

# Tutorial: Wie gründe ich eine MN ?

**Beitrag von „James Blowhand“ vom 27. August 2007, 09:59**

Nach all den beabsichtigten und erwartenden MN-Neugründungen, Absichtserklärungen, etc... der letzten Wochen und Monate und in gewisser Voraussicht, daß da noch mehr mit Sicherheit immer wieder kommen werden, wäre doch mal die Idee, ein Tutorial herauszubringen "Wie gründe ich eine MN ?" (könnte man ja auch auf das MN-Portal miteinbeziehen. 😊)

---

**Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 27. August 2007, 10:31**

Erstmal einzelne Punkte klären...natürlich gibt es mehrere Punkte die man beachten sollte bevor man überhaupt mit den Planungen beginnt:

1. Was interessiert mich? (RL-Land, Fantasie, Mixtur, Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft)
2. Kann ich mich in diese Lage hineinversetzen? Besitze ich genügend Hintergrundwissen (Nachholbedarf auf jeden Fall einkalkulieren, denn viele wissen meistens mehr wie ich selbst, viel Wissen kann sich aber auch erst im Laufe der Simulation entwickeln)
3. Was will ich erreichen? (Neben der Aktivität ganz klar vor Augen der Spaßfaktor, wenn ich einfach nur eine MN gründen will dann soll sie mir auch Spaß machen und auch anderen soll es Spaß machen)
4. Jetzt erst: Forum, HP, Aufbau der MN (Diese Punkte gehören alle zusammen, denn sowohl die HP, das Forum und das Grundgerüst der MN sind funktionierende Basen um Eindruck über den richtigen Aufbau zu gewährleisten)

4a. Die HP - Basiszentrum für wichtige Informationen, möglichst allgemein und schmackhaft und übersichtlich gehalten um den Leuten zu zeigen das es noch etwas zu erforschen gibt. Der Mensch ist ein Forschungstier, er will entdecken und erleben.

4b. Das Forum und der Aufbau des Forums - Anfangs möglich einfach und übersichtlich, Fokus auf die Hauptgebiete der geplanten Simaktivität, Unterforen nur nach Bedarf einbauen (wenn sich z.B. zeigt das die Aktivität auf Gesellschaft fokussiert ein Wohnungsbereich, ein Cafebereich, ein Shoppingbereich etc.)

5. Die Ausgestaltung (sehr eng mit dem Aufbau der MN und der HP verbunden) Wenn ich weiß was ich machen will, dann überlege ich mit kategorisch die Details und deren Funktion. Inwiefern ist z.B. eine forenbasierte Wirtschaft umsetzbar, inwiefern wird Interesse da sein. Viele Dinge entwickeln sich erst mit dem Interesse der Bürger, daher ist die Ausgestaltung Anfangs auf statistische (Flächen, Boden, Niederschlag, Bevölkerung, Infrastruktur, grobe kulturelle Lebensweise, Alterserwartung, Verfassung, evtl. Grundgesetze etc.) und grafische (Karten) zum angreifen eingeschränkt. Hat man tiefergreifende Pläne (wie leben welche Tiere in welchem Wald und wo steht welches Klo) dann kann man sich keine schnelle Aktivität erwarten. Schließlich wollen die Spieler mitsimulieren und selbst was entwickeln und sich selbst eine Basis schaffen.

6. Die Simulation: Die Spieler müssen Freiheiten haben, sehr viele Freiheiten. Aber man sollte sich niemals das Grundkonzept nehmen lassen solange man nicht fest genug daran hält das genau das der Spaßfaktor ist. Meistens aber sind auch Änderungen im Grundkonzept spaßfördernd. Vor allem die ersten Bürger können sehr förderlich sein für die Entwicklung einer MN und solange man genügend Spielraum lässt und selbst weiß was man will und nicht will kann auch wenig schief gehen.

