

# Diplomarbeit

## **Online-Rollenspiele im Wandel der (Spiel)-Zeit**

-

### Veränderung einzelner Spielmechaniken bei MMORPGs

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades

**Mag. (FH) für wirtschaftswissenschaftliche Berufe**

am Fachhochschul-Diplomstudiengang Medienmanagement

St. Pölten

von:

Gerhard Aschauer

Mm041002

Begutachter:

Markus Wiemker, M.A.

Zweitbegutachter:

Dr. Jan Krone

St. Pölten, am .....

# Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Diplomarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter beurteilten Arbeit überein.

.....  
Ort, Datum

.....  
Unterschrift

# Zusammenfassung

Computer- und Videospiele werden in der heutigen Zeit zu einem immer wichtigeren Wirtschaftsfaktor der Unterhaltungsindustrie. Sie sind in den Medien und unserem Alltag präsenter als jemals zuvor.

MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) nehmen hierbei eine besondere Stellung ein, denn kaum ein anderes Genre dieser Branche vermag es, so viele Spieler, über einen so langen Zeitraum, an ein Produkt zu binden. So unterschiedlich die Themen und Welten der aktuellen MMORPGs auch sein mögen, eine wesentliche Besonderheit haftet fast allen diesen Spielen an:

Die vom Spieler zu investierende Zeit ist um ein Vielfaches höher als bei anderen Genres der Computer- und Videospiele-Branche. Einerseits von den Entwicklern sogar so gewollt, um eine langfristige Kundenbindung zu erreichen, andererseits auch ein Hemmnis für viele Menschen mit geringerem Zeitbudget, vor allem für potentielle Gelegenheitsspieler.

In dieser Arbeit wird ein kurzer Überblick über die aktuelle Situation am Computer- und Videospiele-Markt sowie über die geschichtliche Entwicklung von MMORPGs gegeben. Anschließend werden die zeitintensivsten Elemente eines solchen Spiels analysiert. Es werden im weiteren Verlaufe der Arbeit einige dieser Elemente neu überdacht, und es wird ein System entworfen, welches das Zusammenspiel zwischen Viel- und Gelegenheitsspielern verbessern, und den Faktor der Spielzeit aus einer anderen Perspektive heraus beleuchten soll.

Um dieses System hinsichtlich möglicher Schwächen und Probleme zu diskutieren, und nochmals aufzuarbeiten, wurde die Methode der Experteninterviews gewählt.

# Abstract

The computer and video game industry becomes a more and more important part of economy nowadays and the games themselves are far more present in our everyday life than ever before.

Through the penetration of our whole world by the internet a certain genre of PC games, the MMORPGs, has reached an unexpected amount of popularity and generates high revenues all over the world.

Aside from its success and its different worlds and themes all games within this genre have a certain thing in common:

The amount of time a player has to spend playing those games for being successful and achieving his/her goals is much higher than in other genres. That's why it is said that MMORPGs are mostly created for people who have a lot of time or free time to play computer games.

In this diploma thesis a general overview of the situation of computer and video games and the historical background of MMORPGs is given. Furthermore the key factors that cause players to spend so much time in those games are identified and analyzed. As a result of this analysis, a new system for MMORPGs which supports the game experience for players with a lack of playing time is tried to be developed. The system and the restructured game mechanics are also intended to improve the possibility of interaction between hardcore- and casual gamers.

Finally both the analyzed elements and the new game mechanics have been discussed with experts for being considered in a critical way and for gaining new insights.

On this basis the outcome of the analysis and ideas of the author have been reconsidered and adapted for being able to give further recommendations.

# Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mir kurz die Zeit nehmen, mich bei den Menschen zu bedanken, die mich während meines Studiums unterstützt und motiviert haben.

*Mein Dank gebührt vor allem meiner Mutter und meiner Freundin, die mich auch in eher schwierigen und stressigen Zeiten stets unterstützt haben und mir dadurch die intensive Auseinandersetzung mit dem Thema erst ermöglichten.*

Bei meinen Diplomarbeitsbetreuern, Herrn Markus Wiemker, M.A. und Herrn Dr. Jan Krone, möchte ich mich für ihre fachliche Begleitung und ihren kompetenten sowie kritischen Rat während des Verfassens dieser Arbeit bedanken.

# Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| Ehrenwörtliche Erklärung.....  | 2         |
| Zusammenfassung .....  | 3         |
| Abstract.....  | 4         |
| Danksagung .....   | 5         |
| Inhaltsverzeichnis.....  | 6         |
| Abbildungsverzeichnis.....   | 9         |
| Tabellenverzeichnis.....   | 10        |
| <b>1 Einleitung.....</b>   | <b>11</b> |
| 1.1 Problemstellung.....   | 11        |
| 1.2 Zielsetzung.....   | 13        |
| 1.3 Methodik.....  | 16        |
| 1.4 Aufbau der Arbeit .....  | 17        |
| <b>2 Der Gaming-Markt im Überblick.....</b>                              | <b>18</b> |
| 2.1 Internationale Daten .....   | 19        |
| 2.2 Der Gaming-Markt in Deutschland .....                                | 20        |
| 2.2.1 Entwicklung von Video- und Computerspielen in<br>Deutschland ..... | 20        |
| 2.2.2 Die Spieler in Deutschland .....                                   | 22        |
| 2.3 Global-Player des Gaming-Marktes .....                               | 24        |
| <b>3 MMORPGs: Geschichte .....</b>                                       | <b>27</b> |
| 3.1 Einleitung.....  | 27        |
| 3.2 Wortursprung.....  | 27        |
| 3.3 „Virtuelle Realität“/„Virtuelle Welt“ .....                          | 29        |
| 3.4 Geschichtliche Entwicklung.....                                      | 31        |
| 3.4.1 „Multi User Dungeon“ .....   | 32        |
| 3.4.2 MMORPGs in Europa.....   | 34        |

|          |   |           |
|----------|---|-----------|
| <b>4</b> | <b><i>MMORPGs: Motivation und Nutzer</i></b> .....                                    | <b>37</b> |
| 4.1      | Einleitung.....   | 37        |
| 4.2      | Was ist ein (Massive Multiplayer Online Rollen-)Spiel? .....                          | 37        |
| 4.3      | Warum spielen Menschen MMORPGs?.....  | 40        |
| 4.3.1    | Unterschiedliche Spielertypen .....   | 41        |
| 4.3.2    | Bedürfnisbefriedigung .....   | 43        |
| 4.3.3    | „Immersion“ .....   | 44        |
| 4.3.4    | Faktor „Rollenspiel“ .....  | 46        |
| <b>5</b> | <b><i>MMORPGs: Analyse einzelner Spielelemente am Faktor<br/>Spieldauer</i></b> ..... | <b>47</b> |
| 5.1      | Methodik.....   | 47        |
| 5.2      | Zeitfaktor bei MMORPGs .....  | 49        |
| 5.3      | Auswirkungen des Zeitfaktors auf die Spieler.....                                     | 53        |
| 5.4      | Analyse des Faktors „Spielzeit“ an Hand einzelner<br>Spielelemente eines MMORPGs..... | 55        |
| 5.4.1    | „Mein Avatar und ich“ .....   | 55        |
| 5.4.2    | Charakter- Entwicklung .....  | 58        |
| 5.4.3    | „Quests“.....   | 62        |
| 5.4.4    | „Crafting“ .....  | 64        |
| 5.4.5    | „Der gute Ruf“.....   | 65        |
| 5.4.6    | „Instanzen" und „Raids" .....   | 66        |
| 5.4.7    | „PvP“ und „RvR“ .....   | 69        |
| <b>6</b> | <b><i>Konzeption eines neuen Spielsystems für MMORPGs</i></b> .....                   | <b>72</b> |
| 6.1      | Die Idee .....  | 72        |
| 6.2      | Problemstellung.....  | 72        |
| 6.3      | Charakter-Diversifikation .....   | 74        |
| 6.4      | Bedeutung der „Low-Level“ Charaktere.....   | 76        |
| 6.4.1    | „Quests" und „Instanzen".....   | 77        |
| 6.4.2    | „PvP“ und „RvR“ .....   | 78        |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| 6.4.3     | „Crafting“ .....   | 79         |
| 6.5       | Brückenschlag zwischen Intensiv- und Gelegenheitsspielern .<br>..... | 80         |
| <b>7</b>  | <b><i>Empirische Datenerhebung: Experteninterviews</i></b> .....     | <b>83</b>  |
| 7.1       | Forschungsziel .....   | 83         |
| 7.2       | Methodenauswahl .....  | 83         |
| 7.3       | Auswahl der Experten .....   | 84         |
| 7.4       | Vorgehensweise .....   | 86         |
| 7.5       | Auswertung der Daten .....   | 87         |
| 7.5.1     | Analyse bestehender MMORPGs .....                                    | 87         |
| 7.5.2     | Erkenntnisse über die veränderten Spielmechaniken ...                | 90         |
| <b>8</b>  | <b><i>Schlussfolgerungen</i></b> .....                               | <b>97</b>  |
| 8.1       | Zusammenfassung der Ergebnisse .....                                 | 97         |
| 8.2       | Weitere Gestaltungsempfehlungen .....                                | 102        |
| 8.3       | Allgemeine Zusammenfassung .....                                     | 104        |
| 8.4       | Weiterer Forschungsbedarf .....                                      | 105        |
| <b>9</b>  | <b><i>Literaturverzeichnis</i></b> .....                             | <b>107</b> |
| <b>10</b> | <b><i>Glossar</i></b> .....  | <b>114</b> |
| <b>11</b> | <b><i>Anhang</i></b> .....   | <b>119</b> |

## Abbildungsverzeichnis

|                |   |    |
|----------------|---|----|
| <b>Abb. 1:</b> | <i>Der deutsche Games-Markt 2006</i> .....                  | 21 |
| <b>Abb. 2:</b> | <i>Spielertypen von MMORPG-Nutzern nach Bartle</i> .....    | 41 |
| <b>Abb. 3:</b> | <i>Charakter-Erstellung bei „World of Warcraft“</i> .....   | 57 |
| <b>Abb. 4:</b> | <i>„Fähigkeitsbäume“ eines „Schurken“</i> .....             | 59 |
| <b>Abb. 5:</b> | <i>Spielzeit bei „World of Warcraft“ bis Level 60</i> ..... | 60 |
| <b>Abb. 6:</b> | <i>„Questgeber“ bei „World of Warcraft“</i> .....           | 63 |
| <b>Abb. 7:</b> | <i>„Schlangenschrein“-Eingang</i> .....                     | 67 |
| <b>Abb. 8:</b> | <i>Grenzfestung</i> .....                                   | 71 |

## Tabellenverzeichnis

|                |                                       |     |
|----------------|---------------------------------------|-----|
| <b>Tab. 1:</b> | Nutzerverteilung nach Geschlecht..... | 22  |
| <b>Tab. 2:</b> | Verteilung nach Altersgruppen.....    | 23  |
| <b>Tab. 3:</b> | Spieler nach Nutzungsdauer .....      | 51  |
| <b>Tab. 4:</b> | Interviewberichte .....               | 122 |

# 1 Einleitung

## 1.1 Problemstellung

---

Die Computer- und Videospiele-Branche erlebte in den letzten Jahren und Jahrzehnten einen noch nie da gewesenen Aufschwung. Neue Technologien, neue Konsolen sowie komplett neue Spielideen erobern den weltweiten Markt, und machen diesen Industriezweig somit zu einem der profitabelsten überhaupt. Laut einer Erhebung der „NPD-Group“<sup>1</sup> setzte die Videospiele-Industrie alleine in den USA im Jahr 2007 über 18 Milliarden Dollar im Gesamten um, was einen Anstieg um fast 43 Prozent, im Vergleich zum generierten Umsatz aus dem Jahr 2006, bedeutete. Alleine der Verkauf von Software im Bereich des PC-Gaming-Marktes verfehlte die eine Milliarde Dollar-Grenze nur knapp. Selbst wenn man sich nur diese Zahlen der Video- und Computerspiele-Industrie aus dem vergangenen Jahr ansieht, überrascht es nicht wirklich, dass immer mehr und immer gigantischere Investitionen in diesem Bereich getätigt werden. Budgets für die Herstellung von Computer- und Videospiele reichen mittlerweile bis an die Produktionskosten von Hollywood-Blockbustern heran.

Gerade die stetig zunehmende Wichtigkeit des Internets für unsere Gesellschaft, und die Durchdringung des gesamten Lebensraumes durch dieses Medium, war Grundvoraussetzung dafür, dass in den letzten Jahren ein spezieller Bereich der Computer- und Videospiele-Industrie enorm an Bedeutung gewann: Der Bereich der Online-Rollenspiele, oder genauer gesagt der MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games). Das erfolgreichste Produkt, und quasi der im Moment unangefochtene Klassenprimus auf diesem Gebiet, ist ohne Zweifel „World of Warcraft“ von „Blizzard

---

<sup>1</sup> Vgl. NPD Group ( [http://www.npd.com/press/releases/press\\_080131b.html](http://www.npd.com/press/releases/press_080131b.html) )

Entertainment“. Veröffentlicht im Jahr 2004, knüpft „World of Warcraft“ an die Geschichte der erfolgreichen Echtzeit–Strategie-Reihe „Warcraft“, „Warcraft 2“ sowie „Warcraft III“ und Erweiterung „The Frozen Throne“<sup>2</sup> an. Bereits im Jänner 2007 erschien auch die erste Erweiterung zum MMORPG von „Blizzard Entertainment“ mit dem Titel „The Burning Crusade“, und im Jänner 2008 verkündeten die Entwickler stolz, dass die Zahl der Abonnenten des Spiels die zehn Millionen Marke überschritten hatte. Die Verteilung nach Kontinenten betrug hierbei ungefähr zwei Millionen Abonnenten in Europa, zweieinhalb Millionen in Nordamerika sowie fünfeinhalb Millionen in Asien.<sup>3</sup> Beachtlich, vor allem wenn man bedenkt, dass Teile des Erlöses eines MMORPGs durch die monatlichen Einnahmen von ungefähr zehn bis zwölf Euro pro aktiv genutztem „Account“<sup>4</sup>, sprich Abonnement, zustande kommen. Angesichts solcher Fakten verwundert es auch nicht, dass andere namenhafte Hersteller von Computer- und Videospiele in diesem Genre Fuß zu fassen versuchen, um in diesem lukrativen Marktsegment neue potentielle Kunden für sich zu gewinnen und beträchtliche Umsätze zu generieren. Zu den bekanntesten, sich im Moment in der Entwicklung befindenden Projekten, gehören mit Sicherheit „Warhammer Online“, von „Electronic Arts Mythic“ und „Goa“<sup>5</sup>, sowie „Age of Conan“, entwickelt von „Funcom“ und „Eidos“<sup>6</sup>.

