

Weltkarte

Beitrag von „Jónas Sigurðsson“ vom 10. April 2013, 20:35

Wenn ich hier von zu vielen Weltkarten, lauter zu sehr kritisierten Neugründungen und was weiß ich alles lese, kann ich dazu eigentlich nur eins sagen: Eine MN ist dann eine richtige MN, wenn sie für sich allein bestehen kann. Im Prinzip braucht eine anständige MN keine Weltkarte, sondern sie ist einfach. Kontakte zu anderen MNs sind ein nettes Extra, aber erstens ist es dazu nicht nötig, dass man dafür Landkarten malt, und zweitens überlebt eine MN in der Regel nicht lang, wenn sie von diesen Kontakten lebt. Kritik von außen kann so eine MN schlicht und einfach ignorieren.

Das Problem bei vielen Neugründungen ist, dass sie für sich allein nicht mehr lebensfähig sind. Früher waren oft genug die Grafiken grausam, das Design nicht vorhanden und die Technik nicht nennenswert, aber die MNs haben aus sich selbst heraus gelebt. Weil man nur dann eine MN gegründet hat, wenn man auch einen Spielerstamm hatte, der einem diese Lebensfähigkeit gibt. Mich würde wirklich mal interessieren, warum sich *das* geändert hat. Dass es ohne das nicht funktionieren kann, ist ja nicht überraschend.