Anzahl der MNs um 2/3 gesunken

Beitrag von „Valerian II.“ vom 26. Juli 2017, 21:16

Ich versuch mal ein paar Punkte der abschweifenden Diskussion in einem grossen Gedankengang aufzugreifen, bitte entschuldigt Fehler, ich tippe am Handy:

Festgestellt wurden MN-Neugründungen in letzter Zeit trotz abnehmender Kurve, wobei vermutet wurde, dass es sich dabei um bestehende Spieler handeln soll. Für mich liegt damit der Schluss nahe, dass Potential und Aktivität aufgesplittet wird. Nunja, mag sein und ich kann nicht für andere sprechen, aber ich selbst kehre mit Cuscovien nach vier- oder fünf-jähriger Inaktivität in diese Szene zurück. Grundsätzlich spielt das in meinen Augen aber eine untergeordnete Rolle, ob neuer Spieler, alter Hase oder Rückkehrer: Entscheidend ist nicht die Zahl der MNs in denen man aktiv ist, es zählt nicht wieviele Beiträge man pro MN verfasst. Entscheidend ist einzig die Qualität. Und da ist mir ein einziger Beitrag pro Tag in gewissen Foren zehnmal lieber als mehrere dutzend Einzeiler am Tag in anderen Foren.

Naja, die Frage ist damit, was ist Qualität? Entweder man definiert dies und begrenzt damit die Zahl der verfügbaren Spieler oder aber man sch****st drauf und lässt eben jeden zu, egal ob vertikale Gartenaristokratie (super Beispiel) oder 1:1 Kopie des RL. Grosse Vielfalt erzeugt Synergiepunkte, daher sollte uns jeder mit jedem Konzept willkommen sein. Wenn eine MN eine Konzept komplett ablehnt, dann kann man ja einfach auf eine gemeinsame Simulation verzichten und gut ist.

Was mich stört sind die Kartenleichen. Projekte, die sicherlich mal ihre Glanzzeiten hatten, heute aber durch einen Beitrag pro Monat à la "Staatschef sieht seine Akten durch" auf der Karte gehalten werden und möglicherweise den geographischen und kulturellen Platz blockieren für neue Ideen die möglicherweise viel aktiver wären, die aber nie auf den Weg gebracht werden, da sich die Ideeninhaber denken: "Es gibt ja schon ein Panama, ein Senegal etc." (Beispiele, ich will niemandem auf die Füsse treten).