros), es geht ja nur darum, wie es am besten wäre. Und so wie ich es gesagt habe, wäre es sicher besser. Dennoch gibt es auch gute MNs, die diesem Kriterium nicht entsprechen. Arrogant wollte ich damit keinesfalls wirken.

---

## Beitrag von „Valmir“ vom 16. September 2006, 20:04

kam irgendwie so rüber....sry..wollte dich nicht angreifen...

---

## Beitrag von „Pharaoh“ vom 16. September 2006, 20:45

Zitat

*Original von Mohammed Sammad*

Natürlich gibt es auch gute MNs, deren Gründer keine MN-Erfahrung vorher hatten (das allerbeste Beispiel ist wohl Pizzaros), es geht ja nur darum, wie es am besten wäre. Und so wie ich es gesagt habe, wäre es sicher besser. Dennoch gibt es auch gute MNs, die diesem Kriterium nicht entsprechen. Arrogant wollte ich damit keinesfalls wirken.

Pizzaros wird dieses Jahr 6 Jahre alt, damals war es noch nicht so, dass es so viele Mns zum Lernen gab. 😊 Die meisten hatten auch erst frisch angefangen.

---

## Beitrag von „Flavian Bolled“ vom 16. September 2006, 23:01

Ich habe mich zu Beginn mit aussenpolitischen Kontakten zurückgehalten, was wahrscheinlich auch besser war (Hey, was interessiert die schon mein kleines Mikro-Albenien mit zwanzig Dönerbuden aber keiner funktionierenden Regierung). Daher habe ich ein paar Fettnäpfchen umgangen.

Was man nicht machen sollte, ist die Bürger krampfhaft zu behalten. Wenn die gehen wollen, dann sollen sie eben. In ein paar Wochen kommt dann schon ein neuer, bis dahin versuch' ich halt meine Minister zu beseitigen (oder ich spiel Eiskugelwerfen mit den Botschaftern, oder Herr Le Fon? 😊 )

Man sollte auch darauf achten, dass die Technik bei der Gründung fertig parat ist. Wenn man überall während der Sim noch rumwerkeln und installieren muss, ist etwas schiefgelaufen.

Aber... Ich habe die MN sozusagen alleine gegründet. Und ja, ich habe sie in den Ferien gegründet. Allerdings bestand sie schon vorher! [Entschuldigender Beweistext](#)

So far...

---

### **Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 16. September 2006, 23:25**

Mich hätte das mit den Dönerbuden schon interessiert 😄

---

### **Beitrag von „Flavian Bolled“ vom 17. September 2006, 10:38**

Aha... 😄 Nun... Die wurden von einem mafiaähnlichen Cafébesitzer in die Luft gesprengt. Die Polizei wollte ihn verhaften, aber dann ist er untergetaucht. Dann kam Le Fon und wir haben seitdem eine sehr starke Eis-Lobby 😊

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 17. September 2006, 11:01**

😄 Wir haben aus gewissen Gründen noch große Vorräte von nicht mehr benötigtem Vanilleeis. Vielleicht können Sie das ja brauchen. Für den Importeisgraben oder so. 😊

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 17. September 2006, 11:03**

Zitat

*Original von Lady Enigma*

Offen gesagt, es gibt wenige Fettnäpfchen, die ich ausgelassen habe, und ich hab noch nichtmal einen eigenen Staat.

Gut, ich habe nie Fehler gemacht. Sogar würde sich mit meinem Unfehlbarkeitsstatus nicht vereinbaren. 😊

Es gibt keine solchen Fehler in MNs. Was der eine als Fehler ansieht, findet der andere geil. Passt jemanden eine bestimmte Art zu spielen nicht oder ist man mit einer Art von Ausgestaltung unzufrieden, wird das Fehler genannt. Welch grandioser Irrtum.

Einen Fehler begeht man, wenn man etwas falsch macht bezüglich seines eigenen Spielzieles. Z.B. wenn man seine Bürger vergrault. Fehler begeht man nicht bezüglich fremder Spielprinzipien. Denn mit den Auffassungen von "richtiger" Simulation ist es wie mit Meinungen, jeder hat eine andere. Und haben viele dieselbe, ist das noch lange kein Beweis für die Richtigkeit.

Wo es kein explizit festgeschriebenes "Richtig" gibt, da gibt es auch kein "Falsch".

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 17. September 2006, 11:09**

Deswegen sprach ich von Fettnäpfchen und nicht von Fehler.

Einiges waren aber wirklich welche, ich habe z.B. gleich alle geduzt. Damit bin ich schön angekommen...

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 17. September 2006, 12:42**

Ach, die Penner am Bahnhof dutzen auch jeden.

---

### **Beitrag von „Pietje Ennax“ vom 17. September 2006, 13:01**

Soll ich da jetzt Rückschlüsse auf die Führungsriege von Aquatropolis ziehen? 😊

Zitat

*Original von Mohammed Sammad*

...Und diese Philosophie ist aus meiner Sicht bei uns einzigartig...

Das sehe ich anders. Du kannst eure Philosophie nur mit dem vergleichen, was du bei den anderen MN's siehst. Es gibt auch Staaten, die eine sehr große Ausgestaltung haben, die allerdings noch nicht komplett veröffentlicht wurde, weil es den Betreibern einfach an der rl-Zeit fehlt, die Hintergründe, die als Idee bereits existieren auch so aufzuarbeiten, dass man sie auf der HP darstellen kann.

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 17. September 2006, 13:11**

Also vom Bahnhofspenner in eine solche Position aufzusteigen wäre wohl keine kleine Leistung. Umgekehrt ist es einfacher... 😊

---

### **Beitrag von „Flavian Bolled“ vom 17. September 2006, 14:09**

Zitat

*Original von Lady Enigma*

 Wir haben aus gewissen Gründen noch große Vorräte von nicht mehr benötigtem Vanilleeis. Vielleicht können Sie das ja brauchen. Für den Importeisgraben oder so. 

 Schön, dass Sie so gut über Albanien informiert sind. Und mittlerweile haben Sie uns ja auch einen Besuch abgestattet 

---

**Beitrag von „Lady Enigma“ vom 17. September 2006, 14:58**

Ich glaube, wir schweifen ab. Wobei das in einigen MNs schon fast Kulturgut ist... 