Weltkarte

Beitrag von „Graf von Dusterstein“ vom 10. April 2013, 21:02

[Zitat von Jónas Sigurðsson](#)

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.

Würde sagen, die hohe Spielerzahl in den MN führte auch zu vielen Zweit-IDs, die mal in was Neues einbürgerten. Die Wahrscheinlichkeit, dass in einer MN Leute aufeinander trafen, die sich gegenseitig aktivierten, die war größer.