Betrachtet man sich nun allerdings die verschiedenen MMORPGs genauer, wird man zwangsläufig erkennen, dass alle diese Spiele über eine unübersehbare Gemeinsamkeit verfügen: Der Faktor „Zeit“, also die tatsächliche und absolut reale Netto–Spielzeit, die ein Spieler mit dem jeweiligen Produkt verbringen muss, um einen

---

<sup>2</sup> Vgl. Blizzard Entertainment: <http://www.blizzard.de/inblizz/profile.shtml>

<sup>3</sup> Vgl. Blizzard Entertainment: <http://www.blizzard.de/press/080122.shtml>

<sup>4</sup> Das englische Wort „Account“ steht für „Benutzerkonto“ und stellt eine Zugangsberechtigung zum Internet, im Falle eines MMORPGs eine Berechtigung zum Spielen des Produktes dar und ist mit monatlichen Kosten verbunden. Vgl.

Alkan, Saim Rolf: Texten für das Internet 2004, S.232

<sup>5</sup> Vgl. Warhammer Online: <http://www.warhammeronline.com/>

<sup>6</sup> Vgl. Age of Conan: <http://www.ageofconan.com/>

bestimmten Grad des Erfolges, und somit eine gewisse Gratifikation für seine Investitionen (Zeit und Geld) zu erhalten, ist deutlich höher als bei den meisten anderen Genres.<sup>7</sup>

Einerseits ist diese Tatsache von Seiten der Entwickler her gar nicht so sehr ungewollt um eine möglichst langfristige Kundenbindung zu erreichen. Andererseits stellt genau diese Tatsache einen entscheidenden Faktor dafür dar, dass sich viele potentielle Spieler durch den zu hohen Zeitaufwand von vornherein nicht auf einen solchen Titel einlassen, und dass Gelegenheitsspieler bereits nach kurzer Zeit das Interesse verlieren. Gerade bei einem Spiel, das jedoch von der langfristigen Bindung des Kunden an das Produkt<sup>8</sup>, und von der Ansprache unterschiedlichster Zielgruppen über einen langen Zeitraum gesehen abhängig ist, geht somit viel Potential, eine zahlenmäßig große Kundenschicht, und damit auch eine Vielzahl an möglichen Erlösen verloren.

## 1.2 Zielsetzung

---

Die vorliegende Arbeit zielt im Speziellen darauf ab, das in Kapitel 1.1 dargestellte Problem des immens hohen Zeitaufwandes, welcher für das Spielen von MMORPGs benötigt wird, bereits von der Entstehung an zu beleuchten und zu verstehen. In weiterer Folge wird vom Autor ein verändertes System vorgestellt, welches Gelegenheitsspieler und potentielle Wieder-Einsteiger ansprechen soll. Dadurch soll die Möglichkeit geschaffen werden, mit geringerem Zeitaufwand als bisher üblich eine wesentliche höhere Gratifikation beim Spielen zu erlangen. Ein durchgängiges, gemeinsames Spielerlebnis mit Personen, die wesentlich mehr Zeit in einer solchen virtuellen Welt verbringen, soll dieser Kundenschicht ebenfalls ermöglicht werden. Besondere Berücksichtigung finden jedoch auch

---

<sup>7</sup> Vgl. Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, Jens Wolling: Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames 2008, S.180ff

<sup>8</sup> Vgl. "igda" Online Games White Paper 2002, S.14f.

die sogenannten „Hardcore-Gamer“, also Viel-Spieler, die wöchentlich weit mehr als 20 Stunden mit einem solchen Spiel verbringen. Sie sollen durch diese neuen Spielmechaniken weder in ihrem Tun und Handeln, noch in ihrem Vorankommen und Erfolg innerhalb des Spiels eingeschränkt werden. Es wird versucht, die Auswirkungen einer solchen neuen Spielmechanik auf diverse Bereiche Innerhalb der Spielwelt abzuschätzen, und mit den erhöhten Produktions-, Entwicklungs- und Service-Kosten der Hersteller in Beziehung zu setzen.

Der Schwerpunkt der Arbeit liegt jedoch ganz klar auf Seiten der Nutzer und beschäftigt sich daher detailliert mit den unterschiedlichen Elementen eines MMORPGs, wie sich diese auf den Faktor Zeit genau auswirken, und wie diese (zum Vorteil für alle Spieler) adaptiert, und bei zukünftigen Online-Rollenspielen in veränderter Form ins Spiel implementiert werden könnten. Zu diesem Zweck sollen die somit analysierten Faktoren und Bereiche mit einschlägiger Literatur verglichen werden, um mögliche Schwachstellen sowie Lösungsansätze zu eruieren, und ein neues System auszuarbeiten. Auf Basis der somit gewonnen Informationen sollen in dieser Arbeit neue Möglichkeiten der Gestaltung und des Designs aus den bereits bestehenden Strukturen abgeleitet werden, und zu einer Neukonzeption verhelfen. Diese Überlegungen werden anschließend mit Experten diskutiert, um weitere Erkenntnisse zu Veränderungen bei MMORPGs, durch die Interviews mit diesen erfahrenen Nutzern, zu gewinnen.

## Nutzen und Abgrenzung der Arbeit

Nutzen aus dieser wissenschaftlichen Arbeit sollen einerseits Hersteller und Entwickler von Online-Rollenspielen, die möglicherweise einige der hier aufgeworfenen Ideen und Lösungsansätze bei zukünftigen Projekten in der Praxis umsetzen können, ziehen. Somit könnten beispielsweise eine erhöhte Bindung des Kunden an das Produkt erreicht, und neue Zielgruppen erschlossen werden. Andererseits richtet sich diese Arbeit auch zu einem Großteil an die User selbst, welche, durch die Umsetzung einer neuen Spielmechanik oder zumindest einiger Bereiche, ein deutlich individualisiertes Spielerlebnis, einhergehend mit einem geringeren Zeitaufwand, erfahren würden. Es soll nicht Ziel der Arbeit sein, Online-Rollenspiele in allen Zügen von Grund auf zu erklären, da dies den Rahmen dieser Arbeit bei Weitem übersteigen würde. Des Weiteren soll die Entwicklung eines neuen Spielsystems mit geringerem Zeitaufwand für die Nutzer im Vordergrund stehen. Es soll lediglich ein Überblick über Geschichte und Entstehung sowie den Computer- und Videospiele-Markt allgemein vermittelt werden.

Im Zuge dieser Arbeit sollen daher jene wissenschaftlichen Fragestellungen aufgearbeitet werden:

1. Welche Spielmechanismen beeinflussen den Faktor „Zeitaufwand“ bei MMORPGs im Detail, und welche Auswirkungen hat genau dieser Umstand auf die Spieler und deren reales sowie virtuelles Leben?
2. Wie könnte ein neues Konzept zur Gestaltung der Spielmechanik bei Online-Rollenspielen, mit dem Fokus auf dem Zeitfaktor, und einer Verbesserung des Systems für Gelegenheitsspieler, aussehen?
3. Wie werden die vom Autor entwickelten Ideen bezüglich der Veränderung einzelner Spielelemente bei MMORPGs von erfahrenen Nutzern/Experten bewertet?

### 1.3 Methodik

---

Die Ausarbeitung des theoretischen Teils der Arbeit erfolgt mittels *Sekundärforschung*, welcher als Basis eine umfangreiche Literaturrecherche zu Grunde liegt. Zusätzlich zu dieser Recherchearbeit fließen in den Bereich der Bestimmung der ausschlaggebenden Faktoren für den hohen Zeitaufwand von Online- Rollenspielen persönliche Erfahrungen, dargestellt an Hand der von Clifford Geertz<sup>9</sup> entwickelten „Dichten Beschreibung“, mit ein. Diese Methode ermöglicht es, die vom Autor in mehreren Jahren als Teilnehmer sowie teilnehmender Beobachter von MMORPGs erlebten Eindrücke und Erfahrungen sowie Informationen zusammen zu fassen.

Darauf aufbauend soll eine ergänzende *Primärforschung* durch die persönliche und schriftliche (abhängig von der jeweiligen geographischen Entfernung) Befragung von Experten durchgeführt werden. Im Zentrum steht hierbei ganz klar die *qualitative Datenerhebung* mittels zum Großteil offener Fragen.

Die Auswahl der Experten erfolgte nach einer Reihe von unterschiedlichen Kriterien, um eine möglichst geringe Präferenz bezüglich eines bestimmten Spiels oder eines bestimmten Herstellers zu gewährleisten.

---

<sup>9</sup> Vgl. Clifford Geertz, 1983, *Dichte Beschreibung: Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*, Frankfurt: Suhrkamp Taschenbuch Verlag

## 1.4 Aufbau der Arbeit

---

Kapitel eins soll als Einleitung der Arbeit dienen, die Problemstellung beschreiben und die aktuelle Situation bei MMORPGs aufzeigen. Es wird erklärt, warum die Auseinandersetzung mit dem Thema in der heutigen Zeit relevant ist, mit welchen Forschungsfragen sich der Autor beschäftigt, und nach welcher Methode bei den einzelnen Schritten vorgegangen wird.

In Kapitel zwei soll Aufschluss über die aktuelle Situation am Computer- und Videospiele-Markt geben werden. Einige wichtige Produzenten und Vertrieber von MMORPGs werden ebenfalls aufgelistet.

Als Nächstes werden geschichtliche Hintergründe zum Entstehen von MMORPGs aufgearbeitet und einige dieser Spiele näher beschrieben. Hierbei wird sich jedoch auf wichtige Titel beschränkt.

Kapitel vier beschäftigt sich mit den Gründen dafür, warum so viele Menschen MMORPGs spielen und versucht den Ursachen und der Motivation hinter dem Spielen näher zu kommen.

In Kapitel fünf der Arbeit werden einzelne Elemente eines MMORPGs am Faktor der Spieldauer analysiert. Diese Analyse bildet gemeinsam mit weiterführenden Überlegungen die Grundlage für die Veränderung einzelner Spielelemente im darauffolgenden Kapitel.

In diesem werden anschließend einige Ideen zur Adaption einzelner Spielmechaniken bei MMORPGs genauer vorgestellt und ausgearbeitet.

Kapitel sieben dient der Dokumentation des Prozesses der Experteninterviews sowie der Zusammenfassung der Interview-Ergebnisse und der Interpretation der relevanten Informationen

In Kapitel acht werden die Forschungsfragen erneut aufgegriffen und an Hand der bisherigen Ergebnisse nochmals durchdacht. Zusätzlich dazu werden weitere Handlungsempfehlungen abgegeben.

## 2 Der Gaming-Markt im Überblick

Wie bereits erwähnt floriert die Computer- und Videospiele-Branche in der heutigen Zeit wie noch nie zuvor und hat sich über die Jahre zu einem wichtigen und potenten Wirtschaftszweig auf dem Sektor des multimedialen Entertainments entwickelt. Denkt man in der heutigen Zeit an solche Spiele, scheint eine Liste mit der Aufstellung der verschiedenen Formen und Möglichkeiten recht lang und fast unüberschaubar zu werden: Zu den üblichen Spielen auf dem PC gesellen sich in der Zwischenzeit äußerst lukrative und technisch innovative Spielekonsolen wie beispielsweise „Playstation3“ von „Sony“, die „XBOX 360“ von Microsoft sowie die „Wii“ von „Nintendo“. Portable Spielekonsolen, Games für das Handy und andere mobile Endgeräte sowie eine große Anzahl von Casual-Games und Browser-spezifischen Applikationen ergänzen das Sortiment, von der Fülle der unterschiedlichen Spiele-Genres ganz zu schweigen.

Den für diese Arbeit relevanten Markt stellt (zum Zeitpunkt des Verfassens der Arbeit) allerdings der Sektor der PC-Spiele dar, da die bisher erschienenen MMORPGs fast ausschließlich über einen Personal-Computer, oder auch per Laptop genutzt werden können (die einzige Ausnahme in diesem Bereich ist das Spiel „Final Fantasy XI“<sup>10</sup>, welches sowohl auf dem PC, als auch auf der „Playstation2“ von „Sony“ und der „Xbox360“ erhältlich ist). Dass dieses Modell kein Einzelfall bleiben soll, und auch andere Hersteller von „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“ diesen Trend erkannt haben, zeigt sich auch auf Grund aktueller Tendenzen und Entwicklungen hin zu einem Plattform-übergreifenden Angebot solcher Titel (das sich zum Zeitpunkt des Verfassens der Arbeit noch in der Entwicklung befindende MMORPG „Age of Conan“, entwickelt von „Funcom“ und „Eidos“, erscheint sowohl für den PC als auch auf

---

<sup>10</sup> Vgl. <http://www.playonline.com/ff11us/envi/ps/ps01.html?pageID=ps>

der „XBOX 360“ von „Microsoft“). Aus diesem Grund sollen auch aktuelle Spielekonsolen, und deren Bedeutung für die Video- und Computerspiele-Branche nicht ausgeklammert werden.

