

# Virtual States

Beitrag von „Virtual\_States“ vom 4. April 2023, 10:08

vs\_banner\_1.png type unknown

## Willkommen bei einer der ältesten virtuellen Staatensimulation im deutschsprachigen Netz!

Hast Du schon öfter überlegt wie es wohl wäre, Dein eigenes Land zu regieren? Hast Du schon immer davon geträumt, das Schicksal einer ganzen Nation bestimmen zu können? Hier bei Virtual States tust du genau das!

Bei uns erschaffst Du einen Staat nach Deinem Willen! Von der Regierungsform, über die Wirtschaft bis hin zur Kultur und der Gesellschaft, Du bestimmst wie es läuft. Wähle, ob Du Dein Land demokratisch, als skrupelloser Diktator oder doch als absurder Monarch regieren willst. Entscheide, ob Du Dein Volk dem Kapitalismus unterwirfst, eine klassenlose Gesellschaft nach dem Vorbild des Kommunismus erschaffst oder einen eigenen Weg gehen möchtest. Fördere Rohstoffe und Treibe Handel mit anderen Staaten, mit welchen Du Freundschaft geschlossen hast. Werde Exportweltmeister oder entscheide Dich dafür, dein Land vom Rest der Welt abzuschotten - in dem festen Glauben daran, allein stärker zu sein als alle anderen. Schaffe eine Armee nach Deinem Gusto und führe Kriege, um Deinen Staat zu erweitern oder seine Werte zu verbreiten. Gründe Bündnisse um Deinen Einfluss zu vergrößern und beweise Dein Geschick in Verhandlungen mit anderen Spielern. Führe deine eigenen Events aus für das Vergnügen zwischendurch und um das Volk bei Laune zu halten. Vermittle Frieden oder stürze die Welt ins Chaos!

## Worum geht es?

Virtual States ist ein Foren-RPG, in dem jeder User einen eigenen Staat erschaffen und nach eigenem Gusto regieren kann. Wie oben beschrieben stehen dem Spieler dabei alle Möglichkeiten offen, von pluralistischen Demokratien über autokratische Monarchien hin zu sozialistischen Stammesgesellschaften ist bei uns alles möglich. Als Grundlage für unsere Simulation dient eine eigens kreierte Welt mit einer einzigartigen Weltkarte die sich lose an der realen Welt orientiert.

Über ein Dutzend bespielter Staaten gestalten momentan das Geschehen der Welt mit zahlreichen, spannenden und teils langjährigen Plots über den Untergang der Freiheit, einem Bürgerkrieg in einem Land Names Mondego. Aber auch wiederkehrenden Ereignissen, wie dem Worldvision Song Contest, bei dem Künstler aus der gesamten Welt zu einem musikalischen Wettstreit zusammen kommen.

Da wir hier bei uns eine eigene Welt erschaffen haben, haben historische Ereignisse wie der Zweite Weltkrieg oder die Weltwirtschaftskrise bei uns nie stattgefunden. Dafür haben die Spieler sich von der Herrschaft des Selucischen Reiches während der Antike oder die Entdeckung und erfolgreiche Besiedlung der Neuen Welt durch die nordischen Völker im 11. Jahrhundert eigene Ereignisse in Anlehnung an die reale Geschichte erdacht. Diese kann man im Forum einsehen und durch die Rolle seines eigenen Landes in der Geschichte erweitern.

Zeitlich spielen wir in der Jetztzeit, das Jahr welches du täglich auf dem Kalender siehst ist also auch das Jahr, welches wir in unserer Simulation gerade haben. Damit sind alle Technologien, die bis jetzt erfunden wurden, verfügbar und neue Technologien werden in Echtzeit entdeckt. Vielleicht von Deinem Land?

Solange Du dich als Spieler an ein paar wenige Regeln hält, sind dir nahezu keine Grenzen gesetzt.

### **Was wir bieten:**

- Eine aktive, freundliche und hilfsbereite Community mit über einem Dutzend zeitgleich bespielten Staaten
- Ein aktives dreiköpfiges [Adminteam](#) ,bestehend aus zwei Spiel-Administratoren und einem Tech-Administrator
- Eine eigens für die Simulation kreierte [Weltkarte](#) mit Topographie und Klimazonen, bewohnt von unterschiedlichen Völkern und Gesellschaften
- Viele spannende Plots mit verschiedenen Mitspielern und langen Laufzeiten - von Expeditionen in ferne Länder über Mafia-Organisationen bis hin zu handfesten Kriegen
- Die Möglichkeit, einen Staat mit all seinen Facetten zu kreieren und zu simulieren
- Regelmäßig wiederkehrende Veranstaltungen wie den Worldvision Song Contest
- Ein seit der Gründung am 26. Juni 2004 werbefreies, in Deutschland gehostetes Forum

