

Internationales Grosskönigreich MARON-ZILDA

Beitrag von „E. G. Aal“ vom 6. Juni 2016, 19:01

Da habt ihr euch ganz schön was vorgenommen. 4 politische Gremien (Großkönig, Könige, Regierung, Parlament, +separates Gericht, +Provinzialpolitik). Ich bin zwar eher ein Verfechter von "nie mehr Gremien als Spieler", aber je nachdem wie ihr das gestaltet kann es durchaus sinnvoll sein...

Euer kulturelles Konzept halte ich hingegen für recht gut entwickelt... Werde eure Entwicklung weiterhin beobachten. 😊

Ich würde euch allerdings 2 Dinge empfehlen:

1. Schiebt die ganzen Königreiche, solange ihr noch nicht so wahnsinnig viele Beiträge habt, in *ein* Forum. Dann schaut das Forum nicht so leer aus.
2. Wenn ihr einen Fokus auf die Polit-Sim legen wollt, vergebte die Königswürde erst einmal an NPCs. Dann kann man schon mal das politische System als solches simulieren, und gleichzeitig neuen Spielern, die scharf auf einen Posten sind, bei Bedarf entweder sagen, sie hätten den alten König "gestürzt/abgewählt/wasauchimmer" (hängt davon ab, wie der König ernannt wird, wovon im Eingangsbeitrag nichts steht) oder ihnen eine fertige ID zur Verfügung stellen. Selbiges gilt für Minister-/Parlamentarierposten. (Wurde meines Wissens z.B. in Korland so gehandelt und halte ich für recht praktisch). Die Königswürde als Anreiz für die ersten 9 Spieler ist zwar ganz nett, aber es fragt sich, wie lange es braucht, bis ihr 9 (gleichzeitig aktive) Spieler bekommt... viele, auch langlebige, Nationen haben nicht so viele...