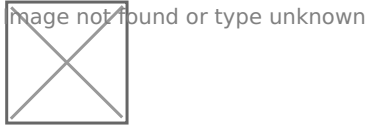


An Empire for the Kingdom

Beitrag von „mcsebba“ vom 11. November 2012, 20:09



Beschreibung

Das Forenrollenspiel spielt im Jahre 1100. Man übernimmt einen Staat und führt diese zur Großmacht.

Dabei muss man alles im Auge behandeln. Man muss mit dem Geld, der Nahrung und dem Volk klar kommen.

Zusätzlich muss man Diplomatie betreiben um nicht ausgestoßen zu werden.

Damalige Gegebenheiten

Damals war das Heilige Römische Reich (HRR) die mächtigste Nation. Der Kaiser stand neben dem Papst

ganz oben. Der Kaiser wird gewählt von den Kurfürsten die er ernennen und entlassen kann.

Nur wenige Nationen waren nicht katholisch,

weshalb der Papst großen Einfluss hatte. Doch musste er immer die Kardinäle hinter sich wissen.

Was wird Gespielt?

Man spielt den Herrscher einer ausgewählten Nation. Bis auf den Kaiser und den Papst wird der Thron immer vererbt.

Man spielt alle Diplomaten, Generäle und Kinder des Herrscher sowie den/die Kardinäle seines Reiches.

Stirbt der Herrscher und hat keinen Nachfolger oder wird von Volk abgesetzt, dann scheidet er aus und die Nation wird für einen anderen frei.

Spielerische Freiheit

Das besondere hier, ist das die Spieler das Spiel ausgestalten.

Sie können internationale Organisationen bilden, andere Reiche als Vasallen eingliedern oder die Innenpolitik selber bestimmen. Als Kurfürst bestimmen über selbst erarbeitete Gesetze (z.B. Armeenbegrenzung für Fürsten, Steuern für den Kaiser)

abstimmen und in Kraft treten lassen. Man bestimmt über die Diplomatie und schmiedet Intrigen. Der Spieler muss nur immer auf seine Ressourcen Gold, Nahrung und auf sein Volk achten.

[Zum Forum](#)

Beitrag von „Friedrich Alexander I.“ vom 14. November 2012, 21:39

Sieht für mich nicht sonderlich mittelalterlich aus, du weißt schon dass das Hochmittelalter ungleich der frühen Neuzeit ist?

Beitrag von „mcsebby“ vom 16. November 2012, 16:01

ist mir durchaus bewusst.



Beitrag von „Friedrich Alexander I.“ vom 17. November 2012, 23:18

Sehe ich als Historiker natürlich anders.



Ich sag nur soviel, das Hochmittelalter sah deutlich anders aus, als du es mit den verwendeten Bildern oder anhand der Rolle oder der bloßen Existenz der "Kurfürsten" aufzeigst. Gold als Währung spielte im Hochmittelalter kaum eine Rolle, die Münzen waren aus Silber oder Silber wurde als Hack-, oder Schnittsilber dem Gewicht nach verwendet. Naja gut, ist im Endeffekt wohl auch nicht mehr durchdacht als jedes 08/15-Game was man so findet. 