Das wars von mir. 😊

---

**Beitrag von „Carmen I.“ vom 27. August 2007, 14:18**

Perfekt! 😊

Wenn diese Punkte alle beherzigt wurden, und zwar komplett, erst dann sollte man damit an die Öffentlichkeit gehen! Mitspieler wollen Daten und Fakten haben, ja sie brauchen sie, um Neugier zu entwickeln. Diese wiederum ist wichtig für das Engagement. Wer nicht neugierig und damit interessiert ist, der wird nicht einsteigen wollen.

Um aber dann endlich auch "Leben in die Bude" zu kriegen, bedienen sich manche Neugründer der Anlegung von Neben-IDs (NIDs), die "mit dem Spiel beginnen". Das sorgt für den letzten Anreiz, den ein Außenstehender braucht, um sich auch zu engagieren, da er vielleicht dem ein oder anderen Punkt in einer laufenden Debatte widersprechen möchte.

Ich weiß vom Imperium Romanum, dass dort die beiden Gründer jeweils mit zehn NIDs gestartet sind und durch die so entstandene Simulation die Neugier bei anderen geweckt haben mitzumachen. Nach und nach haben sie die NIDs weitergegeben und heute haben sie so viel User wie keine andere MN.

---

### **Beitrag von „James Blowhand“ vom 27. August 2007, 15:32**

Ich würde als einen Punkt noch ansehen, der VOR ALLEM ANDEREN stünde, nämlich die Frage :

WILL man überhaupt eine MN gründen ? Hat man die ZEIT dafür, den WILLEN, die MOTIVATION ?

Also nicht nur die Idee eine MN zu gründen, aus reiner Laune heraus, sondern wil man es eben echt WILL.

Denn eines ist vorallem vonnöten, wenn man eine MN gründet: Ausdauer und Beständigkeit. Und das scheint mir bei vielen Neugründungen zu fehlen, daß das einfach mit der Zeit aufgegeben wird. Man braucht sich ja nur mal die zahlreichen MN-Neugründungen der letzten 2 Jahre anschauen und welche es da mittlerweile erfolgreich geschafft haben. Für mich sind das eigentlich nur das Imperial Age und Bergen, als die erfolgreichsten Neugründungen.

Man muß einfach bedenken, daß man einen langen Atem braucht. Daß man wohl über lange Sicht erstmal nur allein oder maximal 2-3 Spieler sein wird.

---

## **Beitrag von „Tiberius Sempronius Gracchus“ vom 27. August 2007, 16:01**

### [Zitat von James Blowhand](#)

Für mich sind das eigentlich nur das Imperial Age und Bergen, als die erfolgreichsten Neugründungen.

Ich halte Dreibürgen für wesentlich erfolgreicher als Bergen. Bergen übertrifft Dreibürgen zwar an reiner Forenaktivität, aber was die Wirkung auf die MN Welt betrifft, sehe ich Dreibürgen weit vorne, weil es den "Trend" der "teutonischen Monarchien" losgetreten hat und immer noch ein wichtiger Bezugspunkt für MNs dieser Art ist. Bergen ist dagegen eher eine Welt für sich.

---

## **Beitrag von „Nr.1“ vom 27. August 2007, 16:16**

Es ist nicht wichtig, ob es eine MN schafft. Es ist wichtig, daß sie den Spielern für die Zeit ihrer Existenz Freude bereitet.

---

## **Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 27. August 2007, 16:18**

### [Zitat von Nr.1](#)

Es ist nicht wichtig, ob es eine MN schafft. Es ist wichtig, daß sie den Spielern für die Zeit ihrer Existenz Freude bereitet.

So isses. Mir hilft keine erfolgreiche und aktive MN wenn mir der Aufwand zu hart ist und mir durch den übertriebenen Einfluß anderer der Spaß daran vergeht.

---

### **Beitrag von „Pete Parker“ vom 27. August 2007, 18:05**

Da es Schwer ist eine MN zu Gründen, kann ich Neueinsteigern, diese [Seite](#) empfehlen. 😊

---

### **Beitrag von „Karl-Bernhard Lauch“ vom 27. August 2007, 19:34**

Ich empfinde Ghandils Text ebenfalls als PERFREKT, spreche da auch aus Eigenerfahrung heraus

Was jetzt noch dazugehört wäre eine Art Tutoriial "Die MN ist gegründet und ausgestaltet, was nun"?

