

# Öffentlichkeitsarbeit

Beitrag von „Nr.1“ vom 27. August 2006, 19:11

Zitat

*Original von Ghandil Wao Van'hia*

vor allem da der Großteil der in den MNs laufenden Errungenschaften durch Gespräche und weniger durch Handlungen erbracht werden.

Von einigen bekannten Rollenspielern weiß ich, dass das der Punkt ist, wieso sie in MNs nie mitmachen. Kurzforenbeiträge wie \*schaut zu\* sind leuten ein Graus, die sonst lange atmosphärische Texte schreiben. Das und eine Simon-Simoff-Trennung sind die Kernunterschied zwischen MNs und RPG. RPGler scheinen nur auf den ersten Blick die erste Assoziation zu MNs zu sein. Bisweilen findet man unter Politik- und Soziologiestudenten wahrscheinlich mehr potentielle Spielerschaft.

Übernimm eine virtuelle Regierung! Gründe Geschäfte und Organisationen! Werde intermikronationaler Diplomat!

Damit lockt man keine RPGler hervor. So stellt sich mehr oder weniger die MN dem Neuling dar. Rollenspieler suchen aber das Rollenspiel. Dann eher schon so:

Entwickle neue Reiche! Baue die Geschichte deines Volkes aus! Lebe deinen Charakter in einer fantastischen Welt...

Die Frage ist auch, ob neben dem Rückgang der MNs nicht auch die RPGler einen Rückgang verbuchen. Dann bleibt die Ausbeute an Rekrutierungen auch gering. Ich glaube nämlich, optische Mass-multiplayer-Spiele wie World of Warcraft und neuartige Multiplayer-Browserspiele im Netz bewirken einen Rückgang sowohl bei den MN als auch bei RPGs.

Dann aber bringt Werbung wie "neuartige Welt", "werde regent!" usw. nichts. Denn das haben diese Leute ja auch in den graphischen Spielen. Da muss man eine Idee haben, was diese

Personen interessieren könnte, dass sie nicht auf Forenspielen bekommen. Mir fällt da wenig ein.