

Weltkarte

Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 8. April 2013, 21:40

Entscheidend bei einer MN ist doch, dass die Mitspieler damit ihren Spass haben.

Das kann mit oder ohne tolle Grafiken, mit oder ohne "Realismus", mit oder ohne Werbebanner möglich sein. Womöglich zieht manch einer eine MN, deren Auftritt graphisch weniger gelungen ist, die aber von Typen bewohnt ist, die gut drauf sind, einer MN vor, die allerhöchsten graphischen Ansprüchen genügt, aber leider von Dinosauriern mit sehr wenig Sozialkompetenz scheinbelebt wird, weshalb dort praktisch keine Aktivität besteht und die deshalb stinklangweilig ist.

Es gibt nicht gute oder schlechte MNs, sondern nur unterschiedliche Konzepte und Unterschiede bezüglich des Aufwandes, den man in dieses Hobby zu stecken bereit ist. Eine schöne graphische Aufmachung (vor der ich den grössten Respekt habe) sagt über tatsächliche Inhalte und das Leben in der MN gar nichts aus, sondern ist nur ein Aspekt unter vielen anderen. Ich bspw. hatte den grössten Spielspass anno 2006 in einem Rapidforum, wo sich ein paar Leute völlig improvisiert und chaotisch für die Simulation eines *failed state* zusammenfanden. Dagegen sind die Hochglanz-MNs, die hier z.T. als das Mass der Dinge verkauft werden, sterile, leblose Dinger, die zwar jedem Grafiker das Herz erfreuen, aber mit denen kein Blumentopf bzw. MN-Neuling zu gewinnen ist.

Das Herzblut, das in eine MN gesteckt werden muss, damit sie am Leben bleibt, ist meiner bescheidenen Meinung nach besser investiert, wenn man es in Aktivität umsetzt, die wieder Aktivität anzieht und so immer neu generiert, und nicht in schöne Grafiken, denen kein Leben innewohnt und die nichts anderes als schöne Grabsteine sind.

Von daher sollte v.a. Brian Mason hier mal den Ball flach halten. Das Mass der Dinge sind die MNs, aus denen er stammt, nämlich keineswegs.