

TIMO ERNST
TIMO.ERNST@INFORMATIK.UNI-ULM.DE

ONLINESPIELE

DIE VIRTUELLE WELT UND IHRE
GESELLSCHAFT

Inhalt

Kapitel I

EINFÜHRUNG

:: §1 OFFLINESPIELE	3
:: §2 NOVUM ONLINESPIEL	3
:: §3 MMOTIVATION	4
:: §4 KOSTEN	5

Kapitel II

DIE VIRTUELLE GESELLSCHAFT

:: §1 SOZIALE STRUKTUREN	6
:: §2 NOVUM KOMMUNIKATION	8

Kapitel III

DER MENSCH UND SEINE BEDÜRFNISSE

:: §1 DIE MAWLOW'SCHE BEDÜRFNISPYRAMIDE	10
:: §2 LEBEN ONLINE	11

FAZIT

14

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Kapitel I

EINFÜHRUNG

§1 OFFLINESPIELE

Einführend betrachten wir Spiele wie sie bisher waren: Nämlich offline. Das heißt man spielt ohne eine Anbindung an das Internet, zumeist alleine oder aber auch zu zweit (bzw. maximal zu viert an Konsolen).

Untersucht man diese „Games“ nun etwas genauer, entdeckt man sehr schnell ein übliches Schema, dem beim Spielen nachgegangen wird: Es existiert eine feste, statische „Storyline“. Der Spieler folgt diesem „Bauplan“ bis zum Ende wo er eine finale Hürde überwinden muss. An dieser Stelle ist das Abenteuer zu ende. Startet man das Spiel erneut von vorne, so ändert sich nichts. Man erlebt dieselbe Geschichte, bekämpft die gleichen Gegner und landet bei demselben Ende. Ähnlich wie in einem Film wird der Spieler das Gefühl nicht los, dass alles so „hinkonstruiert“ wurde, damit er diesem Pfad folgt.

Einigen Spielern wurde dies zu langweilig und zu unrentabel Geld für ein „Einwegprodukt“ auszugeben. Weiterhin wurde das gemeinsame Spielen mit anderen Menschen (Wie zum Beispiel bei Gesellschafts- und Brettspielen) vermisst. Dies war, zusammen mit der „Erfindung“ des Internets, die Geburtsstunde der Idee des sog. „Online-Gameing“.

§2 NOVUM ONLINESPIEL

1997 wurde das erste wirklich erfolgreiche Onlinespiel „Ultima Online“ entwickelt. Zwar gab es zuvor bereits einige zaghafte Versuche, eben diese einzuführen, wurde dieser Ruf jedoch von der Spielergemeinde nicht gehört. Ultima Online bot den verwöhnten Gamern eine Vielzahl an neuen Möglichkeiten, ihren Spieldurst zu stillen: Allem voran die wahrscheinlich herausragenden Neuerungen im Vergleich zu ihren Vorgängern:

- Spielen mit weit mehr als 4 Spielern möglich (theoretisch so viele, wie es Menschen auf dem Planeten gibt – Jeder kann daran teilnehmen – Ist jedoch durch die physikalische Belastbarkeit der Server auf denen gespielt wird begrenzt).
- Kommunikation mit anderen Spielern
- Keine feste Handlung. Der Spieler bestimmt sein Schicksal selbst.
- Kein Ende ⇒ „Endlosspiel“

Es gibt vier Typen von Onlinespielen, die am weitesten verbreitet sind:

Typ	Beispiel
MMORPG (=“Massively Multiplayer Online RolePlaying Game“)	Ultima Online
Egoshooter	Counterstrike
Browsersgames	Space Pioneers
Strategiespiele	Warcraft

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Achtung: Ab hier werden die Grundkonzepte von Onlinespielen anhand des Beispiels „LineageII“ verdeutlicht. Dieses Spiel, welches in Korea seine Wurzeln hat, ist in der europäischen Spiele-Szene eher unbekannt. Trotzdem eignet es sich ideal für diese Ausarbeitung, da es hierbei nicht darum geht, ein spezifisches Spiel zu beschreiben, sondern die grundlegenden Konzepte von Onlinespielen zu verdeutlichen.