## **2.1 Internationale Daten**

---

Die Computer- und Videospiele-Industrie setzte alleine in den USA im Jahr 2007 laut einer Erhebung der „NPD-Group“<sup>11</sup> über 18 Milliarden Dollar im Gesamten um und der Verkauf von Spielen im Bereich des PC-Gaming-Marktes verfehlte die eine Milliarde Dollar Grenze nur knapp. Auch zahlreiche andere Statistiken und Prognosen unterstreichen die Wichtigkeit und vor allem das Potential dieses Sektors der Unterhaltungsindustrie deutlich:

- Laut dem Marktforschungsinstitut „Global Industry Analysts“<sup>12</sup> wird der globale Markt für Computer- und Videospiele bis zum Jahr 2012 auf 61,9 Milliarden Dollar anwachsen, wobei der Markt im Gesamten zum Großteil von seiner breit gestreuten Konsumentenbasis profitiert. Als Zielgruppe dienen potentiell alle Altersschichten, angefangen vom Kleinkind bis zu den Senioren. Dass sich dieser Trend nicht nur in den USA und im asiatischen Raum abzeichnet, belegt unter anderem auch die Tatsache, dass alleine in Deutschland im Jahr 2007 ein Anstieg von 21 Prozent auf dem gesamten Videospiele Markt zu verzeichnen war.<sup>13</sup>
- Alleine im Januar 2008 wurden laut der „NPD-Group“ durch den Verkauf von Videospiel-Konsolen und Software-Paketen in den USA mehr als eine Milliarde US-Dollar umgesetzt, was einen Anstieg der wöchentlichen Verkaufszahlen von 18 % im

---

<sup>11</sup> Vgl. NPD Group ( [http://www.npd.com/press/releases/press\\_080131b.html](http://www.npd.com/press/releases/press_080131b.html) )

<sup>12</sup> Vgl. Global Industry Analysts, Inc ( <http://www.strategyr.com> )

<sup>13</sup> Vgl. Presstext Austria ( <http://pte.at/pte.mc?pte=080228036> )

Vergleich zum Vorjahr bedeutet. Auch an Hand dieser Zahlen sollte deutlich werden, dass Hersteller von MMORPGs in Zukunft ihre Produkte verstärkt auf diese Plattformen ausrichten werden.<sup>14</sup>

### **2.2 Der Gaming-Markt in Deutschland**

---

Der Markt für Computer- und Videospiele in Deutschland ist für diese Arbeit deshalb relevant, da er die Tendenzen dieser Branche in Europa widerspiegelt. Da es unter anderem auch im Bereich der Online-Rollenspiele große kulturelle und somit auch spieltechnische Unterschiede zwischen dem asiatischen und dem europäischen Markt gibt, müssen weiterführende Studien in diesem Bereich auf die nationalen Gegebenheiten im asiatischen Raum hin adaptiert werden. Die Unterschiede bezüglich Spielmotivation und Spieldesign bei MMORPGs zwischen den USA und Europa sind im Vergleich dazu als nicht so gravierend einzustufen, weshalb der westliche Kulturkreis im Fokus dieser Arbeit stehen soll.

#### **2.2.1 Entwicklung von Video- und Computerspielen in Deutschland**

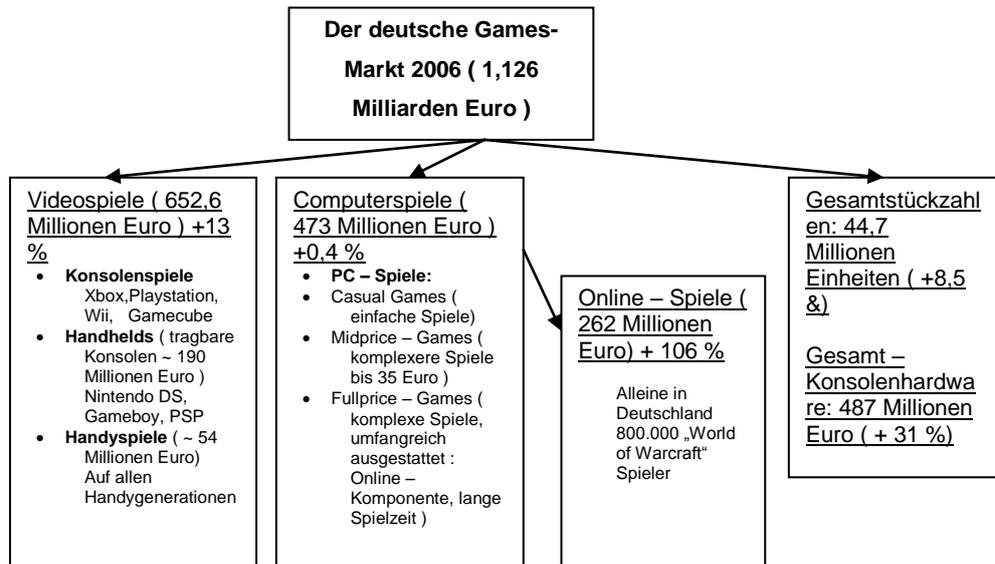
---

Laut einer Studie des Bundesverbands für Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) betrug der Gesamtmarkt für Computer- und Videospiele in Deutschland im Jahr 2006 bereits über eine Milliarde Euro.

---

<sup>14</sup> Vgl. Presstext Austria ( <http://www.ptc.at/pte.mc?pte=080215013> )

**Abb. 1:** Der deutsche Games-Markt 2006 Quelle: GFK Panel Services Deutschland, in Anlehnung an BIU Marktzahlen 2007, „mod“.



In diesem Fall wurden Computerspiele (PC-Spiele) und Videospiele (Konsolenspiele) getrennt von einander betrachtet. Interessant ist hierbei, dass der Gesamtmarkt der Online-Spiele, welcher in die Kategorie der Computerspiele fällt, mit 262 Millionen Euro mehr als 50 % dieses Bereiches ausmachte, und mit einer Wachstumsrate von 106 % im Vergleich zum Vorjahr auch der mit Abstand wachstumsstärkste Markt war (alleine in Deutschland gab es im Jahr 2006 über 800.000 Spieler des MMORPGs „World of Warcraft“)<sup>15</sup>.

Im Jahr 2007 konnte in Deutschland ein rapider Anstieg im Bereich der Videospiele (also Konsolenspiele) festgestellt werden, was natürlich auch auf die Einführung der „Playstation 3“ zurückzuführen ist. Die Umsätze bei den PC-Spielen blieben im Vergleich zum Vorjahr relativ konstant. Ein weiteres Argument dafür, über plattformübergreifende Lösungen im Bereich der MMORPGs verstärkt nachzudenken.

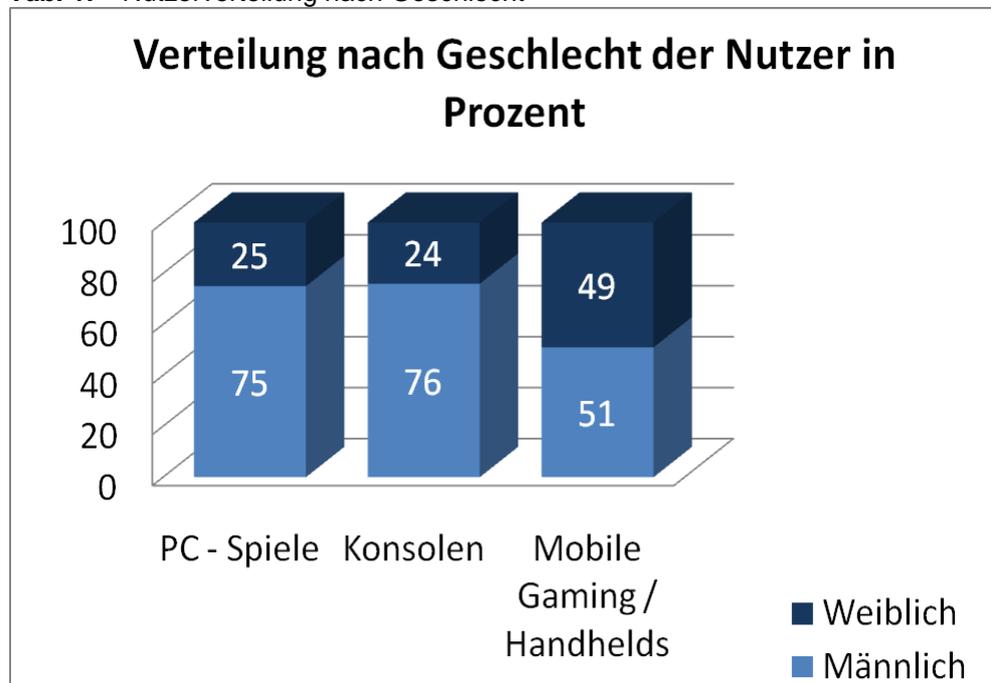
<sup>15</sup> Vgl. Der deutsche Games Markt 2006 ([www.game-bundesverband.de](http://www.game-bundesverband.de))

## 2.2.2 Die Spieler in Deutschland

Die Zielgruppen, die durch ein bestimmtes Computer- und Videospiel erreicht werden sollen, sind beinahe so vielfältig wie die Menschen selbst. Durch unterschiedliche Genres (Strategiespiele, Action, Jump and Run, Rollenspiele, Casual-Games, Sportspiele uvm.), sowie unterschiedliche Plattformen (Handheld, PC, Konsolen, Handys) und verschiedenste Themen, kann nahezu für jeden Spiele-affinen Menschen ein passendes Produkt geschaffen werden.

Grundsätzlich kann man jedoch feststellen, dass Computer- und Videospiele auf dem PC- und Konsolen-Sektor noch immer vom männlichen Geschlecht dominiert werden, obwohl sich gerade bei der weiblichen Bevölkerung bestimmte Genres immer größerer Beliebtheit erfreuen, zum Beispiel Produkte im Bereich des Mobile-Gaming.<sup>16</sup>

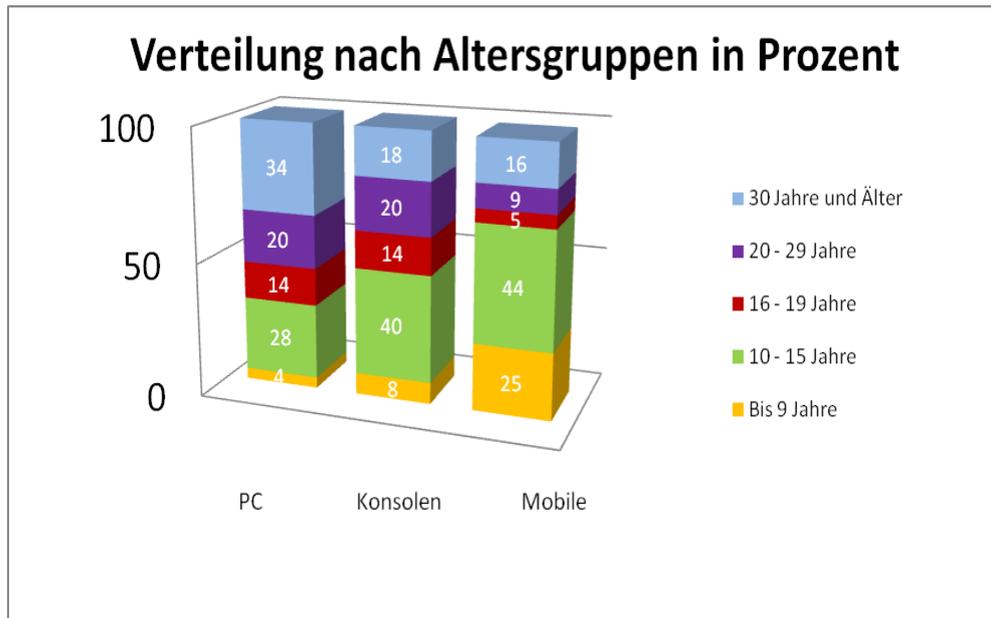
**Tab. 1:** Nutzerverteilung nach Geschlecht



Quelle: GfK Panel Services Deutschland, in Anlehnung an BIU Marktzahlen 2007 S.8, „mod“.

<sup>16</sup> Vgl. Bui Marktzahlen 2007 ([www.game-bundesverband.de](http://www.game-bundesverband.de))

**Tab. 2:** Verteilung nach Altersgruppen



Quelle: GfK Panel Services Deutschland, in Anlehnung an BIU Marktzahlen 2007 S.9, „mod“.

Wie anhand von Tabelle zwei deutlich wird, waren im Jahr 2007 über 50 % der PC-Spieler und immerhin fast 40 % der Konsolen-Spieler mindestens 20 Jahre alt, zum Großteil allerdings sogar älter. Dies wiederum bestätigt den Trend, dass auch Menschen älterer Generationen sich verstärkt mit dieser Form der Unterhaltung und des Entertainments auseinandersetzen. Ein weiterer Punkt, der dafür spricht auch MMORPGs an die Bedürfnisse und Anforderungen dieser Zielgruppe anzupassen, da vor allem in diesem Alterssegment die kaufkräftigere und finanziell potentere Kundenschicht zu finden ist.<sup>17</sup>

Deutlich wird dadurch allerdings auch, dass gerade der Faktor „Zeit“, welcher besonders im Alter von 20 bis 50 Jahren auf Grund sozialer Umstände bei vielen Menschen knapp bemessen sein kann, eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von zukünftigen Online-Rollenspielen einnehmen muss.

<sup>17</sup> Vgl. Bui Marktzahlen 2007 ([www.game-bundesverband.de](http://www.game-bundesverband.de))

### 2.3 Global-Player des Gaming-Marktes

---

Die Liste der weltweit bekanntesten Entwickler von Computer- und Videospiele sowie der Verleger/Herausgeber ist lang und breit gestreut. Im Allgemeinen wird innerhalb der Branche zwischen „Game Developers“, also tatsächlichen Herstellern von Soft- sowie Hardware, und „Game Publishers“, den so genannten Herausgebern oder Vertreibern der Produkte, unterschieden. Da einige Konzerne allerdings beide Funktionen übernehmen (wie beispielsweise „Electronic Arts“), beschränkt sich dieser Teil der Arbeit auf einige wenige der weltweit erfolgreichsten Unternehmen, die auch im Bereich der Online-Rollenspiele bzw. der MMORPGs von Bedeutung sind. Es soll lediglich dazu beigetragen werden, ein besseres Gefühl für die Größe und Wichtigkeit der Branche und ihrer Teilnehmer zu entwickeln<sup>18</sup>.

