

Pazifistische Kartenorganisation

Beitrag von „Christian Bering“ vom 2. Mai 2010, 20:44

Ich verstehe diese ganze Weltfriedendiskussion nicht. Wenn man es mal realistisch sieht, kann es keinen Weltfrieden geben, da es immer Konflikte (Meinungsverschiedenheiten und unterschiedliche Interessen) geben wird. Gewalt stellt für manche ein brauchbares Mittel zur Durchsetzung ihrer Forderungen dar. Will man diese Gewalt nun verhindern, dann geht das nur mit Gewalt. Das z.B. ein Militär nicht einfach unersetzbar ist, sieht man z.B. daran, dass sogar wie alle Staaten ohne Militär ein Abkommen mit anderen Staaten haben, die ihnen dafür ihre Streitkräfte zur Verfügung stellen. Wahrscheinlich wird selbst Puerto Rico ein solches Bündnis haben.

In Bezug auf die μN kann man sagen: Noch mehr Konflikte !

Ich verstehe garnicht, wie man behaupten kann, Konflikte würden das Spiel langweilig werden lassen. Im Gegenteil, wenn es in einem echten Staat - vor allem meinem Heimatstaat - krieselt, dann ist das wahrlich unangenehm, aber bei einer μN wird die Sache spannend. Immernur friedfertig vor sich hin zu dümpeln und sein Unternehmen betreiben kann zwar auch interessant sein, aber so ein paar Konflikte oder sogar Kriege müssen auch da sein, sonst wirkt das ganze recht unrealistisch.

Wenn Fuchs z.B. auf einmal Korland überfallen würde (was es natürlich nicht tun würde, aber ist ja auch nur ein Beispiel 😄), dann könnte ich die Produktion meines Chemieunternehmens einfach hochfahren und auf Sprengstoffe und Gasgranaten umstellen - Dünger und Analytik wär dann zwar nichtmehr so gefragt, aber dafür Sprengstoff und Gas. Danach würde ich mich freuen, auf die Kalivorräte in Korland zugreifen zu können und könnte wieder auf Dünger und Analytik umstellen. Oder ich würde es lassen und.

Da Korland aber nicht zu Fuchs gehört, expandiere ich eben einfach mein Unternehmen.

Wie man sieht, wäre solch eine Dynamik auf einer pazifistischen Karte unmöglich.

 and or type unknown