Phönix aus der Asche

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 4. August 2010, 12:51

Finale Version:

1. Die HP wird wohl nächste Woche kommen, die interaktiven Elemente spinnen noch und ein paar Hintergrundtexte fehlen.
2. Das Forum lässt auf sich warten, da der Webspaceinhaber im Urlaub ist(nein, das ist nicht Saeed)
3. Für aktuelle Informationen und diplomatische Korespondenz ist das alte Forum wieder offen. Dort werde jedoch nur ich schreiben.

Inhaltliche Änderungen:

1. Auf Grund des Feedbacks haben wir die Hohen Häuser wieder eingebaut, das Konzept baut jetzt um die Häuser herum auf.
2. Wir haben die demokratischen Elemente weitgehend eliminiert, diese finden sich nur noch im Hohen Haus des Einhorn.
3. Gesetze werden von den Hohen Häusern initiiert und beschlossen, die Häuser haben je eine Stimme.
4. Um die herausragende Stellung des Phönixthrons zu zementieren(das Hohe Haus des Phönix gibt es nicht mehr, nur den Thron, womit die gesamte Herrscherfamilie angesprochen ist), besitzt dieser Kontrolle über 3 Provinzen, während die Hohen Häuser nur eine kontrollieren.
5. Wir werden die Provinz Vashir auf der Karte verschieben und nordwestlich von Tarawa an Futuna heransetzen. Hargan bleibt jedoch, wo es ist. Auf Grund der starken kulturellen und entwicklungstechnischen Unterschiede zu Cuello erschien der Schritt sinnvoll.
6. Das neue Futuna wird ein wenig aggressiver vorgehen als das alte und mehr konventionelle Technik einsetzen. Von den leicht phantastischen Waffensystemen sind wir größtenteils weg.
7. Das derzeitige System erleichtert es uns, den Staat mit wenigen Spielern zu simulieren. Neue Spieler sollen jedoch trotzdem leichter den Einstieg finden. Man muss den Hohen Häusern nicht mehr zwanghaft angehören, was Vor- und Nachteile bringt.
8. Wir sind im Moment dabei, mehr Mythen und Geschichten hinzuzufügen, schließlich bleiben diese Dinge ein wichtiger Teil unserer Simulation. Übernatürliche Elemente werden jedoch nur über die ID Gilgamesh sowie im Hohen Haus des Pfauen simuliert. Spieler dort werden mit den Göttern interagieren können. Das sollte den Großteil Futunas abgrenzen, so dass Kultur und Politik auch ohne Übernatürliches simuliert werden.

9. Für eine WiSim haben wir uns noch nicht entschieden, würden jedoch gerne eine Basarsimulation einbauen, in der das Feilschen möglich ist und wo man sogar Stehlen kann 😊