

# Ein Computerspiel, welches sich an den MNs orientiert

Beitrag von „Francisco Serrano“ vom 10. September 2008, 18:08

Hallo Leute,

Seit einiger Zeit hab ich eine ganz neue Idee. Um genau zu sein geht es in dieser Idee um ein Computerspiel. Als Spieler ist man die Regierung eines fiktives Staates, welches am Anfang eines Spiels mit dem Beginn der Industrialisierung beginnt. Man muss sich nicht nur um Militär und Forschung kümmern sondern um vieles mehr, beispielsweise muss man sich auch um die Bildung, Infrastruktur, Umwelt, Produktion und Kultur kümmern. Auf einem fiktives Planeten, welcher im Spiel durch einen dreidimensionalen Globus dargestellt wird, baut man also sein Land langsam aus, bevor man dies aber machen kann muss man einige Fragen beantworten, welche die Grundzüge des Staates, zu Beginn prägen. Beispielsweise:

Wo liegt der Staat?

- Tundra - Arktisch
- Gemäßigten Zone
- Subtropen
- Tropen

Die Fragen, wie groß der Staat, das Anfangs-Militär und die Bevölkerung sein soll, sowie welche und wie viele Rohstoffe im Staat schon vorhanden sein sollen, wird durch ein Punktesystem festgestellt und berechnet.

Die Marktpreise für Rohstoffe, und der Verbrauch und die Produktion von Rohstoffen wird durch ein Wirtschafts- und Produktionsprogramm berechnet.

Bisher alles nur Ideen, gerne würde ich weitere Personen zum Projekt hinzuziehen, welche Ideen haben und kreativ sind. Ihr könnt euch gerne hier melden wenn ihr mir helfen wollt, ich freu mich auf neue Bekanntschaften und neue Ideen.