

Ideen für neue Simulationskonzepte. Eine Sammlung.

Beitrag von „Wernher Graf von Perleburg“ vom 14. Juni 2013, 16:20

[Zitat von Graf von Düsterstein](#)

So ungefähr müssten die MNs aussehen, damit sie nicht abgehängt werden:

<http://www.tinytown.de/index.html>

Impression: http://img1.mun.playforia.net/...y/4478074/tinytown_31.jpg

Möglicherweise wäre das eine optische Aufwertung (lassen wir mal Geschmacksfragen bei Seite), aber ob es das Kernproblem löst?. Meines Erachtens müßte man vor allem etwas gegen die Apathie und Lustlosigkeit der MNler unternehmen, damit es wieder aufwärts geht. Es bräuchte irgendwie Anreize, damit es sich lohnt, in den MNs tatkräftig zu engagieren. Mittlerweile ist es doch so, daß man alles hinterhergeworfen bekommt, weil fast überall Spielermangel herrscht. Wenn man sich 3 Wochen nicht blicken läßt, ist in vielen MNs weder das Amt weg, geschweige denn, daß einem jemand Vorhaltungen macht. Als Administrator nervt es mich zuweilen, aber als Mitspieler bin ich ja auch nicht besser.

Ich denke, man müßte in gewisser Weise dahinkommen, daß auch das Volk simuliert wird (zumindest als Angebot) und das eigene Handeln Auswirkungen hat. Spiele, die in diese Richtung gehen hat es ja genug gegeben, sei es nun als Browsergame (etwa Ars Regendi) oder als normales Computerspiel (etwa: Democracy).

Ansonsten ist eine der größten Ursachen für den Spielermangel sicher die fehlende Werbung für unsere Projekte. Wenn keiner davon weiß, kann auch keiner kommen. Für so exotisch oder elitär halte ich das Konzept MN jetzt auch nicht. Wegland hat ja gezeigt, daß man Leute heranholen kann.

Vielleicht wäre es ja denkbar, improvisierte MN-projekte in allgemeinen Foren aufzuziehen (Frage in die Runde: "Wollen wir nicht mal einen Staat simulieren?"). Früher oder später würden dann vielleicht einige bei uns landen.