

Es war einmal.....

Beitrag von „Nr.1“ vom 21. November 2006, 13:16

MN ist als Spielprinzip ein Auslaufmodell. Wenn man die Hauptspielerschaft Schüler und Studenten nimmt. Das gleiche trifft für Emailrollenspiele zu. MN und Emailspiele waren hoch im Kurs, als die graphischen interaktiven Rollenspiele noch wenig verbreitet oder kompliziert waren. Man wollte mit anderen Menschen spielen, nicht nur gegen eine KI. Es gab früher da eigentlich nur Ultima Online. Emailspiele und MNs waren eine Möglichkeit, ganz unkompliziert in ein Interaktionsspiel einzusteigen. Inzwischen hat fast jeder Rollenspielfreund einen WoW Account und andere MORPS kommen dauernd dazu. Die nachrückenden Spielerschaften lesen ja auch statistisch gesehen immer weniger, was sich auch auf die MN auswirken dürfte. Ich glaube, wer auf ein Revival der großen MN Zeit hofft, wird enttäuscht. So etwas kommt erst wieder in Aussicht, wenn der ganze Spaß weg von den Foren hin zu einer graphischen Oberfläche gewechselt hat. Z.B. etwas wie "Die Sims - MN Edition".

Auch glaube ich, daß es für die Aktivierung völlig neuer Spieler ungünstig ist, wenige Staaten mit hoher Aktivität vielen Staaten mittlerer Aktivität vorzuziehen. Eine breite Palette an verschiedenen Kulturen und politischen Systemen spricht eine breitere Palette an Spielern an. Man meldet sich eben nicht nur dort an, wo schon aktivität herrscht, sondern schaut auch nach der Ausrichtung einer Nation.