

# Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

**Beitrag von „Lady Enigma“ vom 15. Mai 2013, 10:13**

Ja und? Das alles sind nunmal inhärente Eigenschaften des Spieles. So wie ich beim Fußball eben die Füße und nicht die Hände benutzen muss.

Und wenn ich was will im Spiel, muß ich es eben aufbauen und ermöglichen. Ist doch das schöne.

Und ja, ich muß auf meine Mitspieler reagieren wie die auf mich. Genau das macht doch das Leben vi und ri aus.

Und was Sims aus eigenem Spaß angeht? Klappt auch wunderbar. Finde einen Dreh, das ins Gesamtkonzept einzubinden und alles ist gut.

Dann kannst Du in Deinem Stellwerk machen, was Du willst. und wenn Du dann einpennst und es kracht oder ne Panne simulierst, setzt das eben den Katastrophenschutz oder bei vorhandensein wirtschaftliche Probleme in Gang.

Ich hab sowas über Jahre gemacht. Derzeit tut sich da nicht viel, aber das Institut für Luft- und Raumfahrt war früher sehr aktiv. Da hab ich vor mich hingewerkelt und ab und an hat das dann Einfluß auf die gesamte Sim gehabt. Alles geht nicht, aber das was geht ist eine ganze Menge wenn man sich was einfallen lässt. Und wenn Du z.B. eine politische Zeitschrift gründest, dann kannst Du deine Reden als Artikel publizieren, zwar nicht als Parteivorsitzender nicht existenter Parteien aber das sollte sich ja fingern lassen.

"Liebe Leser!

Deie Lage des Landes zeigt immer deutlicher, daß eine Bewegung XY fehlt.

Stellen wir uns einen Augenblick vor, es gäbe sie. Dann würde ich ihr zurufen...."

Und dann kannst Du vom Leder ziehen.

Ich weiß icht, aber die meisten Probleme existieren nur in den Köpfen der Spieler oder deshalb weil die Spieler den Kopf nicht benutzen.