Irgendwo in diesem Forum haben wir mal aufgelistet welche Grundlegenden Fehler man von vornherein vermeiden kann. Denke das gehört auch mit rein...

---

### **Beitrag von „Platzmeister“ vom 27. August 2007, 21:06**

#### [Zitat von Pete Parker](#)

Da es Schwer ist eine MN zu Gründen, kann ich Neueinsteigern, diese [Seite](#) empfehlen.



Das ist aber ein etwas anderes Konzept als die Micronationen. Es erinnert mich an World 1 bis World 4, wo einzelne Spieler auch jeweils einen Staat und keine Einzelpersonen simulierten.

---

### **Beitrag von „Pete Parker“ vom 27. August 2007, 21:21**

Das macht aber auch Spaß, und für welche die es etwas Leichter haben wollen ist das gut. 😊

---

### **Beitrag von „James Blowhand“ vom 28. August 2007, 09:28**

Jo, seh ich auch so, daß das nicht wirklich mit einer MN zu tun hat. Aber wenn wir schon dabei sind, <http://nationstates.net/> ist ganz nett und geht auch in die Richtung. 😊

---

### **Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 28. August 2007, 21:16**

Die schlimmsten Fehler die man übrigens begehen kann, vorausgesetzt es geht einem nur um Aktivität, sind folgende. Als Administrator einen Spieler zurechtweisen, auf historische Korrektheit in einer historisch angehauchten Simulation bestehen, ein ungewöhnliches Land portraituren, oder eine Diktatur simulieren, alles andere ist zweitrangig 😊

---

### **Beitrag von „Karl-Bernhard Lauch“ vom 28. August 2007, 21:27**

t allerschlimmste Fehler ist es, mittels Copy& Paste in anderen MNs vorstellig zu werden...

---

### **Beitrag von „Nr.1“ vom 28. August 2007, 21:52**

Der allerschlimmste Fehler ist es, sich als admin in der Anfangszeit nur einmal täglich in seiner MN zu melden. Das ist eine Garantie für den Untergang.

---

## Beitrag von „Lady Enigma“ vom 28. August 2007, 23:40

### [Zitat von Karl-Bernhard Lauch](#)

Ich empfinde Ghandils Text ebenfalls als PERFREKT, spreche da auch aus Eigenerfahrung heraus

Was jetzt noch dazugehört wäre eine Art Tutoriial "Die MN ist gegründet und ausgestaltet, was nun"?

Irgendwo in diesem Forum haben wir mal aufgelistet welche Grundlegenden Fehler man von vornherein vermeiden kann. Denke das gehört auch mit rein...

Ja, [hier](#)

---

## Beitrag von „Platzmeister“ vom 29. August 2007, 21:15

Wenn mal jemand eine Aufstellung "Bloß nicht..." analog zu "Wie man's macht..." von Ghandil erarbeiten könnte, würde ich dann beides ins Portal [www.mn-welt.de](http://www.mn-welt.de) einarbeiten.

---

## Beitrag von „Thomas Janeker“ vom 29. August 2007, 21:28

### [Zitat von Platzmeister](#)

Wenn mal jemand eine Aufstellung "Bloß nicht..." analog zu "Wie man's macht..." von Ghandil erarbeiten könnte, würde ich dann beides ins Portal [www.mn-welt.de](http://www.mn-welt.de) einarbeiten.

Ich denke ein Tutorial wie man es richtig macht sollte doch reichen?! Wieso dann noch extra ein Tutorial wie man es nicht macht?

Ps. Kannst du bitte Sylfaen im Portal von MN-Welt eintragen?

---

### **Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 29. August 2007, 22:40**

Weil die Leute auch beim "richtig machen" genügend Fehler machen.

