

# Internationales Grosskönigreich MARON-ZILDA

Beitrag von „Maron III.“ vom 5. Juni 2016, 19:02

image not found or type unknown



## Internationales Großkönigreich Maro-Zilda

Hallo!

Ich stelle euch meine neue Gründung einer Mikronation vor: Das internationale Großkönigreich Maro-Zilda! Die Nation ist noch ganz frisch und neu, das bedeutet, es gibt noch jede Menge Spielraum für die Simulation und die Ausgestaltung. Die ersten neun Spieler, die sich anmelden, erhalten ein eigenes Königreich und den Titel König/Königin! Ausländische Diplomaten sind zudem Hoch willkommen! Der Audienzsaal für die wurde bereits eingerichtet!

Das internationale Großkönigreich Maro-Zilda besteht aus den 9 Königreichen Maro, Ost-Maró, Nord-Zilda, Mittel-Zilda, Süd-Zilda, Ost-Zilda, Neu-Zilda, Zilda-Maró und Enigmo. Das Großkönigreich besteht zudem aus 45 Provinzen, in jedes königreich hat 5 Provinzen. In Süd-Zilda heissen die Provinzen Distrikte (das aus historischen Gründen). Das Grosskönigreich ist ein Bundesstaat, das heisst jedes Land/Königreich hat ein eigenes Parlament, eigene Gesetze usw. Der Großkönig ist für die Steuern, die Schulen, die Gesetze und das Militär zuständig.

Name: Internationales Grosskönigreich Maro-Zilda

Forum: <http://maron-zilda.forumieren.org>

Homepage: kommt

Gründung: 421 v. Chr. die Königreiche Maro und Zilda schliessen sich zu einem Bund zusammen

sim-on Gründung: 5. Juni 2016

Nationalhymne: Das Lied der Zilden

Staatstier: mittelmarischer Langhaarelefant

Nationalsport: Elefantenpolo

Nationalgericht: Kartoffelpuffer

Einwohner: 300'000'000

Hauptstadt: Ganhardymon-City

Staatsoberhaupt: Maron III.

Währung: Zilda-Dollar

Königreiche: 9

Provinzen: 45

Karte: Maro Zilda ist auf keiner Karte, sondern auf einem schwimmenden Kontinent zwischen beiden Karten (Bürger aus Nationen von beiden Karten können so einreisen)

Parlament (auf Bundesebene): Hoher Rat (400 Mitglieder) jedes Königreich wählt 30 Mitglieder und der Kanzler ernennt 100. Der Kanzler ist der Präsident des hohen Rats. Die Mehrheit der Könige (5) können gegen ein Gesetz vom Parlament ein Veto einlegen. Der Großkönig kann das Veto überstimmen. Wenn das Verfassungsgericht es beschliesst, ist die Überstimmung ungültig  
Regierung: Der Großkönig ernennt den Kanzler. Weitere Minister für Innen, Aussen, Wirtschaft und Verteidigung  
Der Grosskönig kann den Kanzler jederzeit entlassen!

Gericht: Das Verfassungsgericht von Maro-Zilda besteht aus neun Mitgliedern. (amtszeit 4 Monate) jeder König ernennt ein Richter

Großkönig: Der Hohe Rat wählt den Großkönig. Nur Könige in einem der 9 Königreiche können gewählt werden! Für eine wahl braucht es 3/4 aller Stimmen

Militär: Der Kanzler führt das Militär in Friedenszeiten, der Großkönig im Krieg. Die Armee von Maro-Zilda besteht aus der Grossköniglichen Garde, dem Heer, der Luftwaffe und der Marine sowie aus den strategischen Atomstreitkräften (U-Boote)

Klima/Vegetation: 80 % des Staatsgebietes ist von tropischem Wald bedeckt. 99 % der Einwohner leben in den großen Städten. Landwirtschaftliche Produkte werden importiert und auf künstlichen Inseln vor der Küste gepflanzt. Südlich des Landes liegt eine unerforschte grosse Wüste, die aber nicht zum Staatsgebiet gehört (die Grenze geht entlang des Waldrandes)

Technologie: Die Technologie entspricht meistens der Gegenwart. Jedoch giebt es keine Flugzeuge, sondern nur Luftschiffe und Ballone. Es gibt kein Internet und das Landwirtschaftsministerium kennt hoch entwickelte Technologien zur Anpflanzung von Mais und Kartoffeln auf dem Meer.

Simulationskonzept: Jeder Mitspieler kann vier HID s haben und sowiele NIDs er will

Stimmrecht simon haben nur die HIDs. Großkönig und Kanzler müssen HIDs sein. Eine schicksals-ID postet regelmässig Zufallsereignisse (Sturm, Revolution, Vulkanausbruch,

Rohstoffknappheit) um die Sim anzukurbeln. Die Ereignisse werden von einem Zufallsalgorhythmus ausgewählt.

liebe Grüße:

Ihr Maron III.

---

### **Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 5. Juni 2016, 19:22**

Moins!

---

### **Beitrag von „Lady Enigma“ vom 5. Juni 2016, 20:44**

Viel Erfolg 😊

Königreich Enigmo tönt ja fast richtig... 😄 .

Den Trick mit den Kartoffeln im Meer müsst ihr uns verraten.

---

### **Beitrag von „Caroline von Roggenbrot“ vom 5. Juni 2016, 20:46**

Na denne ... maximale Erfolge ...

---

### **Beitrag von „Sirius Soulfire“ vom 6. Juni 2016, 17:47**

Viel Glück!

Aber ich würde euch raten wenn das Projekt wirklich was mal zur Minasol umzuziehen.. 😊

---

### **Beitrag von „Louis Moumont“ vom 6. Juni 2016, 18:37**

Bienvenue. Eine an dieser Stelle namentlich nicht genannte VN- Kritikerin nennt das glaube ich Bananenforum. Ich habe nur zwei Fragen:

Wenn neun Königreiche 30 und ein Kanzler 100 Mitglieder benennen, wie kann euer Parlament dann 400 Mitglieder haben?

Heissen eure Landesteile nun Maro oder Maron bzw. Zilda oder Silva?

---

### **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...