- **„Activision Blizzard“:** Das Jahr 2007 endete für die Computer- und Videospiele-Industrie mit einer Mega-Fusion der Spiele-Hersteller „Activision“ und „Vivendi Games“, die am zweiten Dezember 2007 offiziell bekannt gegeben wurde. Durch den Zusammenschluss dieser beiden Unternehmen („Blizzard Entertainment“, Entwickler von „World of Warcraft“, gehört zur „Vivendi Games Gruppe“) entstand der größte Hersteller und Vertreiber von Computer- und Videospiele weltweit. Durch diese Transaktion erhielt „Vivendi“ 52 % der Anteile an „Activision Blizzard“. Insgesamt wird der Wert der Transaktion mit 18,9 Milliarden US-Dollar beziffert. Mit einem Gesamtumsatz von fast vier Milliarden US-Dollar im letzten Kalenderjahr verdrängt der neue Konzern damit den bisherigen Marktführer „Electronic Arts“ von Platz eins der weltweiten Bestenliste.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Vgl. Game Developer 2008, The Leading Game Industry Magazine, S. 6f.

<sup>19</sup> Vgl. <http://www.activisionblizzard.com/factSheet/factSheet.pdf>  
(<http://www.activisionblizzard.com/pressReleases/pr120207.php>)

- **„Electronic Arts“**: Der Konzern, der im Jahr 1982 von Trip Hawkins mit Sitz in Redwood, Kalifornien, gegründet wurde, hatte sich ursprünglich zum Ziel gesetzt, die verschiedensten Produkte auf dem Software-Sektor unterschiedlicher Anbieter mit dem größten möglichen Profit zu vertreiben. Erst gegen Ende der 80er-Jahre beziehungsweise Anfang der 90er fing man bei „Electronic Arts“ damit an, auch selbst Spiele zu entwickeln und zu vertreiben. Weltweite Bekanntheit erlangte das Unternehmen vor allem durch seine Sportspiele wie beispielsweise „Fifa Soccer“, „Madden“ oder „NBA“, „NHL“ sowie die Autorennspielreihe „Need for Speed“, den Spielen der „Sims“-Reihe und zahlreiche Computerspielumsetzungen von bekannten Hollywood-Filmen.<sup>20</sup> Im Moment ist „Electronic Arts Mythic“, gemeinsam mit „GOA“, an der Fertigstellung des bereits seit langem erwarteten MMORPGs „Warhammer Online: Age of Reckoning“ beschäftigt. Bis zu der Fusion von „Activision Blizzard“ war „EA“ der erfolgreichste unabhängige Verleger von Video- und Computerspielen mit einem Gesamtjahresumsatz von bis zu drei Milliarden US-Dollar, einem Marktanteil in Europa und Nordamerika von bis zu 25 % und beschäftigte weltweit über 9000 Mitarbeiter.<sup>21</sup>
- **„NCsoft“**: Das südkoreanische Unternehmen „NCsoft“ wurde 1997 von Tack Jun Kim gegründet und hat sich auf die Entwicklung und den Vertrieb von MMORPGs spezialisiert. Zu den populärsten und erfolgreichsten Titeln des Unternehmens zählt mit Sicherheit das im Jahr 1998 erschienene MMORPG „Lineage“, welches vor allem im asiatischen Raum mit bis zu vier

---

<sup>20</sup> Vgl. Business Week  
[http://www.businessweek.com/innovate/content/aug2006/id20060828\\_268977.htm?campaign\\_id=rss\\_null](http://www.businessweek.com/innovate/content/aug2006/id20060828_268977.htm?campaign_id=rss_null)

<sup>21</sup> Vgl. Global Technology Forum  
[http://globaltechforum.eiu.com/index.asp?layout=rich\\_story&doc\\_id=10116&title=Electronic+Arts%3A+Looking+forward+to+the+next+level&categoryid=6&channelid=3](http://globaltechforum.eiu.com/index.asp?layout=rich_story&doc_id=10116&title=Electronic+Arts%3A+Looking+forward+to+the+next+level&categoryid=6&channelid=3) in: The Economist, Februar 2007: Looking forward to the next level. The world's biggest games publisher sees good times ahead,

Millionen Spielern große Popularität erlangte. Durch die Akquisition des Unternehmens „ArenaNet“ im Jahr 2002 erhielt man auch die Rechte am MMORPG „Guild Wars“, welches sich bis heute bereits weltweit über vier Millionen Mal verkaufte. In 2005 hatte das Unternehmen einen Umsatz von 346,5 Millionen US-Dollar vorzuweisen und beschäftigt mittlerweile bis zu 3000 Mitarbeiter.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Vgl. NCsoft  
[http://www.ncsoft.net/global/download/CompanyOverview\\_NCsoft\\_ENG.pdf](http://www.ncsoft.net/global/download/CompanyOverview_NCsoft_ENG.pdf)

## 3 MMORPGs: Geschichte

### 3.1 Einleitung

---

*Online-Rollenspiele, virtuelle oder parallele Realitäten, Virtuelle Welten* und zu guter letzt der Terminus *MMORPGs* oder auch „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“ – viele große Worte die bereits oftmals als Forschungsgegenstand dienten. Was versteht man nun aber unter *MMORPG* genau, und was hat dieser Begriff, dieses Spiel eigentlich mit virtuellen Realitäten oder synthetischen Welten zu tun?

### 3.2 Wortursprung

---

Die in der heutigen Zeit gebräuchlichste Formulierung im Bezug auf Online-Rollenspiele stellt die Abkürzung MMORPG, also „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“ dar. Dieser Terminus wurde von der Computer- und Videospiele-Industrie entwickelt und geht ursprünglich auf die „normale“ Spiele-Industrie und Titel wie „Dungeons and Dragons“<sup>23</sup> zurück, für welche die Abkürzung „RPG“ (Role Playing Game), also Rollenspiel, gebräuchlich war.<sup>24</sup> Ursprünglich verstand man unter einem solchen Rollenspiel oder auch „Tabletop Fantasy Role Playing Game“ (TFRPG) ein Spiel, welches von zwei oder mehr Spielern mittels eines komplexen Regelwerkes und Miniaturfiguren auf einer beliebig großen Spielfläche gespielt wurde. Diese Kriegsspiele, die teilweise zur Simulation von Truppenbewegungen auf dem Schlachtfeld genutzt wurden, haben ihren Ursprung bereits im 19ten Jahrhundert. In den 60er und 70er Jahren des 20ten Jahrhunderts allerdings begann man damit, den eigentlichen Zweck dieser Kriegsspiele zu

---

<sup>23</sup> Vgl. <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/welcome>

<sup>24</sup> Vgl. Edward Castronova: *Synthetic Worlds* 2005, S.9 f.

entfremden und so entstand im Jahr 1974 die erste Ausgabe des „Tabletop Fantasy Role Playing Games“ „Dungeons and Dragons“. Dieses spielte in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt und erlaubte es den Spielern, die Rolle von Zwergen, Elfen sowie heroischen Kriegerern und ganzen Armeen auf dem Spielfeld zu übernehmen, verpackt in ein komplexes und äußerst umfangreiches Regelwerk.<sup>25</sup>

Die meisten dieser „RPGs“ setzen sich aus einem Schauplatz und einem Spielsystem mit einer detaillierten Spielanleitung zusammen, wobei einer Person die Rolle des Spielleiters zukommt (dem sogenannten „Dungeon Master“ oder „Storyteller“). Von besonderer Wichtigkeit ist dies vor allem bei den Adaptionen solcher Rollenspiele ohne einer tatsächlich real existierenden Spielwelt in ein rein fiktives Umfeld, den so genannten „Pen and Paper“-Games. Hier wird mittels Papier und Bleistift für jeden Spieler ein mystischer Charakter erstellt. Dieser begibt sich gemeinsam mit anderen Spielern unter Berücksichtigung des jeweiligen Regelwerkes in eine eigens für das Spiel geschaffene Fantasy-Welt, um dort zahlreiche Abenteuer zu bestehen und Aufgaben zu lösen.

Der Leiter oder Meister solcher Gruppen stellt in diesem Fall das interagierende Medium zwischen den Spielern und der Spielwelt dar: Er gibt Situationen vor, schildert Ereignisse sowie die Umgebung und übernimmt die Rolle von „NPCs“ – also „Nicht Spieler Charakteren“, mit welchen die echten Spieler in Interaktion treten. Vielleicht fällt es leichter, sich Rollenspiele dieser Art als Theater im Kopf vorzustellen, bei denen man sich, im Gegensatz zum herkömmlichen Theater, die Bühne sowie Requisiten und die Handlung selbst erdenken muss.

Nimmt man nun also so ein „RPG“ als Basis und verknüpft dieses mit der „Online – Komponente“, also dem Stattfinden solch eines Spiels im Internet, erhält man den Begriff eines „ORPGs“ – also eines „Online Role Playing Games“. Kann nun ein solches von mehreren

---

<sup>25</sup> Vgl. J.Patrick Williams, Sean Q. Hendricks, W.Keith Winkler: Gaming as Culture 2006, S. 3f.

Personen gleichzeitig mit- oder gegeneinander gespielt werden, spricht man von einem „MORPG“, wobei das „M“ hier für „Multiplayer“, also Mehrspieler, (mit einer Anzahl von acht bis sechzehn Personen) steht. Getrieben vom technischen Fortschritt und dem Wunsch großer Konzerne mögliche profitable Produkte zu verkaufen, bietet das Internet in der heutigen Zeit bereits die Möglichkeit, mehr als nur acht bis sechzehn Personen miteinander zu vernetzen und eine gemeinsame Spielerfahrung zu teilen.

Beläuft sich nun also die Anzahl der Spieler auf einige tausend Personen, so kann das durchaus als „massiv“ bezeichnet werden, womit auch bereits das zweite „M“ für „massiv“ des Terminus seine Bedeutung erhält. Setzt man das ganze nun zusammen erhält man MMORPG also „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“, den in der heutigen Zeit gebräuchlichen Ausdruck für fast alle Formen virtueller oder paralleler Welten bei Online-Rollenspielen.<sup>26</sup>

### **3.3 „Virtuelle Realität“/„Virtuelle Welt“**

---

Nachdem nun also die Frage behandelt wurde, was unter dem Begriff „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“ zu verstehen ist, und wo dieser Terminus seinen Ursprung hat, bleibt noch zu klären, was eigentlich unter „virtueller Realität“ oder „virtuellen Welten“ verstanden wird, in denen die Ereignisse eines Online-Rollenspiels stattfinden.

*„Virtual Reality ist eine Mensch-Maschine-Schnittstelle, die es erlaubt, eine computergenerierte Umwelt in Ansprache mehrerer Sinne als Realität wahrzunehmen.“<sup>27</sup>*

---

<sup>26</sup> Vgl. Edward Castronova: Synthetic Worlds 2005, S. 10f.

<sup>27</sup> Alexander Henning, Die andere Wirklichkeit, Virtual Reality-Konzepte, Standards, Lösungen, 2008

Definition von „virtueller Realität“ gibt es viele, stark geprägt von dem Umfeld aus dem sie stammen und für welchen Zweck sie gebraucht wurden:

Der Begriff „virtuell“<sup>28</sup> stammt ursprünglich aus dem Lateinischen und bezieht sich auf die Zustandsform eines Objekts, welches zwar nicht tatsächlich physisch vorhanden ist, jedoch Auswirkungen auf die reale Welt hat und in ihr bestimmte Funktionen erfüllt<sup>29</sup>. „Virtuelle Realität“ wurde vor allem um 1990 von der Wissenschaft als Begriff etabliert. Vorrangig ging es hier um die Vernetzung des Menschen mit einer virtuellen, also nicht physisch vorhandenen Umgebung. Diese wurde in Verbindung mit technischen, allerdings meist unausgereiften und fast unerschwinglichen Gerätschaften wie 3D – Brillen und Datenhandschuhen zum zentralen Punkt des Begriffs. Im Laufe der Zeit relativierte sich dieser wissenschaftliche Zugang zu virtueller Realität allerdings wieder:

Zwar wurden Fortschritte auf diesem Gebiet erzielt, welche beispielsweise Anwendung in der Medizin fanden, der ursprünglich angedachte Einsatz solcher Techniken für den breiten Massenmarkt wurde auf Grund des extrem hohen Kosten- und Entwicklungsfaktors jedoch bis jetzt kaum realisiert. Eine Ausnahme bildet vielleicht die aktuelle Videospiele-Konsole von „Nintendo“, die „Wii“, die mit ihrer innovativen Steuerung Bewegungen des Spielers direkt in die jeweilige Software-Applikation überträgt. Der zweite Ansatz, der im Speziellen für Online-Rollenspiele und MMORPGs relevant ist, wurde von der Computer- und Videospiele-Industrie entwickelt. Der Fokus liegt hierbei nicht auf aufwändiger und extrem teurer Hardware, durch die die Verbindung zwischen den Menschen und ihrer virtuellen Umgebung stattfinden soll. Im Gegenteil, das Anliegen war die potentiellen Kunden also die Spieler durch aufwändige und

---

<sup>28</sup> Wort – Ursprung im Lateinischen: „Virtualis“: Als Kraft vorhanden

<sup>29</sup> Vgl. Florian A.Schmidt: Parallel Realitäten 2006, S.34f.

ausgefeilte Software auf emotionaler und mentaler Ebene zu berühren und sie durch die Schöpfung einer interessanten, spannenden und abwechslungsreichen „virtuellen Welt“ somit in eine „virtuelle Realität“ eintauchen zu lassen.<sup>30</sup>

Bereits an dieser Stelle soll jedoch kurz angemerkt werden, dass in diesem Fall lediglich die „Spielwelt“ eine *virtuelle* ist, die Menschen die sich mit so einem Spiel beschäftigen, ihre Handlungen sowie ihre damit verbundenen Emotionen und der Bezug zum Spiel und dem Spielgeschehen sind tatsächlich real existierend. Sie sind genauso echt wie Emotionen und Handlungen, deren Ursprung in der physischen Welt begründet ist.

### **3.4 Geschichtliche Entwicklung**

---

Begrifflich gehen MMORPGs wie bereits in Kapitel 3.2 erklärt auf „RPGs“, also „gewöhnliche“ Rollenspiele zurück. Wie allerdings fast bei allen Entwicklungen der heutigen Zeit geht auch solchen Online-Rollenspielen ein technischer Prozess der kontinuierlichen Entwicklung voraus. Was wir in der heutigen Zeit als MMORPG kennen, entstand nicht von einem Moment zum anderen, sondern hat seinen Ursprung in einer wesentlichen einfacheren Form eines, auf dem Internet bzw. einer Online-Verbindung basierenden Spielsystems, dem so genannten „MUD“.

