

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „DeR“ vom 11. Juni 2013, 19:28

[Zitat von Thor Hellbørg](#)

Der Einstieg wäre halt eine gut gemachte Homepage mit allen wichtigen Informationen, gerne interaktiv aufbereitet mit Links zu weiterführenden Artikeln. Das Design sollte im Prinzip schon erklären, mit was für einer Art VN mensch es zu tun hat (in Bezug auf Kultur, Epoche, Stil etc.) ohne in den Text zu schauen. Praktisch wäre eine Single-Sign-On(also Einmal-Login) für alle Charaktere per Spieler-Account, auch um schnell und problemlos eine neue Spielfigur anlegen zu können (dies könnte auch auf mehrere VNs erweitert werden).

Zum Mitmachen sollten den Spieler zwei Dinge geboten werden: Lockstoffe/Belohnungen und Werkzeuge.

Werkzeuge wären Hilfsmittel, um den Spielern das Erstellen von Inhalten für die VN zu erleichtern. Das könnten zum Beispiel ganz einfach gut geschriebene Tutorials oder grafische Vorlagen sein. Etwas komplexer wären Avatar-, Wappen-, Firmenlogo- und Minihomepageeditoren.

Auch Managementsysteme für sportliche Events wären hier möglich.

Lockstoffe/Belohnungen dienen dann als zusätzlicher Anreiz, um diese Werkzeuge zu nutzen und die VN mitzugestalten. So könnte die Spieler als Menschen hinter den Charakteren (und der VN) für ihre Arbeit ausgezeichnet werden.

Alles anzeigen

Aber das gibt es doch alles schon, mehr oder weniger.

Ich finde ja, dass man diese ganze Diskussion auf ein paar Aussagen herunter brechen kann.

Mikronationen müssen sich auf ihren einstigen Produktkern besinnen und die heutigen Möglichkeiten technischer Art irgendwie einflechten. Und das wichtigste ist; Mitspieler werden durch Inhalte und Details angezogen. Dazu noch ein griffiges und animierendes Gesellschaftssystem oder politisches System, und man kann schon etwas reißen.

Also, schafft Inhalte und Spielsysteme, und keine Homepage-Dreizeiler und das x-te öde BRD-Modell. Das Erfolgsmodell wird es nicht geben, das große Muster, welches uns die Scharen an

Neuspielern bringt. Aber das ist auch gut so, weil die MNs bisher vor allem von ihrer Vielfalt lebten.

Ich bin ganz sicher, dass dieses Spielsystem irgendwann eine Renaissance erlebt. Und wer bis dahin liebevoll weiter macht und ausprobiert, und nicht nur jammert und dann resigniert, wird das sogar noch erleben. 😄