

Zwergstaat sucht Großen Bruder

Beitrag von „A. C. van Ryan“ vom 4. März 2009, 22:00

Vielen Dank für deine Gedanken zum Thema, hier eine kurze Stellungnahme dazu:

Eine Anerkennung des Staatsgebietes durch die zuständige Kartenorganisation ist durchaus angestrebt. Die Idee einer Enklave lässt sich aber nun einmal nur im engen Einvernehmen mit dem Grenznachbarn verwirklichen. Natürlich, der kann plötzlich abhanden kommen. Das ist seit dem Aufstieg der kulturellen und historischen Vernetzung als zentraler Komponente vieler MNs ein ständiges Risiko für alle Staaten - plötzlich ist der für die eigene Geschichte und Gegenwart elementar wichtige Partner weg! Davor schützt eigentlich nur Insellage mit komplett autarker Geschichte, und so fingen die Planungen übrigens auch an. Bis die Idee einer Enklave aufkam, die ihren ganz eigenen Reiz besitzt und allemal origineller ist als eine isoliert stehende Insel.

Kulturell beliebig ist der Staat übrigens keineswegs, es bestehen durchaus schon recht konkrete Vorstellungen betreffend Land und Leute. Zu denen habe ich nur deshalb nichts gesagt und werde auch nichts sagen, um keinen grundsätzlich interessierten Staat zu verschrecken. Es soll niemandem das Gefühl gegeben werden Gespräche lohnten sich gar nicht erst, da man ja sowieso nicht zusammenpasse. Natürlich gibt es Staaten die auf Grund ihres kulturellen Profils eigentlich kategorisch nicht in Frage kommen. Aber das soll sich keiner vorher einreden, ohne dass man die Möglichkeiten miteinander diskutiert hat. 😊

Und hinter dem Staat stecken auch mehr Überlegungen als: "Zur Abwechslung könnte man ja mal einen bewusst und betont winzigen Staat gründen." 😊 Die Entwicklung dieses Projekts und Entscheidung es zu verwirklichen wurzeln in langfristigen Beobachtungen und Analysen der deutschsprachigen MN-Weltgemeinschaft. Es begann tatsächlich mit eher sim-reflexiven Überlegungen, die zu der Entdeckung führten dass eine Marktlücke für einen Staat fehlt der Spieler mit bestimmter Philosophie und Grundeinstellung und daraus erwachsenden Bedürfnissen anspricht. Erst daraus ist dann die Idee entstanden, einen Staat für diese Spieler bewusst als Zwergstaat zu gestalten.