Ich werde morgen analog zu meiner numerischen Ausführung etwas schreiben. 😊

---

### **Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 30. August 2007, 08:32**

Wie macht man es nicht:

Zu all den Planungen die essentiell für eine MN sind ist auf jeden Fall auf folgende kontraproduktive Punkte zu achten.

1. Wenn ich eine MN gründen will sollte man kein Thema verwenden das einem nur Ansatzweise bis garnicht interessiert. Natürlich kann man davon Ausgehen, dass das Interesse erst mit der Zeit kommt, allerdings binden vor allem kulturelle oder fantastische Grundbasen eine Problemzone die gemieden wird wenn die Ideen für ein Interessensfeld schon nach der Namensgebung aufhören. Darum ist eine Auseinandersetzung mit der Grundidee Voraussetzung.

2. Einfach so drauf los arbeiten ohne sich in die Lage hineinzusetzen kann zu großen Missverständnissen zwischen dem Gründer und den ersten Teilnehmern der MN kommen.

Dahingehend ist es falsch sich vorzunehmen ein planloses Konzept irgendeiner anderen MN abzuschauen. Eigenregie ist oft wichtiger als sich etwas dirigieren zu lassen, vor allem wenn man ein Einzelprojekt starten will. Ein Projekt das mehrere Gründer hervorbringt ist damit gesegnet, dass man mehr Ideen hat, allerdings ist gleichwohl die Abhängigkeit vom gegenüber als auch die Gefahr eines Abspringens des Anderen groß.

3. Was sollte ich nicht erreichen? Jede MN ist ein Hort einer gewissen, womöglich für Außenstehende undurchsichtige Ordnung. Es ist falsch sich eine komplexe Ordnung anzuschaffen bei der man gleich den Überblick verliert. Übersicht ist sowohl für Forum als auch für HP essentiell und wichtigstes Gut. Eine komplexe Struktur kommt mit der Teilnahme der Mitspieler wenn neue Foren eröffnet werden und das ganze sich zunehmend in aktivere Bereiche auseinanderspaltet. Die Bedürfnisse der Mitspieler sind in diesem Fall wichtiger als das komplexe Betreiben eines Forums in dem man selbst nur mühevoll die Kontrolle halten kann.

3a. Forum und HP im Allgemeinen: Es wird nicht gerne gesehen, Foren oder HPs mit Werbung zu gestalten. Viele legen eine grundlegende Augenfreundlichkeit voraus, viele andere aber auch eine gute Übersichtlichkeit mit vielen Details. Den Mittelweg vorzuschlagen ist die beste Idee. Viele Dinge auf der HP können erst mit der Ausgestaltung eingetragen werden und darum ist es wertvoll eine HP so zu gestalten, dass eine schnelle Bearbeitung leicht zu vollziehen ist.

4. Ausgestaltung: Der wichtigste Punkt einer MN im Zuge des Spielverlaufes ist die Ausgestaltung. Multikulturelle Ausgestaltung ist ohne die nötigen Kenntnisse vor allem für Anfänger (oder Nicht-Geschichtestudenten) weniger sinnvoll, es sei denn man hat ein Konzept das sowohl Aktivität vorauslegt als auch in der Komplexität dennoch übersichtlich bleibt. Allerdings ist das ein Unterfangen das große und lange Konzeptplanung erfordert, was wieder dazu führen kann, wenn man nicht 100% hinter dem Projekt steht, die Lust darauf vergehen kann.

5. Simverhalten: Erstmal ist es grundlegend wichtig den Unterschied zwischen Simon und Simoff zu erörtern. Es gibt durchaus Spieler die sich nicht kenntlich machen in welchem Bereich sie jetzt reagieren, jedoch gilt der Vorschlag dies mit (\*simon\* \*simoff\*)-Tags kennbar zu machen oder durch eine sonstige Markierung. Beleidigungen werden auf beiden Ebenen nicht gerne gesehen, es sei denn der gespielte Charakter, die ID, erlaubt ein solches Vorgehen. Dadurch ist wiederum ein schlechter Ruf unter den MNs vorprogrammiert, was sich wiederum schlecht auf die MN selbst auswirkt...wer will schon in eine MN wo ein motzender

Pseudopolitiker wartet bis jemand kommt den er beleidigen kann?

