

World of Warcraft MN?

Beitrag von „Lurogan“ vom 18. April 2008, 20:46

Ich hab mal ein paar Überlegungen durch geführt.

Man müsste sich erstens schon einmal für eine Zeit entscheiden, wann das ganze statt findet.
Zur Zeit von Warcraft I oder II oder III usw.

Nehmen wir mal alles wörtlich und die Zeit von World of Warcraft. Für ein Miteinander Spiel, dass nicht unmittelbar in Krieg endet eignet sich wohl nur WoW-Zeit. Denn WC I - II ist ein nicht friedlich lösbarer Allianz/Horde Konflikt und WC III sind mehrere Fraktionen untereinander im Krieg.

Dann müssten folgende Fraktionen besetzt werden um einen flüssigen Spiellauf zu garantieren:
Horde: Orks, Die Vergessenen, Tauren (bei BC-Zeit auch Blutelfen; Trolle sind eher nebensächlich)

Allianz: Menschen, Nachtelfen, Zwerge (bei BC-Zeit auch Draenei; Gnome sind eher nebensächlich)

Dazu die Gestaltung von mind. 2 Kontinenten.

und eine annähernd richtige Fraktionsbildung noch dazu (z.B. Die Geißel)

Zusammen genommen, ein ganzer Haufen Arbeit... Copyright habe ich jedoch schon erwähnt...

Was ich eher deshalb vorschlagen würde, und was ich persönlich sinnvoller finde, ist die Erfindung einer ganz neuen Fantasy Welt, mit einem eigenen Kontinent, wo sich ein paar Grundvölker/Fraktionen gebildet werden (Menschen-Zwerge-Elfen-Orcs) aber noch genug Platz ist, dass andere Spieler sich ihre Welt hineinbauen können. Ähnlich der OIK-Karte in diesem Sinne.

Vorteile wären:

Es würden einige Völker feststehen für Mitspieler, Spieler die gerne etwas auf eigene Faust machen wollen, können eine Rasse dazu erfinden, sich entfalten und einfügen (Waldelfen, Dunkelzwerge, Gebirgsorks, Ogers, Goblins, etc.), die Ausgestaltung liegt mehr den Spielern.

Denn wie bei Mittelerde, als auch bei der Warcraft Welt, ist immer das Gefühl da, man müsse ein Szenario wiederholen oder man dürfe diese Welt nicht zu sehr verändern. So etwas ist immer mehr eine Sammelstelle für echte "Fans" die alles 100% Original haben wollen.