

Virtual States

Beitrag von „Virtual_States“ vom 9. April 2023, 22:21

Hallo Charles,

danke auch für deine Rückmeldung.

Nun, seit es Virtual States gibt wurde die Karte so gewählt, dass sie nicht der Realen Welt entspricht. In den inzwischen, ich glaube zwei Updates (falls ich nicht falsch liege) der Karten seit Beginn, haben wir immer darauf geachtet dies weiter zu so zu erstellen. Zum Teil waren auch zu Beginn die Kulturräume bunt gemischt, Südamerika lag südlich von Afrika, Arabien südlich von Osteuropa, Osteuropa westlich von Westeuropa und die "USA" neben den Niederlanden etc.

In der vorletzten Version hat sich die Kulturkarte im groben an der realen Welt orientiert, wenngleich auch nicht 1 zu 1. In der aktuellen Karte, haben wir uns entschieden diesen Kulturraum grob beizubehalten, allerdings ist dies auch nicht automatisch festgeschrieben. Ja, zum Beispiel Asua entspricht im groben dem Asiatischen Kontinent, allerdings kann man dort auch einen frankophonen Staat erstellen, ohne das die Administration dies verbieten würde, wenn es ein gutes Konept ist. Man kann auch einen an die indische Kultur angelegten Staat im Norden Asuas oder auf Aleta einbringen. Die Frage wäre dann sicherlich, zumindest wenn man einen solchen Staat im Norden des Kontinentes einrichtet, ob man dann auch einen dunkleren Hauttyp hätte wie es im realen Indien (bedingt durch die Lage) hätte oder ob die Menschen dann eher hellhäutiger wären. Einfach weil die Sonneneinstrahlung ja dort anders ist als in den tropischen und subtropischen Breiten. Aber ich denke mal, dass das ein sehr kleines Problem wäre. Die Ähnlichkeit mit den realen Kontinenten, sowie die "grobe" Übereinstimmung der Kulturräume dient in diesem Fall vornehmlich dazu, dass sich neue Spieler besser orientieren können - was auch sehr gut funktioniert.*

Der wichtigste Grund warum wir keine Reale Weltkarte nutzen ist allerdings, dass es von der Spielerschaft so gewünscht wurde. In alle Updates wurden die Spieler eingebunden und die überwältigende Mehrheit wollte explizit keine reale Karte. Warum nun die Karte, deren Erstellung sehr viele Detailfragen und Edits mit sich gebracht hat, so aussieht wie sie aussieht - und damit der realen Welt zumindest ähnelt - ist auch den Erkenntnissen und Problemen aus

den vorherigen Karten geschuldet. Zum Teil weil wir auch Kontinente geografisch attraktiver machen wollten, zum Teil weil Kontinente zu überdimensioniert waren. Was das Thema Rohstoffe angeht, so sind diese auch zum Beispiel dem Spieler überlassen, das wird nicht vorgegeben. Auch die Namen von Gebirgen zum Beispiel, die Lage und die Namen von Flüssen oder Ähnlichem ist so frei dem Spieler überlassen.

Grundsätzlich, so muss ich zumindest gestehen in meiner Zeit bei VS, hatten wir bisher keinen neuen Spieler, der sich dahingehend geäußert hatte, dass er eine reale Weltkarte haben möchte. Es gab sicherlich einige Fragen zu den Positionen, die allerdings schnell geklärt wurden und dann haben die Meisten recht schnell eine Anmeldung verfasst und sind eingestiegen.

Das danach einige Spieler, die sehr gute Konzepte hatten, nicht weiter aktiv waren hatte sicherlich verschiedene Gründe. Einige Probleme, die wir als Rückmeldung erhalten haben, konnten wir jetzt schon lösen. Zum Beispiel durch kürzere Wartezeiten bei der Anmeldung, eine Automatisierung der Militärbeantragung, bessere Erreichbarkeit der Administration "offline" zum Beispiel die Schaffung eines Discord Kanals, sowie auch nach der Anmeldung weiter aktive Gespräche mit den neuen Spielern um ihnen bei Fragen wie sie einsteigen können, bei der Erstellung von Karten oder anderen Themen zu helfen. Was zumindest aufgefallen ist, ist das einige Spieler auch mit ihrem Staat nicht warm werden, den sie erstellt haben. Auch da bieten wir, durch das Mentoren-Programm Hilfe, bei dem (auch wenn erstmal kein Mentor gewünscht wird) wir erfahren Spieler mit dem "Neuen" in Kontakt bringen. In vielen Fällen hat das schon Lösungen gebracht, auf welche Neue nicht gekommen sind.

Es ist sicherlich nicht Alles perfekt bei uns. Das ist es allerdings in den seltensten Fällen. Dennoch versuchen wir aus den Fehlern die wir machen zu lernen, uns Kritik anzunehmen und Virtual States kontinuierlich zu verbessern.

Liebe Grüße
Das VS Admin Team

Edit: * Es gab zum Beispiel auch mal ein Texas auf unserem afrikanisch angelegten Kontinent. Es gibt mehrere an die japanische Kultur angelegte Staaten (ja auch das geht), die auch nicht dort liegen wo das reale Japan ist. Es gibt Staaten die sich nicht an realen Vorbildern orientieren oder nur sehr marginal. Den Spielern sind dazu nahezu keine Grenzen gesetzt, wengleich sich viele Spieler entscheiden, wenn sie ein reales Vorbild haben, sich grob an der realen Lage zu orientieren.

Edit II: Grundsätzlich gibt es ja auch bei uns eine Topografische Karte ([Link](#)) und eine Klimazonenkarte ([Link](#)) der Welt an der sich neue Spieler leicht orientieren können .