5a. Simverhalten im Ausland: Bei Auslandsbesuchen ist davon abzuraten Werbung für die eigene MN zu machen. Zwar kann aggressives Abwerben durchaus zu neuen Mitspielern führen, aber damit riskiert man im Falle einer groß geführten Außenpolitik unbeliebt zu werden. Im Falle einer auf inneres Vorgehen beschränkten MN ist das allerdings weniger nachteilhaft. Alternativ gibt es dafür öffentliche und MN-übergreifende Foren in denen Eigens für Werbung eingerichtete Bereiche vorhanden sind. Diesbezüglich ist zu erwähnen erst Werbung für die MN zu machen wenn eine sichtbare und gut durchdachte Ausgestaltung und auch Aktivität des oder der Gründer vorliegend ist. Die ersten Wochen einer MN sind deshalb immer schwer, da ohne gute Präsentation auch keine Leute in die MN kommen werden, jedoch vor einer Ausgestaltung und einer Idee auch keine Leute kommen werden, selbst wenn Werbung gemacht wird. Es wird außerdem davon abgeraten sich gleich in allen möglichen Staaten vorzustellen. Bescheidenheit ist wichtig für die ersten Monate genauso wie langsames einleben. Schließlich ist der Staat ein Kind und Kinder werden auch nicht an einem Tag erwachsen.

5b. Verhalten des Admins gegenüber den Spielern: Grundlegend ist es falsch, seine Mitspieler zurechtzuweisen, solange sie nicht allzu fern von der Ideologie und der Ausgestaltung abweichen. Wichtig ist es die Spieler in den MNs teilhaben zu lassen, ihnen die Möglichkeit zu lassen selbst etwas zu erschaffen und auch ein wenig von den grob gezogenen Grenzen abzuweichen. Das einschätzen der Möglichkeiten ist eine gute Grundlage und niemand kann erwarten zu jedem Problem das richtige Rezept parat zu haben. Die Freiheiten der Spieler sind essentiell für eine funktionsierende MN, darum ist eine Einschränkung auch nur marginal erforderlich.

6. Aktivität: Als Gründer und Leiter einer MN muss man viel Zeit haben, da sich vor allem das Ausarbeiten eines Konzepts als zeitaufwendig, als auch in den ersten Monaten die Aktivität des Admins gegenüber den Spielern als wichtig herausstellt. Ein Admin oder Leiter der nicht aktiv in seiner MN ist kann von dessen frühem Ende bereits ausgehen.

---

## **Beitrag von „Thomas Janeker“ vom 30. August 2007, 13:07**

Zu 3a. könnte man noch schreiben das man kein WBBLite im Standart lassen soll. Ich denke das hat man oft genug gesehen...

---

**Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 31. August 2007, 09:03**

Das soll keine unterschwellige Werbung sein. Tatsache ist das das WBBLite für Einsteiger schon nicht schlecht ist.

---

**Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 31. August 2007, 14:23**

Was man noch tunlichst unterlassen sollte, ist das aggressive abwerben von Leuten. Man sollte daher erst mal mit Staatsbesuchen in bekannten Nationen anfangen und auf dem MDN seine MN vorstellen, und wer sich dafür dann interessiert, meldet sich an.