*Weiterhin ist Lineage II sehr „basic“, was bedeutet, dass es **noch** nicht allzu viele Funktionen bietet (Also überschaubar bleibt), wie zum Beispiel Ultima Online, was bereits durch mehr als 5 sog. „Expansion Packs“ erweitert wurde und bei weitem den Umfang dieser Präsentation sprengen würde.*

§3 MOTIVATION

Nun stellt sich natürlich irgendwie die Frage, was Onlinespiele eigentlich so interessant macht. Die Antwort ist simpel: Im Prinzip geht es um dasselbe wie bei „normalen“ Games: Um Herausforderung. Nur ist dies bei dieser Gattung elektronischer Unterhaltung eine andere. Nicht das Ende ist das Ziel, sondern der Weg. Der Umgang mit anderen Spielern macht die Situationen in denen man sich befindet heikel. Dabei spielt der Aspekt der Kommunikation sicherlich die größte Rolle. Missverständnisse führen schnell zu Streit und Provokation. Der korrekte Umgang mit verbalen Mitteln will hier gut gelernt sein.

Weiterhin ist der Begriff der Organisation sicherlich ein wichtiger Bereich in Onlinespielen. Jeder hat bestimmt schon einmal versucht im realen Leben eine Feier zu organisieren oder ein paar Freunde zu einem Fußballspiel zusammenzubekommen. Dies, an sich schon schwierig genug, stellt den Veranstalter solcher „Events“ aber Online vor eine weitaus größere Herausforderung.

Ein dritter, zentraler Begriff, nicht nur im Onlinegaming, sondern im ganzen Internet, ist sicherlich das sog. „Virtuelle Ich“. Jeder versucht sich in gewisser Weise irgendwie in dieser neuen Welt zu repräsentieren: Sein Charakter, seine Individualität, seine Klasse sind Eigenschaften eines Spielers, die ihn einzigartig machen (siehe Kapitel 3: „Wetten & Wettkampf“).

Wie in allen anderen Computerspielen spielt das „Eintauchen“ in eine längst vergangene oder gar nicht existierende Welt eine große Rolle. Der Hunger der Faszination, die jemand zum Beispiel für das Mittelalter empfindet, findet hierbei Nahrung. Wer kann schon sagen, gestern nach dem Einkaufen im Supermarkt noch schnell einen gefährlichen Drachen besiegt zu haben und die holde Maid aus dem höchsten Turm des höchsten Berges befreit zu haben? Es handelt sich bei der Bewältigung von Computerspielen also um eine Simulation einer Fantasiewelt, die der Spieler in der Form nicht (mehr) erleben kann.

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

§ 4 KOSTEN

Wie jede andere Form der Unterhaltung kommt auch das Onlinegaming nicht ohne finanzielle Ausgaben aus. Der Hersteller verdient hierbei zum Großteil nicht durch den Verkauf des Spiels, sondern durch die Bereitstellung der Server auf denen gespielt wird. Der Spieler zahlt hierbei eine monatliche Gebühr, die sich meistens um ca. 15€ / Monat dreht. Von vielen Spielern wird dies oft als viel zu teuer bemängelt. Schaut man sich jedoch an, dass zwei Kinobesuche pro Monat mehr kosten, ist der Preis sicherlich nicht als zu hoch angesetzt. Zudem ist es meistens so, dass sich das Spiel an sich kostenlos im Internet auf der Webseite des Herstellers herunterladen lässt. Wer jedoch nicht über eine Bandbreitenverbindung verfügt ist mit den ca. 1,5GB sicherlich überfordert. Für diese Leute führt der Weg am Laden leider nicht vorbei. Dort lässt sich das Spiel für ca. 30-40€ erstehen.

Leider macht die Softwarepiraterie auch (oder grade) an der Spieleindustrie nicht halt, denn inzwischen werden im Internet sog. „private Server“ angeboten. Diese werden, wie der Name schon sagt, von privaten Personen bereitgestellt und betrieben. Spieler aus aller Welt können nun kostenlos auf diesen spielen. Dies ist und bleibt jedoch illegal.

Weiterhin bringt das Spielen auf diesen Servern Probleme mit sich: Zum einen ist die Wartung der Server alles andere als professionell. Abstürze (Server-crashes) sind an der Tagesordnung. Dem Spielspaß tut dies sicherlich alles andere als gut.

Zusätzlich zu den Kosten, die der Hersteller für das Spielen verlangt, fallen natürlich noch die üblichen Kosten für die Internetverbindung an. Glücklicherweise sind die Leute, die eine Flatrate besitzen.

