

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

Beitrag von „Jim Tres“ vom 8. September 2008, 13:56

[Zitat von Jan Stoertebecker](#)

Teile ich voll und ganz. Wichtig ist vor allem der Punkt Rohstoffe: Wenn auch nur **ein** Rohstoff in einem Land fehlt (und das dürfte so gut wie immer der Fall sein), dann muss dieses Land Handel treiben. So einfach ist das. Hat ein Land keine Rohstoffe, dann lebt es sogar **allein** vom Handel (RL-Beispiel Niederlande). Beste Voraussetzungen für eine Welthandelsimulation.

Naja, RL ist das notwendigerweise so. Aber welche MN verzichtet freiwillig auf Rohstoffe? In einer MN-Welt mit Milliardenvölkern, endlosen Armeen, Staaten von der Größe Chinas, der USA und Kanadas zusammen? Wer begibt sich freiwillig in Abhängigkeit von einer MN-Welt, bei der morgen der wichtigste Lieferant ausfällt, weil der Projektbetreiber keinen Bock mehr hat?