

Problemstellung

Das Tabletop-Gaming gehört mit zu den kreativsten Arten von alternativen Rollen- und Strategiespielen. Im Mittelpunkt steht die Simulation von Schlachten mithilfe von Miniaturfiguren, Messwerkzeugen und für das Spiel entworfenen Regelbüchern. Neben der am meisten bekannten Welt von WARHAMMER, existieren mindestens ein Dutzend weiterer solcher Tabletop-Games in allen möglichen Kontexten, sei es Fantasy oder Realismus.

Ein weiterer, wichtiger Aspekt, ist aber die handwerkliche Natur der Miniaturenpräparation: Diese müssen nämlich selbstständig zusammengesteckt, -geklebt und anschließend bemalt werden. Auch die Konstruktion detaillierter Schlachtfelder für die Intensivierung der Atmosphäre, bleibt sehr oft den erfahrenen Spielern überlassen. Indes finden Neuanfänger meist nur über kleine Foren oder den lokalen Miniaturenschop erst Anschluss an den kreativen Part des Spiels.

Zielsetzung

Es soll eine Möglichkeit gefunden werden, das Wissen der erfahrenen Spieler mit dem Elan der Neulinge zu verbinden, um den Einstieg in das Thema Tabletop-Gaming zu erleichtern – als Nebenprodukt soll eine Möglichkeit gefunden werden, daraus einen wirtschaftlichen Teilnutzen ziehen zu können. Ein möglicher Ansatz ist ein Anwendungssystem, welches beide Parteien zusammenbringt, indem beispielsweise handwerkliche Aufträge im Rahmen des Tabletop-Gamings von Neulingen erteilt, und von Erfahrenen Spielern gegen ein Entgelt angenommen werden können.

Gesellschaftlicher Nutzen

Ein erleichterter Einstieg in das Tabletop-Gaming bedeutet, dass die Einstiegerszahlen und damit die Kaufkraft im Bereich des Tabletop-Gamings potenziell erhöht werden können.