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Kapitel II

DIE VIRTUELLE GESELLSCHAFT

§1 SOZIALE STRUKTUREN IN ONLINEGAMES

In diesem Kapitel geht es um das eigentliche Thema, wie auch die Überschrift dieser Ausarbeitung hinweist, die „Virtuellen Gesellschaft“. Wir wollen hierbei untersuchen, ob sich das soziale Verhalten und die gesellschaftlichen Umgangsformen der heutigen, realen Gesellschaft auf die virtuelle übertragen lassen.

Zunächst einmal lässt sich sicherlich sagen, dass jeder Mensch eine gewisse Form der Anerkennung sucht. Man möchte als Persönlichkeit respektiert werden. Wer dies im realen Leben nicht kann, der wird vielleicht in der virtuellen fündig. Wie überall im Internet ist man dort völlig anonym; ein unbeschriebenes Blatt. Leute, die man kennen lernt haben keinerlei Vorurteile. Der Eindruck des Gegenübers ist unabhängig von Nationalität oder Aussehen. Äußerliche Merkmale spielen also keine Rolle, ganz nach dem Satz „Vor Gott sind alle gleich“. Nirgendwo wie im Internet trifft diese Weisheit eher zu. Es zählen stattdessen Eigenschaften wie Persönlichkeit, Charakter, Freundlichkeit, Aufopferungsbereitschaft, Hilfsbereitschaft etc. ... Man kann also im Internet und insbesondere in Onlinespielen durchaus davon reden, einen neuen virtuellen Ruf zu erlangen.

Dies kommt dem „Säugetier Mensch“ äußerst entgegen, da sich diese spezielle Lebensform ständig in Herden aufhält. Was jetzt ein wenig absurd klingt, ist aber genauer Bedacht gar nicht mal so abwegig. Denn würde dies nicht zutreffen, so würde es keine Dörfer und keine Städte geben. Der Mensch sucht nach Kontakt zu anderen Menschen. Wir bezeichnen dies als „soziales Bedürfnis“ (*Mebr dazu in Kapitel 3: „Die Mawlow'sche Pyramide“*). Das heißt also, die Bildung von Gruppen und Gemeinschaften ist unabdingbar für das (Über-)Leben unserer Spezies.

Nun, was hat das alles mit Onlinespielen zu tun? Wie Eingangs erwähnt, wollen wir nun versuchen diese Eigenschaften menschlicher Verhaltensweisen auf das Onlinegaming zu übertragen.

In Spielen, die im Internet „gezockt“ werden, haben sich mit der Zeit verschiedene Arten von Gruppen herausgebildet. Dies sind:

- Partys
- Clans
- Alliances

1. Partys

Diese Form der Gemeinschaft ist eine der wichtigsten und grundlegendsten Arten in Onlinespielen. Sie hat nichts mit dem Begriff der Party im Sinne von „Feier“ zu tun, wie man vielleicht zu Anfang denken könnte, sondern kommt von dem englischen Wort „Party“ [‚Parti‘]; zu Deutsch: „Partei“.

Eine Party besteht zumeist aus einer kleinen Gruppe von Spielern zwischen zwei und 15 Spielern. Größere Gruppen sind auch möglich, jedoch eher unüblich.

Der Sinn einer solchen Party besteht darin, gemeinsam Ziele zu erreichen, die alleine nur schwer zu schaffen sind. Eine solche Party ist meist zeitlich begrenzt und löst sich auf, sobald

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

das Ziel erreicht ist. Die „Beute“ wird fair unter den Teilnehmern aufgeteilt. Meistens existiert eine „Random-Funktion“ die die erbeuteten Items¹ nach dem Zufallsprinzip an die Spieler verteilt.

Weiterhin existiert keine hierarchische Ordnung, d.h. Entscheidungen werden demokratisch durch Mehrheitsbeschluss getroffen. Dies führt natürlich oft zu Konfusion und Chaos, wie eingangs schon erwähnt (*Kapitel I: „Motivation“*).

2. Clans

Eine weitaus bessere Lösung als Partys sind Clans. Sie sind nicht zeitlich begrenzt, sondern werden von einem sog. „Clanleader“ (Der Anführer) gegründet. Dieser kann jederzeit neue Mitglieder aufnehmen und aber auch wieder verbannen. Ein Clan ist sicherlich mit einer Art „Club“ im wahren Leben vergleichbar.