---

<sup>30</sup> Vgl. Edward Castronova: Synthetic Worlds 2005, S.5f.

### 3.4.1 „Multi User Dungeon“

---

*„It started within mud, as many things do“.<sup>31</sup>*

Dieser Satz stammt vom Schriftsteller Tad Williams und bezieht sich nicht etwa nur auf das englische Wort „Mud“ für Schlamm oder Dreck, sondern auf den so genannten „Multi User Dungeon“, quasi den „Vater“ aller Online-Rollenspiele, entwickelt von Roy Trubshaw und Richard Bartle.

Die Geschichte begann im Jahr 1978 als der britische Student Roy Trubshaw zu der Erkenntnis gelangte, dass es über einen Rechner seiner Universität möglich war, mehrere Benutzer gleichzeitig auf ein und die selbe Datenbank der Universität zugreifen zu lassen.<sup>32</sup> Da Roy Trubshaw bereits zuvor durch Text-Adventures wie „Zork“ oder „Advent“ seine Affinität zu Computerspielen feststellen konnte, war somit auch bereits die Idee eines Computerspiels für mehrere Spieler gleichzeitig geboren. Bei einem Text-Adventure bewegt sich der Spieler durch eine konstruierte Spielwelt und verfügt mittels textlichen An- und Eingaben über die Möglichkeit, diverse Feinde sowie Monster zu bekämpfen, Schätze zu finden und die Spielwelt zu erkunden. Nachdem Roy Trubshaw den Quellcode von „Advent“ gelangt war, arbeitet er gemeinsam mit seinem damaligen Studienkollegen Richard Bartle an der Entwicklung eines Mehrspieler-Adventures. Somit wurde der erste „Multi User Dungeon“, also das erste Verlies für eine Vielzahl von Spielern, erschaffen.

Die Verbreitung des ersten „MUDs“ über die Grenzen der Universität hinaus gelang erst im Jahre 1980, als zwischen der Universität von

---

<sup>31</sup> Tad Williams, *Otherland*, 2005, in: Andreas Lober: *Virtuelle Welten werden real* 2007, S.117

<sup>32</sup> Vgl. <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>

Essex und dem britischen Akademien-Netzwerk „Janet“ und dem Vorläufer des Internets „ARPAnet“ eine Verbindung errichtet werden konnte. Bereits in dieser frühen Entwicklungsphase wurde ein verstärkter Fokus auf das Gruppenspiel gelegt, da schon damals einige Gegner und Aufgaben zu schwer waren als dass diese hätten von einer Person alleine gelöst werden können. Nachdem die bisherigen „MUDs“ für eine rein textliche Ebene konzipiert worden waren, gelang es 1984 erstmals mit „Island of Kesmai“ das Geschehen des Spiels mittels „ASCII-Grafik“<sup>33</sup> darzustellen.

Nach einigen weiteren Produkten wie dem Spiel „Habitat“ wurde die Entwicklung von grafischen Online-Rollenspielen im Jahr 1991 durch das Spiel „Neverwinter Nights“<sup>34</sup> auf ein neues Level gebracht, da nun zum ersten Mal das gesamte Spielgeschehen grafisch dargestellt wurde. Durch die Abschaffung von immens hohen Stundengebühren für die Nutzung des Internets und der damit verbundenen Ausbreitung des freien Internets begannen auch größere Entwicklerstudios von Computer- und Videospiele ihre Produkte auf den neu erschlossenen Markt hin zu konzipieren.

So erschien im Jahr 1996 der erste wirklich große Titel der Online-Rollenspiele „Meridian 59“<sup>35</sup> des Anbieters „3DO“, der unter anderem bereits monatliche Gebühren für die Nutzung des Spiels und die 3D Grafik einführte.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> ASCII steht als Abkürzung für American Standard Code for Information Interchange – ein Zeichencode aus 128 Zeichen.

Quelle: Lexikon Pc – Fachbegriffe und Definitionen, Michael A. Beisecker

<sup>34</sup> Vgl. <http://nwn.bioware.com/>

<sup>35</sup>

Vgl. [http://www.gamestar.de/specials/mmo/1459284/you\\_have\\_gained\\_a\\_level.htm](http://www.gamestar.de/specials/mmo/1459284/you_have_gained_a_level.htm)

<sup>36</sup> Vgl. <http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm/>

Vgl. Andreas Lober: Virtuelle Welten werden real 2007 S.11 f.

Vgl. <http://archive.gamespy.com/articles/january01/muds1/index2.shtm>

### 3.4.2 MMORPGs in Europa

---

Im folgenden Kapitel gibt der Autor eine kurze Aufstellung einiger bisher in Europa erschienener „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“, geordnet nach dem Jahr des Erscheinens. Diese Liste enthält keinen Anspruch auf Vollständigkeit, es sollen nur einige erfolgreiche Spiele herausgegriffen werden um einen Überblick über die Entwicklung bis heute zu bekommen.

#### **Timetable:**

#### **„Ultima Online“ (UO) (1997), „Electronic Arts“/ „Origin“**

Eines der ersten MMORPGs bei welchem die Spielerzahlen bis in den sechsstelligen Bereich gingen (bis ins Jahr 2000 wurden von „UO“ 260 000 Exemplare im Handel und 150000 Stück Online verkauft)<sup>37</sup>. Der Spieler wurde bei „UO“ in eine mittelalterliche Spielwelt versetzt, wobei für die damalige Zeit verschiedene Witterungsbedingungen, Tages- sowie Jahreszeitenwechsel sowie die Einführung von Berufen und Reputation als Novum bezeichnet werden konnten. Eine umfangreiche Charakterentwicklung sowie ein innovatives „Crafting“<sup>38</sup>-System komplettierten den beeindruckenden Gesamtauftritt von „Ultima Online“.

#### **„Everquest“ (1999), „Verant Interactive“ / „Sony“**

Das Spiel war über fünf Jahre lang das erfolgreichste Online-Rollenspiel in Amerika und fast ebenso populär in Europa. „Everquest“ legte vor allem großen Wert auf das Gruppenspiel, also das Zusammenspiel mehrerer Personen in einer Einheit also

<sup>37</sup> Vgl. Gamestar 6/99, „Ultima9, das Ende der Solo Ära?“

<sup>38</sup> „Craften“ steht für das Sammeln von Rohstoffen sowie die Herstellung von Gegenständen sowie Rüstungen und Waffen daraus. Ein Spieler wählt sich beispielsweise einen Beruf als „Rüstungsschmied“ und erstellt somit nach einiger Zeit und Übung Rüstungen für Mitspieler gegen einen bestimmten Preis

Gruppe, die hierbei von den verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Mitglieder profitiert. Das Setting des Spiels ist in einer mittelalterlichen Spielwelt gehalten. Fokus des Spiel war allerdings ganz klar der Kampf „PvE“ oder „PvM“ („Player vs. Enemy“ oder „Player vs. Mob“<sup>39</sup>), also das Duell zwischen Menschen und computergenerierten Feinden. In den Bereichen 3D–Grafik und Atmosphäre sowie Sound und Musik war „Everquest“ ebenfalls für viele Jahre „State of the Art“ bei MMORPGs<sup>40</sup>.

### **„Dark Age of Camelot“ (DaoC) (2001), „Mythic“/„GOA“**

Das Spiel erschien im Jahr 2001 in den USA sowie Anfang 2002 in Europa. Wichtigste Neuerung im Vergleich zu den MMORPGs der vergangenen Jahre war, dass sich der Spieler für eines von drei sich im Krieg befindenden Reichen entscheiden musste. Nach dem bereits üblichen gewordenen „PvM“ – Spiel sowie dem Aufleveln des eigenen Charakters auf eine Maximalstufe stand bei „DaoC“ vor allem der Kampf „Reich gegen Reich“ („RvR“), oder auch „Spieler gegen Spieler“ („Player vs. Player“ oder „PvP“) im Vordergrund. Hier geht es vorwiegend darum, gemeinsam mit seinen Mitstreitern Spieler eines anderen Reiches in einer bestimmten Region zu bekämpfen, strategische Punkte wie Festungen und Türme einzunehmen und somit sein Ansehen also seinen Ruf kontinuierlich zu steigern. Die Steigerung des Rufes dient wiederum der Ausstattung des eigenen Charakters mit neuen Fähigkeiten und somit dessen Verbesserung.<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup> „Mob“: Steht als Abkürzung für Mobile bot, also ein beweglicher Gegner in MMORPGs und MUDs sowie anderen Computer Spielen

Quelle: Lexikon Pc – Fachbegriffe und Definitionen, Michael A. Beisecker

<sup>40</sup> <http://everquest.station.sony.com/>

<sup>41</sup> Vgl. Andreas Lober: Virtuelle Welten werden real 2007, S18.f  
<http://www.darkageofcamelot.com/>

**„World of Warcraft“ (WoW) (2004), „Blizzard Entertainment“**

Das bisher weltweit erfolgreichste MMORPG erschien im Jahr 2004 in den USA und vereint viele Features erfolgreicher Online-Rollenspiele vergangener Jahre. Einerseits stehen sich „in World of Warcraft“ auf Grund der geschichtlichen Herkunft des Spiels zwei Fraktionen, die „Allianz“ und die „Horde“, gegenüber. Die anfängliche Entscheidung des Spielers für eine der beiden Fraktionen hat nicht nur geographische Auswirkungen auf den Spielverlauf sondern auch auf den im weiteren Verlaufe des Spieles stattfindenden Kampf „Reich gegen Reich“ oder auch „Player vs. Player“.<sup>42</sup>

Im Gegensatz zu einem gut überlegten und anspruchsvollen „PvM“-Modus ist der Bereich „Player vs. Player“ zugleich auch einer der größten Kritik-Punkte an „World of Warcraft“, da er weder so gut ausgebaut noch so innovativ oder anspruchsvoll gestaltet wurde wie beispielsweise im Spiel „DaoC“ von „Mythic“, welches bereits drei Jahre zuvor den Markt eroberte.

Die Comic-hafte Grafik von „World of Warcraft“ kann zwar nicht an vergleichbare Referenztitel bei beispielsweise „Everquest2“ oder sich im Moment in der Entwicklung befindliche Titel heranreichen, erfordert dafür aber auch eine geringere Rechenleistung und verursacht während des Spielens weniger Lag<sup>43</sup> und führt zu einer höheren Frame Rate<sup>44</sup>.

<sup>42</sup> <http://www.wow-europe.com>(<http://www.worldofwarcraft.com>)

<sup>43</sup> Lag: Englisch für „Verzögerung“ – steht bei Computerspielen für eine erhöhte Verzögerungszeit der Verbindung zwischen Computern Quelle: Lexikon Pc – Fachbegriffe und Definitionen, Michael A. Beisecker

<sup>44</sup> Frame Rate: Bezeichnet die Anzahl der Bilder pro Sekunde, die von einer Grafikkarte dargestellt werden können Quelle: Lexikon Pc – Fachbegriffe und Definitionen, Michael A. Beisecker

## 4 MMORPGs: Motivation und Nutzer

### 4.1 Einleitung

---

Dieses Kapitel widmet sich der Frage, warum Menschen MMORPGs spielen, und was sie dazu bringt sich stundenlang in einer virtuellen Welt oder virtuellen Realität aufzuhalten und monatliche Kosten für die Inanspruchnahme der Dienste und Produkte bestimmter Hersteller zu entrichten. Wichtig hierfür ist die Auseinandersetzung mit der Frage, was eigentlich überhaupt ein „Spiel“ ist und was Menschen generell dazu veranlasst, mit einer solchen Aktivität Zeit zu verbringen. Des Weiteren soll an Hand von statistischen Daten kurz dargestellt werden, wer überhaupt ein solches Angebot nutzt und welche Konsequenzen durch das virtuelle Leben in einer „*World full of Warcraft*“ für das reale Leben entstehen können.

### 4.2 Was ist ein (Massive Multiplayer Online Rollen-)Spiel?

---

Zur Thema, was eigentlich genau ein Spiel ist und was für Konsequenzen das „Spielen“ an sich für den Menschen hat, gibt es unzählige Publikationen sowie Forschungen im Bereich der „Ludologie“, also der Lehre vom Spiel. Ohne an dieser Stelle auch nur annähernd alle Meinungen und Forschungen anführen zu können, sollen einige von Johan Huizinga in seinem Buch „Homo Ludens“ angesprochene Kriterien eines „Spiels“ kurz zusammengefasst werden und anschließend andere Sichtweisen eines Spiels im Bezug auf Online-Rollenspiele dargestellt werden. So bezeichnet Huizinga das Spielen als einen Bestandteil des kulturellen Lebens des Menschen, einen Bestandteil, welcher sich in

allen Bereichen des Menschseins und somit des Zusammenlebens von und mit Menschen manifestiert.<sup>45</sup>

Einige formale Kriterien Huizingas, die ein Spiel erst zu einem Spiel machen, sind beispielsweise die „Nicht-Ernsthaftigkeit“ des Spiels, es handelt sich also nicht um lebenswichtige oder überlebensnotwendige Handlungen<sup>46</sup>, sowie die *Freiwilligkeit*<sup>47</sup> des Spiels, da Niemand zu einer spielerischen Handlung gezwungen werden kann.

Weitere Kriterien, die zur Bestimmung eines Spiels bei ihm Beachtung finden, sind die *Begrenztheit* eines Spiels<sup>48</sup>, sowohl zeitlich als auch räumlich.

Die zeitliche Begrenztheit eines Spiels stellt zugleich auch einen großen Diskussionspunkt beim Thema MMORPGs dar, da diese Art der Computer- und Videospiele in ihrer Nutzungsdauer sowie dem Erreichen eines bestimmten Spielziels kaum zeitlichen Beschränkungen unterliegen. Ein Online-Rollenspiel dieser Art endet nicht nach dem Erreichen eines bestimmten Ziels oder Levels, es endet eigentlich erst dann wenn es von den Benutzern nicht mehr gespielt wird oder aber der Betrieb vom Hersteller eingestellt wird. Gemeinsam ist nämlich allen MMORPGs, dass sie über einer „persistente“ Spielwelt verfügen, also eine Spielwelt, die auch dann noch existiert und sich verändert, wenn sich ein bestimmter Spieler gar nicht mehr in ihr aufhält.

