Große Kampagne der MicroNationen

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 9. Dezember 2009, 22:25

Nachdem wir nicht sonderlich einheitlich organisiert sind, und die MNs (Naja, St. Olaf mal außenvor...) anspruchsvoller sind als das durchschnittliche Browsergame (und 1. Kreativität verlangen, 2. meistens selber nicht irgendeine ausgereifte Plattform bieten, sondern oft nur ein Standard-Forum), ist das halt schwer, da Interessenten zu finden.