

Weltkarte

Beitrag von „Graf von Düsterstein“ vom 18. April 2013, 18:52

Ich bin immer noch der Meinung, dass man ohne Anbindung an grafische Spielideen die MN nicht mehr hypen kann. Daran ändert auch die Kritik an meinem Sim City Beispiel nichts, da dies nur eine ad hoc Skizze dafür war, was ich überhaupt meine. Mit Zeit und Enthusiasmus ließe sich ein ähnlicher oder ganz anderer neuer Weg konzipieren. Enthusiasmus dafür ist aber nicht zu erwarten, zu textverliebt alle. Gut, dann könnte man überlegen, wie man auch ohne Nachwuchs wenigstens das Sterben hinauszögert und interessanter macht. Ich könnte mir vorstellen, dass sich bei den alten Hasen eine gewisse Müdigkeit eingestellt hat, weil man alle heute vorkommenden Variationen, die das MN-Spiel bietet, schon x-mal durchgespielt hat. Noch ein diplomatischer Empfang, noch ein Verfassungsentwurf, wieder ein Bürgerkrieg, das 100. Mal etwas Geographie gebastelt und an internationalen Sportmeisterschaften teilgenommen. Neue Leute kommen nicht dazu und die Alten kennen alles schon. Auf mich trifft das jedenfalls zu. Ich plätschere so ein wenig in der MN-Welt herum, ohne groß was anzugehen, was doch nur eine Wiederholung wäre. Solange sich Neu immer wieder auf Alt stieß, gab es zwar Zoff, aber die Etablierten waren gezwungenermaßen aktiv dabei und wenn nur deshalb, um ihre Strukturen zu bewahren. Wenn diese Einschätzung stimmt, könnte eine neue inhaltliche Ausrichtung etwas Bewegung ins Spiel bringen. Wie die aussehen soll, weiß ich auch nicht. Nur irgendwie etwas, was keine Wiederholung und nicht zentral organisiert ist.