In einem Clan hilft man sich gegenseitig und tauscht Informationen aus.

Der Clanleader setzt Termine für „Events“, also Ereignisse, fest. Man erkennt hier also schon eine primitive hierarchische Ordnung. Diese Festlegung wird jedoch meist Spiel-extern vorgenommen (z.B. in Foren) da sicherlich nicht jedes Mitglied anwesend sein kann, wenn diese Besprechung stattfindet und er somit nachlesen kann, wann das nächste Ereignis stattfindet.

Oft tritt sogar eine art Patriotismusgefühl, also ein Verbundenheits- und Identifikationsgefühl, mit dem Clan ein. Dieses menschliche Verhalten lässt sich sehr oft beobachten, besonders bei Sport und sonstigen Wettkämpfen. Spieler, die zusammen in einer Gruppe interagieren, fühlen sich stark und miteinander verbunden.

Ein Beispiel: Wenn es in einer Schulklasse der Unterstufe öfter zu Schlägereien kommt, wenden Psychologen den folgenden Trick an: Alle Schüler dieser Klasse erhalten ein T-Shirt mit dem Aufdruck ihrer Klasse, also z.B.: „7b“. Die Folge ist, dass sich die Schüler miteinander verbunden fühlen und die Schlägereien aufhören. Ein unangenehmer Nebeneffekt, der beobachtet wurde, war allerdings, dass die Schlägereien zwischen einzelnen Klassen nun zunahmen.

Ähnlich ist es nun in Onlinespielen. Identifiziert sich ein Spieler mit einem Clan möchte er dazu beitragen ihn stärker und größer zu machen. Er repräsentiert sich und seinen „Verein“. Oft ist es zu beobachten, dass diese Leute, ähnlich wie im Schüler-T-Shirt-Beispiel, ein Kürzel des Clan-namens vor ihrem im Internet verwendeten Pseudonym verwenden, also z.B.: „[GH]Valmar“. In diesem Fall beschreibt „GH“ das Kürzel des Clans und „Valmar“ den „Nicknamen“ des Spielers unter dem er im Spiel bekannt ist.

Diese Namen sind beliebig frei wählbar. Beliebte sind Prominente aus Film und Fernsehen oder aber auch Fantasienamen und konstruierte Pseudonyme.

3. Alliances

Der Begriff der Allianz ist schnell erklärt. Wie man intuitiv schon vermutet handelt es sich hierbei um Zusammenschlüsse mehrerer Clans (Meist 2 bis 5). Gründe hierfür sind Bedrohungen durch übermächtige Parteien. Dadurch entsteht in Onlinespielen eine gewisse „politische“ Brisanz die durchaus zu erhöhtem Spielspaß beitragen kann.

Verhandlungen, Schlachten und Friedensabkommen gehören zu täglichen Aufgaben von Mitgliedern einer Allianz.

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

§2 KOMMUNIKATION

Der sicherlich wichtigste Aspekt in Onlinespielen ist die Kommunikation. Ohne sie ist eine Interaktion mit anderen Spielern nicht möglich. Wir sprechen allerdings nicht unbedingt von Informationsaustausch im Sinne von Sprache und Zeichen. Viele Spiele bieten die Möglichkeit durch Gestik und manchmal sogar Mimik zu kommunizieren.

Diese Methoden stoßen natürlich schnell an ihre Grenzen so dass man um den primären Kommunikationskanal des Menschen, der Sprache, nicht herumkommt. Realisiert wird dies durch Spielinterne Chats, bekannt aus dem alltäglichen Internettreiben, wie es tausende jeden Tag in Internetcafés und Chatplattformen der Welt zieht.

Dies hat dazu geführt, dass sich die Spieler Modifikationen für bereits existierende Sprachen überlegt und auch realisiert haben. Zumeist wird in Englisch gesprochen. Ebenfalls weit verbreitete Sprachen sind koreanisch und russisch. Breitbandwüste Deutschland spielt hier mit seiner Sprache eher eine untergeordnete Rolle. Grammatik und Rechtschreibung scheint zu schwierig zu sein, so dass dieses Privileg nur unsereins vorbehalten bleibt. In Sachen Softwarepiraterie und Viren- sowie Trojaner-entwicklung sind wir jedoch nach wie vor „spitze“.