### **Du bist richtig bei uns, wenn...**

- Du kreativ bist und viele Ideen für Deinen Staat und die Simulation hast

- Du Lust hast, Politik, Diplomatie, Wirtschaft, Gesellschaft, Kultur und Militär für einen fiktiven Staat zu erdenken, auszugestalten und im Zusammenspiel mit anderen Staaten zu simulieren
- Du eine konstruktive Diskussionskultur und Kompromissbereitschaft pflegst
- Du Lust hast, Teil einer freundlichen, freundschaftlichen, lustigen und langlebigen Community zu werden

### [Du willst mehr über Virtual States wissen?](#)

Wir würden uns freuen dich als neuen Mitspieler begrüßen zu dürfen. Solltest Du Fragen haben kannst Du diese direkt im [Forum](#) oder in unserem [Discord Channel](#) stellen.

[Kontakt](#) | [Impressum](#) | [Datenschutzerklärung](#)

Header is created with following images: [United Nations General Assembly hall - CC 2.0](#) | [Hands on Diamonds - Public Domain](#) | [A 46 segment non-HDR panorama of the Hong Kong night skyline - CC 3.0](#) | [Innenansicht der Frankfurter Börse - Public Domain](#) | [U.S. Navy Sea-Air-Land - Public Domain](#)

---

### **Beitrag von „Benedikt I.“ vom 7. April 2023, 10:38**

Ja, ne.

Wenn ich daran denke wie arrogant man reagiert hat als Futuna sich vorgestellt hat, kann ich darauf auch sehr gut verzichten.

---

### **Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 7. April 2023, 12:01**

Kannst du uns dazu noch einen Beleg posten?

---

### **Beitrag von „Virtual\_States“ vom 7. April 2023, 15:41**

### Zitat von Benedikt I.

Ja, ne.

Wenn ich daran denke wie arrogant man reagiert hat als Futuna sich vorgestellt hat, kann ich darauf auch sehr gut verzichten.

Hallo Benedikt,

danke für deine Rückmeldung.

Allerdings muss ich gestehen habe ich das anders in Erinnerung. Die Diskussion lief damals bei uns im Forum sehr gesittet und vor Allem auf Augenhöhe ab.

Futuna (Futunische Hegemonie) hat damals vorgeschlagen, dass MN und VS fusionieren. Allerdings sind die Spielkonzepte leider einerseits viel zu unterschiedlich (in VS spielt man einen Staat inklusive aller Einwohner, in MN eine Person aus einem Staat). Dazu kommt, dass Staaten in VS, wie auch in MN historisch gewachsen sind, man zwei völlig unterschiedliche Karten, Weltgeschichten, Begrifflichkeiten und weitere Punkte, bei einem solchen Zusammenschluss sehr schlechtunter einen Hut bringen kann ohne dabei eines der Systeme de facto "auszulöschen".

Die Spielerschaft der VS hat sich damals einstimmig dazu entschieden keine Fusion, sondern eher eine Partnerschaft anzustreben. Möchte man eine Person in einem Staat spielen, so sind die MN empfehlenswert. Hier kann man sich ja de facto austoben was man für einen Beruf ergreifen will, in was für einem Staat man leben will, etc. Wenn man allerdings einen gesamten Staat übernehmen möchte, der sich auch (ähnlich wie in MN) zwar an realen Staaten orientieren kann, jedoch kein Realer Staat ist, dann ist man eventuell bei VS besser aufgehoben.

Das ist es auch, was wir klar bei Anmeldungen von Spieler kommunizieren und auch als "Werbung" an diese, sollten sie eher in eurer Konzept passen. So weit ich weiß haben dabei schon ein paar Spieler auf diesem Wege zu euch gefunden.

Auch Futuna hat schlussendlich eingesehen, dass eine Fusion einerseits schwierig, wenn nicht gar unmöglich ist und die Spielerschaft von VS dies auch nicht forcieren wöllte. Dann sind wir freundschaftlich auseinander gegangen. Und es gab und gibt noch einige Spieler in VS, die in beiden "Welten" aktiv sind.

Nachlesen kann man das ja immer noch bei uns im Forum ([Link](#)).

Liebe Grüße  
Das VS Admin Team

---

### **Beitrag von „Benedikt I.“ vom 7. April 2023, 17:32**

Da hat mir mein Gedächtnis wohl einen Streich gespielt. In dem Fall entschuldige ich mich natürlich für den Fauxpas.

