

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Thor Hellbørg“ vom 11. Juni 2013, 22:17

[Zitat von E. G. Aal](#)

Wo ist da jetzt genau der Unterschied zum Standard-WBB mit ID-Switcher? Gut, man muss sich für das Erstellen einer neuen ID ausloggen, aber könnte man auch relativ einfach modifizieren (in dem man im wesentlichen die "Benutzer erstellen"-Funktion aus dem ACP ins Spieler-Profil verlagert)

Meiner Erfahrung nach ist dieser ID-Switcher mehr so ein Notnagel, der das Problem der 1-Spieler-zu-n-Charaktere-Relation so gut wie möglich umgeht.

Aber zum Beispiel kann ich keinen Beitrag meiner anderen IDs editieren, kann deren PNs erst nach Ummeldung lesen, muss für jeden neuen Char eine neue E-Mail-Adresse anlegen etc.

[Zitat von E. G. Aal](#)

Kurz gesagt: Die Funktionen sind schon alle da, sie müssen nur noch ausgeschöpft werden. 😊

Es wäre halt schön, diese ganzen Funktionen in einem speziellen CMS für VNs (nennen wir es mal VNMS) zusammenzufassen, anstatt dafür auf x verstreute Programme / Onlinelösungen oder in Eigenbau umgemodelte CMSe zurückzugreifen.

Andernfalls sollte wir halt mal diese verstreuten Programme / Onlinelösungen geordnet (und wenn möglich mit Tutorials) zusammenfassen und mit Bewertung geordnet online stellen. Weil ansonsten gehen die in wenigen Tagen wieder verschütt'.