Doch zurück zum Spiel: In den letzten Jahren hat sich ein spezielles Chatsystem mit mehreren Modi durchgesetzt, welches ich im Folgenden kurz erläutern möchte:

Es gibt in der Regel fünf Chatmodi:

- 1.) Der Standardmodus
Wie der Name schon sagt, beschreibt dieser Modus die Standardeinstellung. Tippt man etwas ein und bestätigt die Eingabe mit Return auf der Tastatur, so sehen alle Spieler im Umkreis einiger „virtueller Meter“ den Text.
- 2.) Private Messages (= „PMs“), oder auch „flüstern“ genannt.
Auch hier ist die Bezeichnung fast selbsterklärend. Diese Form der Nachricht muss explizit mit einem Empfänger bezeichnet werden. Anschließend erhält dieser, und auch nur dieser, die Nachricht.
- 3.) Clanintern
Wie man sich sicherlich gut vorstellen kann, können nur Clanmitglieder diese Nachricht lesen.
- 4.) Alliance – Talk
Analog Clanintern
- 5.) Area(-shouting) oder auch „brüllen“
Dieses interessante Feature macht es möglich, dass Spieler innerhalb einer gewissen Umgebung, „einer Area“, eine Nachricht empfangen können. Areas können Städte, Höhlen, Inseln usw. sein.
Allerdings bringt dieser Modus den unangenehmen Nebeneffekt des Spammings mit sich. D.h. man ist vor sinnlosen Nachrichten nicht sicher. Verwarnungen und evtl. Sperrung des Spieleraccounts durch Admins sind hier eine Möglichkeit zur Spamverhinderung.

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Wie anfangs erwähnt haben sich mit der Zeit modifizierte und auch komplett eigenständige Sprachen entwickelt. Hierzu zählen auch Abkürzungen, die es dem Spieler erlauben komplexe, aber immer wiederkehrende Ausdrücke schnell und effizient auszugeben.

Beispiele:

- LoL = “laughing out loudly“
- Rofl = “Rolling on the floor laughing”
- Brb = “Be right back”
- Wb = “Welcome back”
- Np = “No Problem”
- Ty = “Thank you”
- THX = “Thanx” (= “Thanks”)

Ein noch größeres Beispiel als Sprache, stellt die Darstellung von Emotionen dar. Aber auch hierfür hat die Spielergemeinde eine Lösung gefunden:

Emoticons & Smileys

- *Smileys*
Diese schon im fast gesamten Internet verbreitete Variation der Ausdrückung von Gemütszuständen hat sich auch bei den Onlinespielen sehr schnell durchgesetzt. Hier einige Beispiele:

:)
:P
:(
=)
^^
:D
D:

Die meisten Smileys lassen sich als kleines Gesicht erkennen indem man den eigenen Kopf um 90° nach links bzw. nach rechts neigt. Manchmal ist auch nur ein für diese Emotion spezifisch wichtiger Teil des Gesichtes dargestellt, wie in diesem Beispiel, das ein paar fröhliche Augen darstellt: ^^

- *Emoticons*
In Ragnarok Online, einem Online-RPG aus Asien hat man das Problem der Vermittlung von Gemütszuständen gelöst, indem man über dem Kopf des jeweiligen Spielers einfach eine Art Sprechblase mit einer Animation eines Gesichtes darstellen kann (*Siehe Abbildung*).



