

back to the roots

Beitrag von „Heinrich Louis II.“ vom 2. Oktober 2007, 15:17

Es sind in der Tat einige gute Ansätze dabei - Stichwort "überflüssige Gesetze": Was bringt ein Radfahrerschutzgesetz? Richtig, nichts. Deshalb gibt es sowas und Ähnliches bei uns auch nicht. Wird es auch nie geben.

Früher wehte ein anderer Wind, das stimmt schon. Früher war es eher ein Makel, in übermäßig vielen Staaten gleichzeitig aktiv zu sein - heute geht der Trend zum Dritt- oder Viertstaat. Jemanden zu finden, der sich nur auf zwei, drei oder gar nur einen Staat beschränkt, ist heutzutage schon nicht mehr leicht; und auch das Gründen mehrerer Staaten scheint salonfähig geworden zu sein. Bestes Beispiel, ich kann es immer nur wieder anführen: ein gewisser Clausi von A. auf der GF-Karte. Einfach aus Langeweile ein paar Staaten gründen und sich dann wundern, warum regelmäßig nach ein paar Wochen Themen wie [dieses](#) auftauchen. Aber nein, aus seinen Fehlern lernt man nicht, man macht einfach weiter. Der nächste Staat, die nächste Pleite: Rusania, Caskar, Veraguas, Cranberra und alle, die ich jetzt vergessen habe. Selbstredend, das sei nicht unerwähnt, kommen dazu noch diverse Bürgerschaften in tausend weiteren Staaten.

Wenn man diese Mentalität irgendwann flächendeckend bekämpfen und damit die Welt der Selbstgespräche versinken lassen könnte, dann übergäbe ich mein Land freiwillig an Ron Tacitus. Ehrlich.

Zweite Sache, die es früher nicht gab: abgesprochene Konflikte. Mal ehrlich, welchen Reiz hat ein Krieg, wenn der Sieger schon zu Beginn feststeht? Er ist dann nur noch ein moderat unterhaltsames Theaterstück, mehr nicht. Wir haben uns in vergangenen Tagen mit Nugensil, Ostdarusien und Valoir bekriegt und sind damit teilweise auf heftige Opposition gestoßen - da war jeweils nichts abgesprochen, und genau das machte die Sache interessant. Sicher, man hat dann nicht so wunderschöne, stimmige Truppenbewegungen und Schlachten, aber man weiß, daß etwas auf dem Spiel steht, was den Sieg vital macht.