Gemeinsam ist somit fast allen Ansätzen zu diesem Thema, dass ein Spiel nur in einem vorgegebenen Rahmen funktionieren kann, also dass ein Spiel welcher Art auch immer auf Regeln basieren muss, welche für alle Teilnehmer Gültigkeit haben.

---

<sup>45</sup> Vgl. Huizinga Johan, Homo Ludens 2004 [1938], S. 12f

<sup>46</sup> Vgl. Huizinga Johan, Homo Ludens 2004 [1938], S. 13f

<sup>47</sup> Vgl. Huizinga Johan, Homo Ludens 2004 [1938], S. 15f

<sup>48</sup> Vgl. Huizinga Johan, Homo Ludens 2004 [1938], S. 17f

Sowohl Johan Huizinga als auch Katie Salen und Eric Zimmerman schließen in ihre Definition vom Spiel oder genauer gesagt „Game“ ein Regelsystem mit.<sup>49</sup>

Zusammenfassend kann also konstatiert werden, dass ein MMORPG ein Spiel ist, welches auf Freiwilligkeit beruht, keine überlebensnotwendige Handlung darstellt und sich an bestimmten Regeln und Normen orientieren muss. Des Weiteren verfügt jedes MMORPG über eine persistente Spielwelt und unterscheidet sich deutlich von der Welt außerhalb des Spiels, erfüllt also das Kriterium der „Ambivalenz“, welches laut Plessner für ein Spiel ausschlaggebend ist. Dies lässt sich relativ einfach an Beispielen wie „World of Warcraft“ oder „Everquest“ verdeutlichen, da der Spieler sich hier in einer fiktiven, mittelalterlich angehauchten Spielwelt befindet, die nichts mehr mit der tatsächlichen Realität des Menschen zu tun hat.<sup>50</sup> Weitere wesentliche Merkmale eines MMORPG sind die zumindest räumliche Begrenztheit, da die aktiven Handlungen der Nutzer in einem solchen Spiel nur innerhalb der von den Entwicklern geschaffenen virtuellen Welt stattfinden.

Diese Verlagerung des Spielgeschehens in den „virtuellen Raum“ ist gleichzeitig auch ausschlaggebend für das einzigartige Spielerlebnis bei MMORPGs, da dadurch Spieler aus verschiedenen Ländern sowie Kontinenten dasselbe Spielerlebnis teilen können. Die Kommunikation findet allerdings auf mediatisierter Ebene statt, dann ohne die Hilfe eines entsprechenden Mediums kann kein Austausch von Informationen stattfinden.<sup>51</sup>

Auch Jesper Juul ordnet Computerspiele in das klassische Modell von Spielen ein, spricht aber auch davon, dass sie eben diese Ansicht über Spiele an sich verändert haben, genauso wie sich die Spiele selbst im Laufe der Zeit geändert hätten. Genauso wie in jedes andere Spiel auch müsse man bei Computerspielen Zeit und

---

<sup>49</sup> Vgl. Salen Katie / Eric Zimmerman: Rules of Play, 2004

<sup>50</sup> Vgl. Plessner Helmuth: Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens 1950, S101 f.

<sup>51</sup> Vgl. Jesper Juul: The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness 2003, S. 30-45

Aufwand investieren, um einen variablen und vom persönlichen Einsatz abhängigen Erfolg zu erzielen. Der Unterschied zu gewöhnlichen Spielen bestehe bei MMORPGs nur darin, das Spiel nicht durch Erreichen eines bestimmten Levels oder einer bestimmten Situation zu einem endgültigen Abschluss zu bringen. Die Ziele und der dadurch erwünschte Erfolg seien viel mehr auf die Dauer der einzelnen Spielsitzungen ausgelegt.<sup>52</sup>

### **4.3 Warum spielen Menschen MMORPGs?**

Bei der Auseinandersetzung mit der Frage, warum Menschen MMORPGs spielen und welche Motive hinter der Nutzung im speziellen Stecken, ist eine nähere Beleuchtung der Spieltheorie quasi unvermeidlich. Da damals allerdings noch nicht die Rede von digitalen Spielen sein konnte, beschäftigen sich die Forschungen eher mit der Frage, was „Spielen“ an sich für die Entwicklung des Menschen bedeutet und welchen Zwecken das Spielen dient. Wichtige Vertreter der Spieltheorie der damaligen Zeit, wie beispielsweise John Locke oder auch Ernst Trapp, schreiben dem Spiel die Funktion des Erlernens von, für das Mensch sein ausschlaggebenden, Fähigkeiten zu, welche sich spielerisch angeeignet werden.<sup>53</sup> John Locke sieht im Spiel auch eine Erholungsfunktion, wobei ihm wichtig war hervorzuheben, dass Erholung nicht ohne Vergnügen stattfinden kann, was wiederum auch auf Online-Rollenspiele umgelegt werden kann.<sup>54</sup> Diese Spiele können dazu dienen sich vom stressigen Alltag loszulösen und sich somit in gewissem Maße zu erholen, wobei wohl kaum jemand das Spielen als seine Pflicht sondern eher als eine vergnügliche, freiwillige Handlung erklären würde. Natürlich werden dem Spiel in der Spieltheorie noch eine Reihe anderer für den Menschen

---

<sup>52</sup> Vgl. Jesper Juul The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness 2003, S. 30-45

<sup>53</sup> Vgl. Trapp Ernst[1787]in: Scheuerl, Hans: Das Spiel 2, Theorien des Spiels 1997

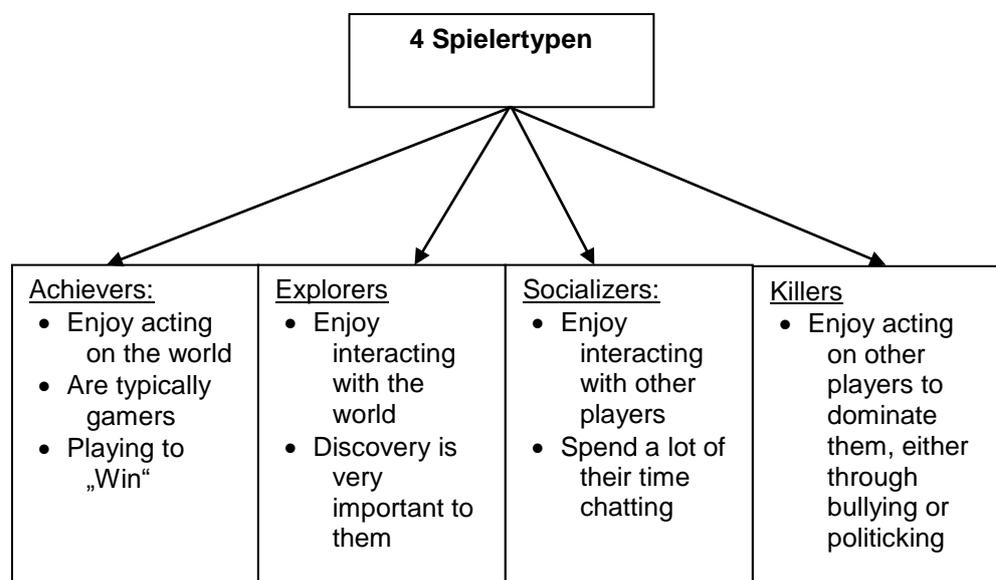
<sup>54</sup> Vgl. John Locke[1693]in: Scheuerl, Hans: Das Spiel 2: Theorien des Spiels 1997

nützlicher Funktionen zugeschrieben, eine detailliertere Auseinandersetzung mit der Spieltheorie würde allerdings den Rahmen dieser Arbeit überschreiten, sodass hier nur der Verweis auf weitere einschlägige Literatur zu diesem Thema gegeben werden kann. Interessanter, und für den weiteren Verlauf der Arbeit relevanter, ist hier allerdings die Frage, welche Typen von Menschen Online-Rollenspiele nutzen, und welche Motive hinter der Nutzung stecken.

### 4.3.1 Unterschiedliche Spielertypen

Richard Bartle unterscheidet in seinem Modell vier unterschiedliche Kategorien von Nutzertypen, die MMORPGs spielen

**Abb. 2:** Spielertypen von MMORPG Nutzern nach Bartle, Vgl., Bartle 1996, Player Types, in Thor Alexander, Massive Multiplayer Game Development2,2005, S3ff. mod.



Die erste Gruppe von Personen nach diesem Modell sind die „Achievers“, also Menschen die gerne etwas erreichen. Sie spielen solche Computer- und Videospiele, weil sie gerne in der Welt etwas bewegen und gewinnen wollen. Die Motivation dieser Leute könnte also in dem Erreichen eines bestimmten Ziels und Status in der virtuellen Welt eines MMORPGs begründet liegen. Die „Explorers“,

also Entdecker, erfreuen sich quasi daran die Spielwelt zu erkunden und verschiedene Elemente des Spiels für sich zu entdecken. Ihre Motivation, ein Online-Rollenspiel zu spielen, begründet sich daher in einer gut ausgebauten und interessant gestalteten Spielwelt. Den „Socializers“ geht es vor allem um Kontakte mit anderen Spielern, ein gemeinsames Erleben und um Kommunikation. Ein gutes Gildensystem<sup>55</sup>, ein übersichtliches Interface-Design<sup>56</sup> sowie genügend Möglichkeiten, sich im Spiel auszudrücken und somit mit anderen Spielern in Kontakt zu treten, sollten deshalb für die Entwickler eines solchen Titels bei der Berücksichtigung dieses Nutzertyps eine Rolle spielen. Als vierte Gruppe führt Bartle in seinem Modell die sogenannten „Killers“ an. Die Motivation dieser Gruppe orientiert sich daher eher am Wettbewerb mit anderen und an der Möglichkeit, andere Spieler zu dominieren und sich selbst dadurch einen gewissen, wenn vielleicht auch bei anderen Spielern nicht so beliebten, Status in der virtuellen Welt zu verschaffen.

Obwohl das System zwar weitgehend als brauchbar von der Wissenschaft und anderen Kollegen von Bartle angesehen wurde, ließ es jedoch einige Fragen offen. Beispielsweise wie und warum sich das Verhalten eines Spielers von einem Typus zu einem anderen verändern kann und ob es nicht untergeordnete Kategorien zu jeder der Nutzungstypen geben könnte oder sogar müsse.<sup>57</sup>

In der Folge erweiterte Bartle sein Modell auf acht Typen indem er zusätzlich „implizite“, also eher spontan und von der Emotion geleitete, sowie „explizite“, sprich vorher überlegte und bewusst gesetzte, Faktoren in seine Überlegungen miteinbezog. Des

---

<sup>55</sup> Eine Gilde bezeichnet den Zusammenschluss von mehreren Spielern mit ähnlichen Interessen zu einer Einheit, welche gemeinsame Entscheidungen trifft und versucht Probleme und Herausforderung durch Kooperation zu lösen Vgl. Staffan Björk, Jussi Holopainen: Patterns in Game Design 2005, S. 245f.

<sup>56</sup> Das Interface stellt die Schnittstelle zwischen dem Spieler und seinem virtuellen Ego und somit der Spielwelt dar – beispielsweise werden über das Interface Befehle eingegeben oder es wird mit anderen Spielern kommuniziert Vgl. Staffan Björk, Jussi Holopainen: Patterns in Game Design 2005, S. 25f.

<sup>57</sup> Vgl. Thor Alexander, Massive Multiplayer Game Development2, 2005, S.4f

Weiteren wurden danach die unterschiedlichen Spielertypen miteinander in Verbindung gesetzt.<sup>58</sup>

### **4.3.2 Bedürfnisbefriedigung**

---

Wie bereits in Kapitel 4.3.1 kurz umrissen wurde, gibt es die unterschiedlichsten Typen von Spielern bei MMORPGs, daher auch unterschiedlichste Motivatoren, die zum Spielen eines solchen Produktes beitragen. Beispielsweise können diese Faktoren Wünsche nach Entdeckung neuer Welten, der Wettkampf und Wettbewerb mit anderen Spielern sowie soziale und kommunikationstechnische Aspekte sein.

Ohne jetzt auf die unterschiedlichen acht Spielertypen in Bartles erweitertem Modell näher eingehen zu wollen, lässt sich jedoch bereits bei einem Blick auf die Bedürfnis-Pyramide von Abraham Maslow feststellen, dass MMORPGs auf Grund ihrer Beschaffenheit gut dazu geeignet sind, einige dieser Bedürfnisse zu befriedigen.<sup>59</sup>

Die erste Stufe dieser Pyramide bezieht sich auf die elementarsten Grundbedürfnisse, die zweite Stufe schließt vor allem materielle Sicherheiten und Absicherung für das tägliche Leben mit ein. Sieht man sich nun die Stufen drei bis fünf genauer an, die für einen Menschen nach Befriedigung der Bedürfnisse in den ersten beiden Stufen relevant werden, findet man zahlreiche Möglichkeiten der Erfüllung dieser auch bei MMORPGs wieder:

Kommunikation findet bei Online-Rollenspielen dieser Art quasi andauernd und in den verschiedensten Formen statt, die Tatsache dass sie über das Medium Internet bzw. durch ein Computerspiel erfolgt, ist hierbei keinesfalls hinderlich. Auch gemeinsame Aktivitäten sowie „Freunde“ findet man bei MMORPGs reichlich, da gerade dieses Genre auf das Zusammenspiel von mehreren

---

<sup>58</sup> Vgl. Bartle Richard: Designing Virtual Worlds 2004, S. 165f

<sup>59</sup> Vgl Abraham Maslow 1958, Bedürfnispyramide

Personen ausgerichtet ist. Auch die Wünsche nach Zugehörigkeit, nach Herausforderung und Abenteuer, nach Entdeckung sowie Anerkennung und Status sowie Macht werden bei diesen Spielen auf eine zwar neue, aber zugleich auch relativ einfach zugängliche und individuelle Art und Weise befriedigt. Die letzte Stufe der Pyramide, die Selbstverwirklichung, kommt bei MMORPGs auch keines Falls zu kurz, da hier die Möglichkeit offeriert wird, ohne größere Probleme verschiedene Rollen anzunehmen, kreativ zu sein und dem täglichen Alltag zu entfliehen. In solch einer virtuellen Welt kann man wahrhaft ein Held sein, unabhängig von der persönlichen Situation im realen Leben.