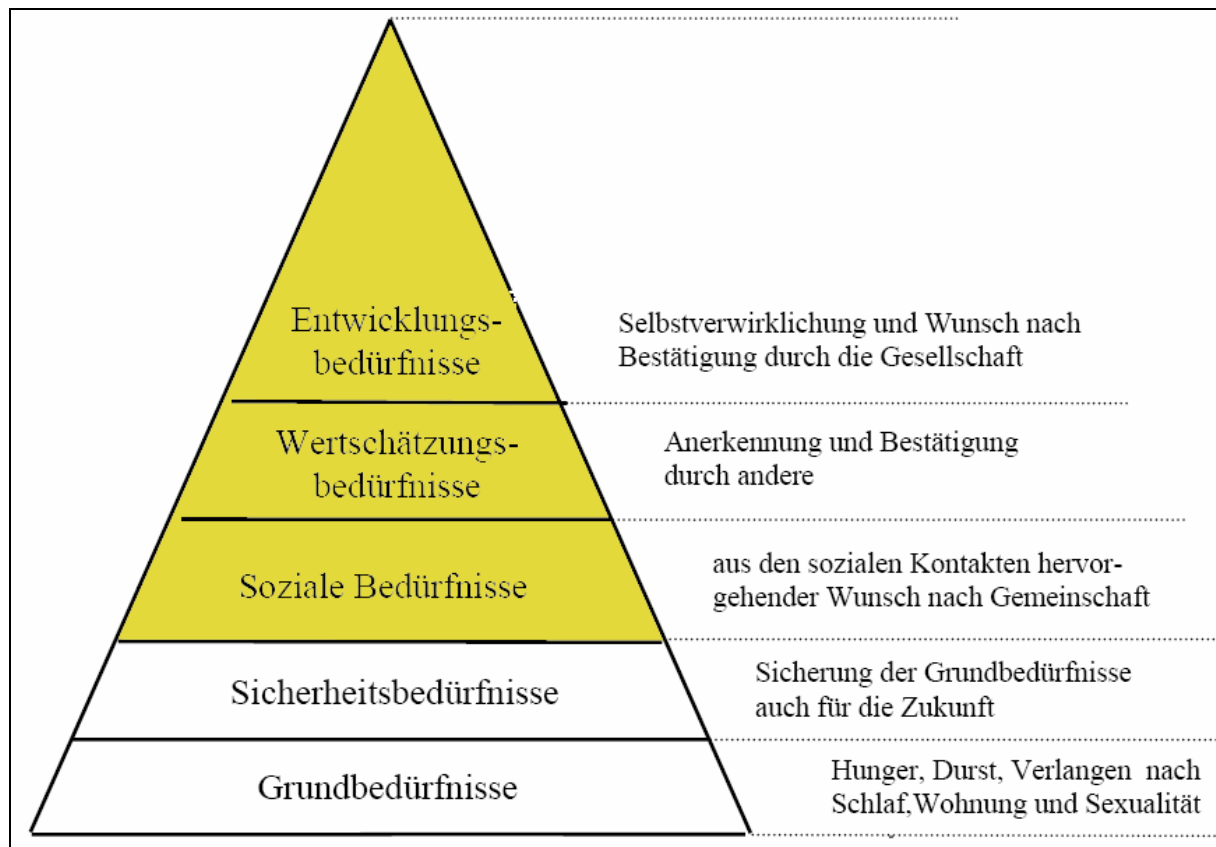
¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Kapitel III

DER MENSCH UND SEINE BEDÜRFNISSE

§1 DIE MAWLOW'SCHE BEDÜRFNISPYRAMIDE

Jeder Mensch strebt danach seine Bedürfnisse zu befriedigen. In der Mawlow'schen Bedürfnispyramide sehen wir sehr deutlich, wonach unsere Spezies mit welcher Priorität giert:



Wir sehen, dass wir zuerst versuchen unsere Grundbedürfnisse zu befriedigen und zu sichern. Diese sind existenziell wichtig, da wir ohne sie nicht (über-)leben können. Die Bereiche Soziale-, Wertschätzungs- und Entwicklungsbedürfnisse orientieren sich eher an der psychologischen Ader der Person. Diese Bedürfnisse können jedoch von Onlinespielen (teilweise) befriedigt werden.

Soziale Bedürfnisse beschreiben den Wunsch nach Kontakt zu anderen Menschen. Man möchte ein Teil der Gemeinschaft sein. In Onlinespielen kann man dies durchaus erreichen, indem man solchen Gruppen beitrifft (*Siehe vorherigen Abschnitt: Partys, Clans, Alliances*). In diesen „Herden“ kann der Mensch sich nun entfalten. Er kann durch gute Leistungen innerhalb der Gesellschaft Lob und Anerkennung erlangen (Wertschätzungsbedürfnisse).

Auch dem letzten Bedürfnis kann genüge getan werden. Eine der Hauptaufgaben in Onlinespielen ist es, seinen Charakter zu „leveln“. Das heißt, man muss ihn weiterentwickeln. Dadurch wird er stärker, gewinnt an „virtueller“ Erfahrung und erhält neue Techniken (=„Skills“).