---

### **Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 8. April 2023, 16:12**

@Virtual States

Zwar habe ich bei euch nie mitgemacht, fand das Konzept aber interessant und habe gelegentlich bei euch im Forum mitgelesen. Ich hätte ich mal eine Frage: Wenn ihr schon eine neue Weltkarte erstellt, warum nehmt ihr nicht gleich unsere Erde topographisch? Dann wären doch alle Fragen wie Klima, Rohstoffe, Topographie usw. klar. Ein allfälliger Hinweis, das wäre doch nun wirklich nicht sehr kreativ, kontere ich damit, dass eure Erde nicht besonders stark von der RL-Erde abweicht.

Den Verweis auf die RL-Erde mache ich vor dem folgenden Hintergrund: Mir scheint die Eintrittsschwelle in unser virtuelles Hobby hoch, weil die Ausgestaltung harte Arbeit bedeutet und viele abschreckt. Zwar will man schnell seinen eigenen Staat, aber wenn es dann konkret an die Arbeit gehen sollte, verschwinden viele wieder. Die Topographie der RL-Erde bedeutet allerdings in keiner Weise, dann auch entsprechende RL-Kulturräume zu fordern, ganz im

Gegenteil. Es spricht nichts gegen einen frankophonen Staat in Asien oder sowas. Und auch sollen nicht die aktuellen politischen Grenzen übernommen werden. Diesbezüglich sollte m.E. grosse Kreativität herrschen. Aber eine definierte Topographie würde doch zumindest diesbezüglich für Klarheit herrschen. Und eine ganz neue Welt zu erschaffen wäre ja ein wahnsinniger Aufwand, den niemand auf sich nimmt.

---

## **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 Konzept 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, wenngleich 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 .

---

### **Beitrag von „Charles Lanrezac“ vom 10. April 2023, 10:32**

Besten Dank für die Erläuterungen. Ich habe dir noch eine PN geschickt.

---

### **Beitrag von „Enkidu“ vom 26. April 2023, 21:10**

#### [Zitat von Charles Lanrezac](#)

Und eine ganz neue Welt zu erschaffen wäre ja ein wahnsinniger Aufwand, den niemand auf sich nimmt.

Einspruch. Weltenbau/Weltenbasteln ist v. a. im Fantasybereich ein verbreitetes Hobby. Es gibt sogar Leute, die gleich mehrere Welten ihr eigen nennen.

---

### **Beitrag von „Amintore Fanfani“ vom 7. Mai 2023, 16:43**

#### [Zitat von Virtual States](#)

Futuna (Futunische Hegemonie) hat damals vorgeschlagen, dass MN und VS fusionieren. Allerdings sind die Spielkonzepte leider einerseits viel zu unterschiedlich



(in VS spielt man einen Staat inklusive aller Einwohner, in MN eine Person aus einem Staat). Dazu kommt, dass Staaten in VS, wie auch in MN historisch gewachsen sind, man zwei völlig unterschiedliche Karten, Weltgeschichten, Begrifflichkeiten und weitere Punkte, bei einem solchen Zusammenschluss sehr schlechtunter einen Hut bringen kann ohne dabei eines der Systeme de facto "auszulöschen".

Mir erscheinen die Spielkonzepte jetzt nicht wirklich sehr unterschiedlich.

Es gab MNs, die von einem Spieler lediglich auf Staatsführungsebene simuliert wurden.

---

## Beitrag von „Virtual\_States“ vom 11. Mai 2023, 11:57

[Zitat von Amintore Fanfani](#)

Es gab MNs, die von einem Spieler lediglich auf Staatsführungsebene simuliert wurden.

Hallo,

das mag sicherlich der Fall sein, dass es da einige gibt in denen sie die Führungsebene simulieren. Allerdings ist die Mehrheit leider nicht so aufgebaut, sondern inkludieren Spieler die Rollen in den MNs an sich übernehmen.

Und ja, die Grundidee ist sicherlich sehr ähnlich. Aber wir simulieren nicht nur Personen auf Staatsführungsebene sondern auch Alles was einen Staat betrifft - man simuliert den Staat und Alles und Jeden der sich darin befindet, respektive dazu gehört. De facto wäre das jeder Staatsbürger, jedes Unternehmen, jeden Beruf, jede Organisation und dazu die Ausgestaltung der Gesamtheit des Landes mit Allem drum und dran. Es gibt (in der Regel) nur einen Spieler pro Land, keinen der Charaktere aus dem Land aussimuliert, der nicht der Spieler des Landes ist.

Von den anderen, genannten Punkten ganz abgesehen, die sich leider auch nicht zielführend vereinen ließen.

Liebe Grüße  
Das VS Admin Team