### 4.3.3 „Immersion“

---

„Immersion“– ein Begriff von dem bei der Beschäftigung mit der Frage nach Motivation von Spielern oftmals Gebrauch gemacht wird – doch was versteht man eigentlich darunter?

„Immersion“ bezeichnet das Gefühl eines Spielers sich tatsächlich zum Zeitpunkt des Spielens in der virtuellen Welt zu befinden, ein Teil des Geschehens zu sein und nicht einfach vor dem Computer zu sitzen und ein Spiel zu spielen. Es geht also um Präsenz in einem Spiel, um die Illusion, dass eine Erfahrung und ein Erleben, welches durch ein Computer- oder Videospiele vermittelt wird, nicht mehr nur virtuell ist sondern tatsächlich stattfindet. Damit einhergehend entsteht beim Spieler ein emotionaler Bezug zu seinem virtuellen *Ich*, zu der Spielwelt und Umgebung und zu den Mitmenschen mit denen man das Spielerlebnis teilt. Je nachdem wie weit dieses *Eintauchen* in die virtuelle Welt stattfindet, kann man bestimmte Grade der Immersion unterscheiden: „Unimmersed“, „Avatar“, „Charakter“ und „Persona“.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Vgl. Lombard 1997 in Thor, Alexander, 2005, Massive Multiplayer Game Development2, S.10

Sitzt ein Spieler vor seinem Computer und betrachtet ein von ihm gesteuertes, kontrolliertes Objekt rein objektiv spricht man vom Zustand „unimmersed“. Identifiziert sich der Spieler soweit mit seinem virtuellen Ego um es als Werkzeug zu betrachten, das bestimmte Befehle und Handlung in der virtuellen Umgebung ausführt, spricht man von einem „Avatar“, also einer „Puppe“ die auf Anweisungen des Puppenspielers reagiert. Schreitet der Grad der Identifikation jedoch soweit voran, dass der Spieler Teile seiner eigenen Persönlichkeit in seinem virtuellen Ego wiederfindet und sich selbst darin spiegelt trifft eher der Begriff des „Charakters“ zu. Von der letzten Stufe der Immersion, „Persona“, spricht man, wenn die Person selbst, also der Spieler vor dem Bildschirm, sich selbst in der virtuellen Welt befindlich glaubt. Der Nutzer findet sich selbst also eins zu eins in seinem virtuellen „Ich“ wieder.<sup>61</sup>

Je besser die virtuelle Welt also gestaltet ist (sowohl grafisch als auch atmosphärisch), je spannender die Geschichten in ihr erzählt werden, je individueller und spezieller der eigene Charakter im Spiel an die Wünsche und Vorstellungen des Nutzers angepasst werden kann, desto tiefer versinkt der Nutzer vor dem Bildschirm in die virtuelle Welt. Je mehr er sich mit dem Geschehen im Spiel identifizieren kann desto eher vergisst er die Wirklichkeit um sich herum.<sup>62</sup>

Anders gesagt gibt es somit auch eine „totale Immersion“, ein völliges Versinken des Spielers in die virtuelle Realität, welches einerseits von der Ausgestaltung des Spiels selbst, sowie andererseits von der persönlichen Einstellung des Nutzers abhängig ist.

---

<sup>61</sup> Vgl. Lombard 1997 in Thor, Alexander: Massive Multiplayer Game Development2, 2005, S.10ff

<sup>62</sup> Vgl. Castronova Edward: Synthetic Worlds 2005, S. 67ff. / S.86ff.

#### 4.3.4 Faktor „Rollenspiel“

---

MMORPGs bieten dem Spieler die Möglichkeit, geheimen Wünschen oder Sehnsüchten in einer virtuellen Umgebung nachzugehen, ohne Repressalien oder negative Auswirkungen den eigenen Status betreffend in der Gesellschaft befürchten zu müssen. Die Spieler können sich für ein Leben als Barbar, Zauberer, brutaler Kopfgeldjäger, Bettler oder Tyrann, ja sogar für ein Leben als Mann oder Frau entscheiden. In diesem speziellen Fall spricht man vom sogenannten „gender swapping“, also der Wahl oder dem Wechsel des Geschlechts.

*Oder wollten sie nicht auch schon immer wissen, wie es sich anfühlt einen Drachen zu töten, gigantische Schätze zu bergen und sich von ihren Mitstreitern als Held feiern zu lassen?*<sup>63</sup>

Ein MMORPG kann somit zu einer Suche nach sich selbst führen, einem Menschen die Möglichkeit bieten, unabhängig von der realen physischen und psychischen Konstitution Aufgaben und Probleme zu bewältigen und sich in ein breites kommunikatives Netzwerk mit anderen zu integrieren.<sup>64</sup>

Natürlich konnten in diesem Kapitel nur einige Gründe und mögliche Motive für die Nutzung von Online-Rollenspielen dargelegt und angeführt werden. Wichtig ist hierbei jedoch vorrangig, bei jeder Adaption eines bestehenden Spielsystems und bei der Abänderung bestimmter Spielmechaniken auch die verschiedenen Nutzertypen eines solchen Produktes und die Motive, welche so viele Menschen dazu bringen, sich für das Genre der MMORPGs zu begeistern, zu kennen, und diese in die Gestaltung mit ein zu beziehen

---

<sup>63</sup> Vgl. Andreas Lober, Virtuelle Welten werden real 2007, S.47f.

<sup>64</sup> Vgl. Thor Alexander, Massive Multiplayer Game Development2, 2005, S.17f.

## 5 MMORPGs: Analyse einzelner Spielelemente am Faktor Spieldauer

### 5.1 Methodik

---

In Kapitel eins wurde bereits die Fragestellung formuliert, *welche Spielmechanismen den Faktor „Zeitaufwand“ bei MMORPGs im Detail beeinflussen und welche Auswirkungen dieser Umstand auf die Spieler und deren reales sowie virtuelles Leben hat*. Genau diese Frage soll nun im vorliegenden Kapitel behandelt werden.

Hierzu werden zuerst einige Analysen bezüglich der Spieldauer bei MMORPGS im Allgemeinen auf Basis einer Literaturrecherche durchgeführt. Der Schwerpunkt liegt hier vor allem auf der Auseinandersetzung mit der durchschnittlichen Spieldauer eines MMORPGs im Vergleich zu anderen Spielen und den Auswirkungen dieser Zeitinvestition auf das Umfeld und das alltägliche Leben der Nutzer. Anhand einiger Beispiele soll verdeutlicht werden, warum der Faktor Zeit für MMORPGs so entscheidend ist und warum es sinnvoll und nötig ist, sich mit der zu investierenden Zeit der Spieler und möglichen Alternativen in der Gestaltung solcher Spiele auseinander zu setzen.

Daran anschließend sollen, unter Berücksichtigung der langjährigen persönlichen Erfahrungen des Autors, verschiedenen Bereiche eines MMORPGs auf den Faktor der Zeitinvestition hin analysiert werden. Die „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“ „Dark Age of Camelot“<sup>65</sup> sowie „World of Warcraft“<sup>66</sup> dienen hierbei exemplarisch als Beispiele, da der Autor über einen Zeitraum von mehreren Jahren hinweg beide Spiele sowohl in aktiver Rolle als Spieler ausgeübt als auch in Online Communities die Entwicklung dieser beider Titel verfolgt hat.

---

<sup>65</sup> Vgl. <http://www.darkageofcamelot.com/>

<sup>66</sup> Vgl. <http://www.worldofwarcraft.com/>

*„The fun and excitement of playing cannot be calculated in an abstract fashion: it must be experienced“.*<sup>67</sup>

Für die Analyse der Elemente dient die Methode der dichten Beschreibung von Clifford Geertz als Hilfestellung<sup>68</sup>. Der amerikanische Ethnologe sieht die Methode der „Dichten Beschreibung“ als Möglichkeit, kulturelle Systeme besser analysieren, verstehen und somit auch interpretieren zu können. Natürlich kann man in diesem Fall sofort entgegnen, dass es sich bei der Analyse bestimmter spieltechnischer Elemente eines MMORPG nicht um Kultur handelt, sondern lediglich um eine Art Prozessanalyse. Geertz spricht aber auch davon, dass man sich als Forscher immer an das zu interpretierende und zu analysierende hineinversetzen muss, um adäquate und ansprechende Ergebnisse zu erzielen, wobei als Grundlage der Informationsbeschaffung bei ihm auch eigene Beobachtungen und Erfahrungen dienen können.<sup>69</sup>

Gerade in diesem Bereich, in der Analyse von einzelnen Spielelementen eines Online-Rollenspiels, bezugnehmend auf die damit einhergehende Spieldauer für den Nutzer, erscheint es unabdingbar zu sein, sich der Materie nicht nur von außen zu nähern. Es ist für ein tiefgreifendes Verständnis der Prozesse notwendig, durch aktive und passive Teilnahme am Geschehen die Komplexität der einzelnen Vorgänge zu erfassen. Somit können eventuelle Veränderungen hinsichtlich des Faktors der Zeitinvestition in ein solches Spiel sowie deren Auswirkungen vom Autor wesentlich besser im Gesamtkontext eines MMORPGs erläutert und eingeschätzt werden. Des Weiteren wirken sich alle Spielabläufe und Spielmechanismen auf den Spieler als Individuum, dadurch anschließend auch auf die Gemeinschaft der Spieler eines

---

<sup>67</sup> Quelle: The Game Design Reader, Katie Salen, Eric Zimmerman 2006: S.21

<sup>68</sup> Vgl. Geertz Clifford, Dichte Beschreibung 1983

<sup>69</sup> Vgl. Geertz Clifford, Dichte Beschreibung 1983, 20ff.

MMORPGs, und somit auf deren Verhalten sowie deren Kultur im Spiel, also der Spiel- und Spielerkultur aus. Daher scheint die dichte Beschreibung auch für eine qualitative und nicht rein quantitative Analyse einzelner Prozesse in einem MMORPG auf den Faktor „Zeit“ hin genauso gut geeignet zu sein wie zur Untersuchung unterschiedlicher Kulturen. Die Methode der dichten Beschreibung soll allerdings nicht eins zu eins umgesetzt werden, da dies auf Grund der Beschaffenheit des Themas gar nicht möglich ist. Stattdessen soll sie lediglich als Hilfestellung dienen, persönliche Erfahrungen des Autors, und eventuelle Einblicke in die Problematik durch die Teilnahme an diversen Spielergemeinschaften und Online-Plattformen ergänzend einzubringen. Um das Verständnis für etwaige Formulierungen und Ausdrücke aus dem Jargon der MMORPG Sprache zu gewährleisten und den Lesefluss nicht unnötig zu brechen, werden neue oder spezielle Begriffe wie in den vorangegangenen Kapiteln der Arbeit immer direkt an Ort und Stelle erklärt und wenn nötig auf weiterführende Literatur verwiesen. Zusätzlich dazu finden sich alle speziellen Begriffe nochmals am Ende der Arbeit im „Glossar“ aufgelistet.

### **5.2 Zeitfaktor bei MMORPGs**

---

Menschen nutzen Computerspiele zu den unterschiedlichsten Zeiten und aus den unterschiedlichsten Gründen. Auch die Nutzungsdauer von digitalen Spielen ist gekennzeichnet von einer Vielzahl an Variationen. So kann man beispielsweise zwischen Spielern unterscheiden, die nur einige wenige Stunden pro Woche mit Computerspielen verbringen, Spieler die einige wenige Stunden am Tag Computerspiele nutzen, Nutzer die mehrere Stunden pro Tag mit PC- und Videospiele zubringen und last but not least die „Hardcoregamer“, deren wöchentliche Spielzeit 20-40 Stunden beträgt und teilweise sogar darüber hinausgeht.

In einer Studie von „Electronic Arts“ sowie Jung v. Matt und „GEE“ wurden die Spieler in Deutschland sogar in fünf unterschiedliche Gruppen unterteilt: Die Freizeitspieler, Denkspieler, Fantasiespieler, Gewohnheitsspieler sowie Intensivspieler.<sup>70</sup>

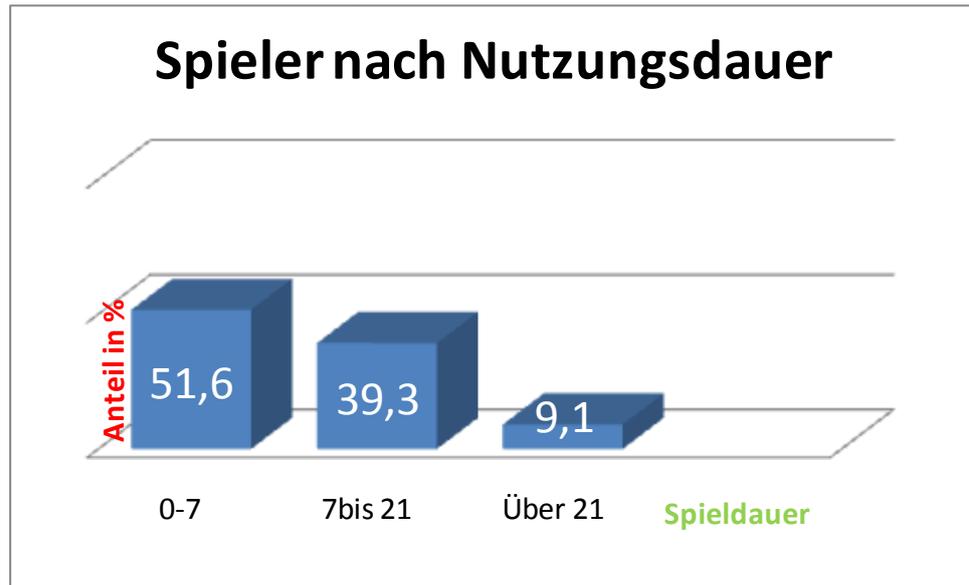
Unter den Spielern von MMORPGs sind gerade die Nutzergruppen der „Hardcoregamer“, im Falle der Studie von „EA“ die Intensivspieler, in hohem Ausmaße vor zu finden. Beispielsweise ergab eine Studie unter Spielern von „World of Warcraft“, dass die durchschnittlich Spieldauer pro Charakter bei über zehn Stunden pro Woche liegt.