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

§2 LEBEN ONLINE

Wie Eingangs erwähnt, möchten wir prüfen, ob es möglich ist, das echte Leben auf ein virtuelles zu übertragen. Wie wir im vorherigen Paragraphen gesehen haben ist er bereits möglich soziale Strukturen in eben diesen einzubetten. Doch wie ist es mit dem Rest des Lebens?

Im Folgenden gehen wir ein wenig weiter in die alltäglichen Strukturen, Rituale und Hobbys des Menschen ein:

Der virtuelle Wirtschaftskreislauf

In den meisten Onlinespielen existiert meist eine Form einer Währung. Diese sind oft nur ausgedacht, entspringen also einer Fantasie. In unserem Beispiel Lineage II sind dies Goldstücke/-münzen, die sich „Adena“ nennen. Weiterhin existieren Gegenstände wie Waffen, Heilkräuter, Rüstungen, Reittiere etc. Da jede dieser Waren einen gewissen Wert besitzt und sicherlich von einigen Spielern begehrt wird, entsteht schnell eine primitive Form einer Marktwirtschaft. Spieler versammeln sich auf Marktplätzen an denen Waren getauscht, verkauft und gekauft werden. Pfeilscherei ist hierbei natürlich an der Tagesordnung und der ein- oder andere wird schon mal über's Ohr gehauen. Wird man seine Ware partout einfach nicht los, kann man diese auch an sog. „NPCs“ (= „Non Player Characters“) verkaufen. Diese werden von der Serversoftware gesteuert und kaufen jegliche Ware, allerdings zu einem festen (meist schlechten) Preis. Dies sollte daher nur ein allerletzter Ausweg sein.

Geldgier und Spielsucht führen allerdings oft dazu, dass man mehr möchte, als eigentlich möglich. Daher haben sich findige Händler etwas einfallen lassen: Im Internet ist es möglich, virtuelles gegen reales Geld zu tauschen. Entsprechende Plattformen bieten sich auf Auktionshäusern wie eBay an, aber auch komplett eigene Websites mit einem eigenen Einkaufssystem für diese Waren gibt es. Hier ein Screenshot einer solchen Seite:

The screenshot shows the 'Lineage 2 (US) Store' website. At the top, there are language selection buttons for English, French, German, Japanese, and Korean. Below this is a navigation bar with 'Home', 'Partner Programm', 'Über uns', and 'Kontakte'. A main menu contains buttons for 'Kaufen', 'Verkaufen', 'Tauschen', and 'Spenden'. The breadcrumb trail reads 'Home > Lineage 2 (US) Store'. On the left, a 'SELECT YOUR SERVER' section lists servers: Bartz, Devianne, Erica, Gustin, Hindemith, Kain, Lionna, Sieghardt, and Teon. The main content area features three promotional banners: 'Lineage 2 Adena Preise im Keller!' (Grossartige Neuigkeiten! Wir haben alle Preise auf allen Servern für DAoC Plat reduziert. Kaufen Sie so günstig ein wie nie! Auf einigen Servern kostet 1 Mio Adena gerade mal 11\$!! Viel Spass :)), 'Lineage 2 Adena Preise wurden gesenkt!' (Die meisten Adena Preise wurden gesenkt, um Ihnen ein bestmöglichstes Angebot zu bieten!), and 'Lineage 2 Adena nun auf allen Servern zum Verkauf!' (Wir haben unser Angebot von Adena auf alle Server erweitert, um der grossen Nachfrage gerecht zu werden. Sie können Ihr Adena innerhalb von Minuten erhalten und das bei Niedrigstpreisen!). On the right side, there is a shopping cart section ('Einkaufswagen') showing 'Ihr Einkaufswagen ist leer.', a 'LIVE HELP' button, a list of links ('Kostenlose Kundenhotline', 'Lesen Sie unsere FAQ', 'Schicken Sie uns eine Email!'), and a login/register section ('Ihr Konto') with fields for 'Email:' and 'Passwort:', an 'Einloggen' button, and a 'Registrieren Sie sich hier' link.

¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Petsystem: Haustiere und mehr

Haustiere haben sich bei uns fast schon überall durchgesetzt. Kaum ein Haushalt hat kein/e(n) Katze, Hund, Vogel oder Nagetier. Warum sollte dies nun Online nicht möglich sein?

