

hoi2 MN Mod

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 6. Januar 2010, 21:02

Na schön. Ist dieser Technologiebaum frei gestaltbar oder vorgegeben? Was ist mit Dingen, die dort nicht reinpassen?

Was passiert denn, wenn eine unserer besseren Waffen(deren Entwicklungssimulation übrigens schon lang vor der Gründung Aquas begonnen hat) nicht vorgesehen ist?

Und die Führungsstruktur? Ist die auch frei oder in einem vorgegebenen Rahmen? Derzeit wird zwar gerade an einer neuen gearbeitet, aber wie geht denn dieses Hoi2 mit der Tatsache um, daß ein Teil unserer mächtigsten Waffen zivil sind? Mit Sachen wie den Standortkommandos, die eine ganz eigene Angelegenheit sind? Aquamarine, Wachen, Flugfeld....

Ich wage zu bezweifeln, daß dieses Spielsystem auch nur annähernd komplex genug für unsere bewaffnete Macht und das Zusammenspiel ihrer Teile ist. Und dann: Wer soll das tun? Die Spieler der MNs werden ihre Zeit auf ihre MNs verwenden und Fremden sagt das nix. Selbst, wenn Fremde die Länder spielen würden, es hätte nichts mit den MNs zu tun. Allein um einige unserer Waffensysteme zu benutzen, müsste ein Spieler ziemlich viel lesen, wenn er es denn überhaupt könnte, einfach wegen beschränkten Zuganges.