---

**Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 31. August 2007, 22:21**

Punkt 5a 😊

---

**Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 31. August 2007, 22:37**

Ok 😄

---

**Beitrag von „Nr.1“ vom 1. September 2007, 00:02**

Ich finde, dies ist kein Tipp, sondern ein Wunsch der Mitkonkurrenten. Das Tutorial soll doch Ratschläge geben, wie man seine mN hochpuscht und kein Wunschkonzert bestehender MN sein, wie sie eine neue Nation gerne hätten. Aggressive Werbung muß nicht, aber kann durchaus dazu führen, daß die neue MN neue Mitglieder bekommt. Die Tippliste als

Hilfestellung würde somit unglaublich. Ich würde stattdessen neutral gehalten in 5a darauf hinweisen, daß es bei aggressiven Abwerben für eine neue MN dann zu Problemen kommt, wenn sie gern Auslandsbeziehungen aufnehmen möchte. Denn was schadet das penetrante Abwerben denn einer MN, die auf internationalen Dialog keinen Wert legt? Nichts!

---

### **Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 1. September 2007, 12:51**

hab das mal ausgebessert. 😊

---

### **Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 1. September 2007, 12:53**

[Zitat von Tiberius Sempronius Gracchus](#)

[...] weil es [DB] den "Trend" der " teutonischen Monarchien" losgetreten hat [...]

Hat es nicht. Die nach Ihrer Definition erste "teutonische Monarchie" waren wir, auch wenn wir das durch Valoir schon lange nicht mehr sind. Das, was dann danach kam (Stauffen, Tauroggen, Forlindon, etc. pp.), das waren erst die Ego-Trips von Dreibürgern.

---

### **Beitrag von „James Blowhand“ vom 1. September 2007, 12:58**

Es gibt nur einen Kronprinz Friedrich von Preußen und der sitzt [hier](#) 😊

---

### **Beitrag von „Thomas Janeker“ vom 1. September 2007, 16:22**

Zitat

Das soll keine unterschwellige Werbung sein. Tatsache ist das das WBBLite für Einsteiger schon nicht schlecht ist.

Ich meinte damit das Design des Forums

---

### **Beitrag von „Faantir Gried“ vom 2. September 2007, 09:59**

[Zitat von Wernher Graf von Perleburg](#)

Die schlimmsten Fehler die man übrigens begehen kann, vorausgesetzt es geht einem nur um Aktivität, sind folgende. Als Administrator einen Spieler zurechtweisen, auf historische Korrektheit in einer historisch angehauchten Simulation bestehen, **ein ungewöhnliches Land portraitieren**, oder eine Diktatur simulieren, alles andere ist zweitrangig 😊

Das fetthervorgehobene ist falsch.

---

### **Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 2. September 2007, 12:56**

Da muss ich Faantir recht geben. Eine gute Ausgestaltung und Umsetzung kann sogar diese schwere Hürde zur Aktivität verhelfen. Dafür ist nicht nur Futuna ein Garant, sondern vor allem fällt mir dabei Aquatropolis ein.

---

### **Beitrag von „Faantir Gried“ vom 2. September 2007, 13:17**

Ich dachte eigentlich zuerst an Cuello.

---

### **Beitrag von „Karl-Bernhard Lauch“ vom 2. September 2007, 13:28**

aus aktuellem Anlass: Vor Eintragungsantrag in einer der Kartenorgas sollte man die entsprechenden Regeln der Orga aufmerksam lesen

---

### **Beitrag von „Ghandil Wao Van'hia“ vom 2. September 2007, 14:13**

Eigenlob ist nicht so ganz mein Fall 😊

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 2. September 2007, 15:18**

#### [Zitat von Ghandil Wao Van'hia](#)

Da muss ich Faantir recht geben. Eine gute Ausgestaltung und Umsetzung kann sogar diese schwere Hürde zur Aktivität verhelfen. Dafür ist nicht nur Futuna ein Garant, sondern vor allem fällt mir dabei Aquatropolis ein.

Zumal wir ja auch noch eine Diktatur sind. Wenn auch vermutlich die anarchodemokratischste, die man sich vorstellen kann... 😊

---

### **Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 7. September 2007, 19:08**

Ich muss zugeben ich habe mir keine Gedanken gemacht ... auch habe ich mir nur eine andere Nation vorher mal angeguckt.

Aber ich bin auch eine Kreativbombe.

Aber für mich ist der Spassfaktor das wichtigste.