Tatsächlich gibt es in vielen Onlinespielen die Möglichkeit, sich ein solches „Pet“ zuzulegen. Einen wirklichen Nutzen bringen diese nur selten, doch gibt es auch Tiere, die einen Zweck erfüllen: Reittiere wie Pferde können Personen schnell an andere Orte bringen. Gefährlichere Tiere können gezähmt werden und stellen im Kampf eine wertvolle Waffe dar. Farmer können Züchten und Verkaufen. Wir sehen also, dass sich die virtuelle Welt auch in diesem Punkt kaum von unserer realen unterscheidet.

Beispiel Lineage II: Stryder

Auch in Lineage II gibt es solche Tiere. Hier heißen sie Stryder. Um einen solchen zu erhalten, muss man zuerst eine Quest (Aufgabe) erfüllen. Diese besteht zumeist darin, einem NPC bei irgendeinem Problem zu helfen. Hat man das Problem gelöst, so erhält man ein Ei, aus dem ein sog. „Hatchling“ schlüpft. Trainiert man diesen nur eine Weile, so entwickelt sich nach einer gewissen Zeit der Stryder, auf dem man Reiten kann.

Zur Illustration hier einige Bilder:



¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Wettbewerb, Wettkampf, Kräftemessen

Es liegt in der Natur des Menschen sich ständig mit anderen messen zu wollen. Dies rührt wohl von einem uralten Instinkt her. Besonders deutlich wird dies, wenn man sich den Bereich des Sportes ansieht. Es geht immer darum, einen (sportlichen Kräfte-) Vergleich mit anderen zu ziehen und möglichst als Sieger vom Platz zu gehen.

Natürlich ist dies (wieder mal) auch in Onlinespielen möglich. Wettkampf findet in sog. „PVP-Turnieren“ (PVP = „Player versus Player“) statt. Hier treten Spieler gegeneinander an und versuchen den Gegenspieler mit ihren Fertigkeiten niederzustrecken. Wie bei echten „Sportevents“ überlegen sich die Teilnehmer Taktiken und Strategien um möglichst schnell und effizient an den gewünschten Erfolg zu kommen und auf Aktionen des Gegners gut reagieren zu können. Auch Zuschauer sind sehr oft vorhanden zum Betrachten der Kämpfe und Anfeuern der Spieler. Das ganze hat meist einen sehr mittelalterlichen Flair wo oft in großen Arenen gekämpft wurde.

Lotterie, Pferderennen, Glücksspiel

Ein in unserer Gesellschaft sehr oft vorkommender Zeitvertreib ist das Glücksspiel. Wenn man sich Städte wie Las Vegas ansieht, die jedes Jahr immer mehr Besucher anzieht, so merkt man sehr schnell wie beliebt dieses verhängnisvolle Laster ist.

Auch in Lineage II ist dies möglich. Zum Beispiel können Spieler an einer Lotterie teilnehmen, bei der sie 5 Zahlen tippen müssen, die anschließend gezogen werden. Dabei können die Teilnehmer Geld gewinnen. Eine Art Pferderennen hat sich inzwischen auch etabliert und als äußerst beliebt herausgestellt. Nur handelt es sich bei den „Pferden“ nicht um eben diese, sondern um Kreaturen aus dem Spiel selber auf die man setzen und mit etwas Glück auch gewinnen kann.

Beispiel Lotterie:



¹ item(s): Gegenstände in virtuellen Welten, z.B.: Waffen, Kräuter, Rüstungen etc. ...

Fazit

Wie wir nun deutlich gesehen haben, passen sich Onlinespiele immer mehr unserem realen Leben an und werden komplexer als ihre Vorgänger. Eigenheiten wie wir sie kennen werden oft in diese übertragen.

Die Existenz von geldähnlichen Zahlungsmitteln, gepaart mit der Vielfältigkeit an begehrten Waren lässt eigene Wirtschaftskreisläufe entstehen.

Weiterhin lassen sich sogar menschliche Bedürfnisse teilweise durch Onlinespiele befriedigen. Grundbedürfnisse allerdings nicht.

Der Aspekt der Kommunikation ist sicherlich der wichtigste im gesamten Themenbereich. Ohne sie ist keinerlei Organisation und/oder Informationsaustausch möglich.

Zum Schluss lässt sich sicherlich sagen, dass sich Onlinespiele immer mehr unserem realen Leben anpassen. Sie werden immer realistischer und detailreicher. Komplett ersetzen können sie unser Leben jedoch nicht. – Vorerst.

Timo Ernst