

Questionnaire Responsable, conseiller et architecte

Responsable

(Toutes réponses devra être détailler)

- 1) Quel environnement souhaiterais vous établir votre village ? Dites-nous pourquoi.
- 2) Quelles structures voudraient vous construire ? (Maison, bâtiments officiel, décorations)
- 3) Dites-nous quelles règles vous allez appliquer à votre village ?
- 4) Comment allez-vous gérer les fonds de votre village ?
- 5) Combien seront payées vos ouvrier ?
- 6) Combien seront les impôts de votre village ? (sa sera un impôt mensuel, hebdomadaire, quotidien)
- 7) Comment allez-vous gérer un conflit dans votre village ?
- 8) Quelle sera la ressource la plus utilisée pour votre village ?
- 9) Expliquer vos idées pour votre village ?
- 10) Expliquer l'architecture et le milieu de votre village ? (village carré avec des murailles par exemple)

Suite à ce questionnaire vous allez avoir une épreuve de construction, cette construction sera sur un modèle type maison de votre village.

Conseiller

- 1) Pourquoi voulez-vous être un conseiller et pas responsable ?
- 2) En tant que conseiller, qu'elle sera votre politique avec vos villageois ?
- 3) Établir la liste des produits que vous allez vendre aux autres villages ? (sachant que le prix d'une maison coûteront 1000 à 5000) (Liste des objets a vendre dans « Metiers et alternatives »).
- 4) Comment allez-vous gérer un conflit dans votre village ?
- 5) Si vous trouvez une ressources rare allez-vous la récupérer ou demander à un villageois ?

Architecte

Un test de construction comme pour le responsable avec d'autres barème comme construire un bâtiment officiel, plusieurs maisons.

Barème :

Architecte

Bâtiment officielle (deux de votre choix) : 10 point (elpierro et MavLeght)

Maisons (1 pour chaque village) : 5 point (elpierro)

Mécanisme avec de la redstone : 5 point (MavLeght)

Responsable

Questionnaire : 10 point

Construction : 10 point (elpierro et MavLeght)

Conseiller

Questionnaire : 10 point

Au sujet des constructions nous allons regarder votre innovation, votre adaptation au contrainte d'un thème