Neue Welthandelsimulation als Open-Spurce-Projekt der MN-Community

Beitrag von „Henry J. Cherokei“ vom 28. Juli 2008, 08:00

Ich denke, dass ein erstes Ziel vorranging sein sollte Formeln zu schaffen die einen einfachen Handel ermöglichen und zwar auf der Basis von Technologie, Arbeit und Bodenschätze als Indices die zu Kapital führen. Im Grunde läuft es darauf hinaus eine Bilanz für ein teilnehmendes Land aufzustellen die durch Handel und staatliche Maßnahmen verändert wird. Durch Ankauf und Verkauf entstehen Marktpreise. Handel ist in diesem Fall nichts weiteres als das Verschieben von Positionen in den Bilanzen. Ich werde das bei Bedarf mal grafisch festhalten.

Eine Integration der Banken mit ihren Ausprägungen kann dann später geschehen. Vor allem würde die Bezahlung eines Lohnes die totale Bilanz eines ganzen Landes mit Millionen NPC-Einwohnern sich nicht groß auswirken, im Gegenteil eine Bezahlung von Staatswegen würde nur zu einer Veränderung in der Bilanzstruktur führen, aber nicht zu einer Veränderung der Bilanzsumme.