Da die meisten Spieler aber über mehr als einen Charakter verfügen, kommt man zu einer durchschnittlichen wöchentlichen Spielzeit von 21 Stunden pro Spieler. Die Anzahl der „Hardcoregamer“ und Intensivspieler ist jedoch im Verhältnis zur Gesamtanzahl der Computer- und Videospieleler relativ gering. Die Intensivspieler der Studie von „EA“ machen nur etwa fünf Prozent der gesamten Spieler aus.<sup>71</sup> Hersteller und Entwickler verspielen also gerade bei diesem Punkt eine wirklich große Möglichkeit, eine noch viel größere Zielgruppe als die Intensiv- oder Hardcorespieler für ihre Produkte zu gewinnen.

---

<sup>70</sup> Vgl. Spielplatz Deutschland, Typologie der Computer und Videospieleler, EA, Jung v.Matt, GEE 2006, S12f.

<sup>71</sup> Vgl. Spielplatz Deutschland, Typologie der Computer und Videospieleler, EA, Jung v.Matt, GEE 2006, S24f.

**Tab. 3:** Spieler nach Nutzungsdauer

Quelle: c't Heft 22: „Wer Spielt was?“ Umfrage-Ergebnisse zu Computer und Videospiele S.83, „mod“.

Auch diese Studie der Fachzeitschrift „c't“ aus dem Jahr 2007 zeigt deutlich, dass nur rund neun Prozent der Befragten mehr als 21 Stunden pro Woche mit Computer- und Videospiele zubringen. Der Großteil der Spieler, also jene Zielgruppe die von MMORPGs bisher auf Grund der Struktur eines solchen Spiels nicht wirklich befriedigend erreicht werden konnte, verbringt deutlich weniger Zeit mit digitalen Spielen. Zusätzlich hierzu gaben knapp 48 % der Befragten der Studie an, mit MMORPGs gar nicht erst anzufangen, da dieses Genre einen zu hohen zeitlichen Aufwand erfordert als ihn die Nutzer zu investieren bereit sind.<sup>72</sup>

Gerade auf Grund solcher Statistiken sollte deutlich werden, dass man mit der Adaptierung des Spielsystems und einzelner Spielelemente von MMORPGs eine bisher eher brach liegende Zielgruppe für Produkte dieses Genres gewinnen und somit Umsätze und Erlöse und hohem Ausmaß steigern könnte. Um die bisherigen Kunden allerdings nicht durch einige Veränderungen zu verlieren,

<sup>72</sup> Vgl. c't 2007, Heft 22: Hartmut Gieselmann: Wer Spielt was? Umfrage-Ergebnisse zu Computer und Videospiele S. 80f

müssen natürlich auch diese Nutzergruppen in den Überlegungen einen hohen Stellenwert einnehmen.

Warum sind MMORPGs aber nun so zeitintensiv? Diese Spiele bieten dem Nutzer die Möglichkeit, verschiedene Charaktere im Spiel zu erstellen, welche über unterschiedliche Fähigkeiten und Attribute verfügen. Jeder dieser Charaktere kann dann, je nachdem wie intensiv sich der Spieler mit seinem virtuellen Ego identifiziert, durch das Lösen von Aufgaben sowie die Vernichtung von verschiedenen Gegnern Erfahrungspunkte sammeln und somit verschiedene Levels erreichen. In „World of Warcraft“ beträgt der maximale Charakterlevel zurzeit Stufe 70.

Viele weitere Faktoren, die im folgenden Kapitel noch genau beschrieben und analysiert werden sollen, führen dazu, dass ein MMORPG wie beispielsweise „World of Warcraft“ auf eine fast unendliche Spieldauer ausgelegt ist. Selbst wenn ein Charakter einmal kaum mehr verbesserungsfähig sein sollte, was bei MMORPGs einen unwahrscheinlich hohen Zeitaufwand und Einsatz erfordert, bleibt bei den meisten Spielen dieser Art noch immer die Möglichkeit, seine Kräfte mit anderen Spielern zu messen und somit am „PvP“-Kampf, also am Kampf „Player vs. Player“ oder „Spieler gegen Spieler“ teilzunehmen.

Auch die verschiedenen Berufe, welche von den Spielern erlernt werden um bestimmte Gegenstände herzustellen, können quasi immer weiter ausgebaut oder neu erlernt werden. Hier spielt auch der Faktor „Virtual Economies“ eine entscheidende Rolle, da durch die Ausübung von Berufen innerhalb der virtuellen Welt „Spielgeld“ oder bestimmte Gegenstände erworben werden und diese dann über verschiedene Online-Plattformen zu realem Geld gemacht werden können. Die meisten Entwickler und Betreiber versuchen allerdings, diesem Trend entgegen zu wirken, in dem sie die Eigentumsrechte an allen Charakteren sowie deren Hab und Gut für sich beanspruchen. Fakt ist jedoch, dass dieser Handel mit virtuellen

Gütern stattfindet und für die Verkäufer teilweise sogar ein lukratives Geschäft darstellen kann.

### **5.3 Auswirkungen des Zeitfaktors auf die Spieler**

---

Um bei MMORPGs erfolgreich zu sein oder zumindest einen gewissen Grad der Gratifikation zu erfahren, der auch als „befriedigend“ empfunden werden kann, muss wie bereits geschildert wesentlich mehr Zeit als bei anderen Spielgenres vom Nutzer investiert werden. Da diese zusätzliche Zeit nicht unbedingt immer einfach verfügbar ist und dafür teilweise im Privatleben Abstriche gemacht werden (müssen), führt dieser Umstand mitunter zu Konflikten und hat Auswirkungen auf das reale Leben der betroffenen Personen. Dass dies allerdings nicht so sein müsste, da sich die Nutzer ja freiwillig zum Spielen eines MMORPGs entschließen, steht hier außer Frage.

*„Meine Frau findet es [das Spielen] dann natürlich nicht so toll, manchmal. Weil die Zeit natürlich verloren geht dann. Da sitze ich ja dann allein hier vor dem PC, weil es geht ihr irgendwie ab, für gemeinsames Quatschen, zusammen Fernsehgucken, so was“.<sup>73</sup>*

Dies ist die Aussage des 41-jährigen Bankangestellten Rudolf bezüglich der Einstellung seiner Frau zu seiner Leidenschaft „World of Warcraft“. Deutlich wird hier, dass das Verbringen der Zeit in virtuellen Welten und mit Online-Rollenspielen natürlich Konsequenzen für die Familie und das reale soziale Umfeld mit sich bringen kann. Eine nähere Beschäftigung mit dem Thema „Spielsucht“ soll hier bewusst nicht getätigt werden, da ein solch krankhaftes Verhalten zwar tragisch, jedoch nicht ausschlaggebend für die weitere Analyse des Zeitfaktors bei MMORPGs ist. Für

---

<sup>73</sup> Quelle: Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer, 2008, Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames, S.125

weiterführende Literatur und eine detailliertere Auseinandersetzung mit dem Thema sei hier auf einen Artikel von Nick Yee zum Thema Spielsucht verwiesen.<sup>74</sup>

Zusätzlich zu Konflikten und Problemen im realen Leben hat der erhöhte Zeitaufwand von MMORPGs auch Auswirkungen auf die Spielkultur innerhalb des Spiels. Auch im virtuellen Leben entstehen dadurch nachhaltige Konsequenzen, vor allem wenn ein Spieler nicht bereit ist, ein so hohes Maß an Zeit zu investieren. Gerade innerhalb von Gilden führt dies oft zu Problemen: Spielergemeinschaften, die sich innerhalb bestimmter Strukturen organisieren um gemeinsame Ziele zu erreichen und sich gegenseitig zu unterstützen, sind zu bestimmten Zeiten auf die Anwesenheit der Spieler angewiesen. Auch ein gewisses Spielverständnis, ein bestimmtes Charakterlevel sowie ein bestimmtes Mindestmaß an Fähigkeiten und Ausrüstung ihrer Mitglieder sind für den Erfolg entscheidend. Verfügt jemand nun nicht oder nicht mehr über die nötige Zeit, um dem innerhalb der Gilde vorgegebenen Standard zu entsprechen, führt dies unweigerlich zu Konflikten: Bestimmte Aufgaben können vom Spieler auf Grund mangelhafter Ausrüstung seines Charakters nicht wahrgenommen, an gemeinsamen Aktivitäten kann nicht teilgenommen und gemeinsame Ziele nicht mehr erreicht werden. Dies wiederum kann zu einer Degradierung innerhalb der Rangordnung der Organisation, Sanktionen und sogar zum Ausschluss aus der Gemeinschaft führen. Dieser Druck, mit seinen Mitspielern mithalten zu müssen, kann unweigerlich zu einem hohen Maße an Frustration sowie im schlimmsten Fall zum Umstieg in eine andere Gilde oder gar zum Ausstieg aus dem MMORPG führen. Die Bedürfnisse der Spieler werden in diesem Fall nicht mehr in ausreichendem Maße befriedigt und aus Motivation und Lust am Spiel entsteht Frustration und eine ablehnende Haltung, oftmals nicht

---

<sup>74</sup> Vgl. Yee, Nick, 2002, "Ariadne" – Understanding MMORPG Addiction  
<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>

nur der Gemeinschaft, sondern auch dem Produkt gegenüber. Dass dieser Umstand nicht nur einige wenige Spieler betrifft zeigt ganz klar die Tatsache, dass rund 66 % aller Spieler eines MMORPGs in Gilden organisiert sind.<sup>75</sup>

### **5.4 Analyse des Faktors „Spielzeit“ an Hand einzelner Spielelemente eines MMORPGs**

---

Die Analyse bestimmter Spielelemente richtete sich nicht exakt nach der chronologischen Abfolge einzelner Prozesse innerhalb des Spiels. Dies liegt unter anderem auch daran, dass abgesehen von der Erstellung eines Charakters ein Spieler eines MMORPGs keine oder kaum eine lineare Struktur innerhalb der Spielwelt vorfindet. Auch wenn bestimmte Abläufe und Spielmechaniken die Spieler in gewisser Art und Weise anleiten sollen steht es im Prinzip jedem Nutzer frei, wie er seine Zeit in einem MMORPG verbringt. Vielmehr geht es darum, die einzelnen Komponenten, die sich für den Spieler während seiner Zeit in der virtuellen Welt ständig überschneiden, auf den Faktor der Spielzeit hin zu betrachten und die zeitintensivsten Elemente zu identifizieren sowie zu beschreiben.

#### **5.4.1 „Mein Avatar und ich“**

---

Nach dem Erwerb des Produktes also des MMORPGs, der Installation des Spiels auf der Festplatte und der Erstellung eines Abonnements sowie der Akzeptierung der „EULA“<sup>76</sup> muss sich der Spieler meistens für einen Server entscheiden. Dieser stellt hierbei

---

<sup>75</sup> Vgl. <http://www.parc.com/research/publications/files/5599.pdf> S. 5f.

<sup>76</sup> EULA steht für End User License Agreement und ist eine Vereinbarung zwischen dem Hersteller einer Software und dem Nutzer. In dieser Vereinbarung werden dem Nutzer bestimmte Rechte sowie Pflichten zur Nutzung der Software eingeräumt und zugleich die Rechte der Produzenten geschützt, was vor allem im Fall von MMORPGs und virtuellen Gütern eine entscheidende Rolle spielt. Vgl. Synthetic Worlds, Edward Castronova 2005, S. 30 f. <http://www.worldofwarcraft.com/legal/eula.html>

die Plattform dar, auf welcher die Aktivitäten in der virtuellen Welt stattfinden.<sup>77</sup>

Je nach MMORPG gibt es unterschiedliche Server auf verschiedenen Kontinenten in verschiedenen Sprachen. Bei Spielen mit einer tiefgreifenden Hintergrundgeschichte gilt es anschließend eine Fraktion auszuwählen: Beispielsweise eines von mehreren Ländern, welche sich mit einander im Konflikt befinden, wie dies auch in „Dark Age of Camelot“ der Fall ist. Eine andere Möglichkeit wäre, sich für eine „Seite“ entscheiden zu müssen, also dem klassischen „Gut gegen Böse“-Dilemma zu entsprechen. Hat man diese Wahl erst einmal getroffen, gelangt man meistens unmittelbar zur Charakter Erstellung. Hier kann teilweise aus unterschiedlichen Rassen, in „World of Warcraft“ sind dies beispielsweise Elfen, Zwerge, Orcs, Menschen etc...<sup>78</sup>, und unterschiedlichen Klassen ausgewählt werden. Die Klasse entscheidet hierbei über die Ausrichtung des Charakters und seiner Fähigkeiten im Spiel. Geschlecht sowie unterschiedliche optische Attribute der einzelnen Charaktere stehen bei den meistens MMORPGs ebenso zur Auswahl wobei die Gründe hierfür in einer möglichen hohen Individualisierung und der somit zwischen dem Spieler und seinem virtuellen Ego entstehenden Identifikation liegen. Einen weiteren wesentlichen Faktor für die Identifikation eines Spielers mit einem Charakter stellt natürlich die Möglichkeit der Namensgebung dar.

---

<sup>77</sup> [http://gd.tuwien.ac.at/study/hrh-glossar/1-2\\_17.htm](http://gd.tuwien.ac.at/study/hrh-glossar/1-2_17.htm)

<sup>78</sup> <http://wowsorce.4players.de/klassen.php>

Abb. 3: Fenster zur Charakter-Erstellung bei „World of Warcraft“



Quelle: „World of Warcraft“ (eigener Screenshot)

Die Erstellung und Entwicklung eines Charakters stellt einen der wichtigsten Punkte beim Start eines MMORPG sowie innerhalb der ersten 30 Minuten, die ein Spieler innerhalb des Spieles verbringt, dar. Obwohl dieser Prozess, gefolgt von einem „Tutorial“<sup>79</sup>, nicht länger als eine halbe Stunde in Anspruch nehmen sollte, kann bereits hier mitunter über Erfolg oder Misserfolg eines MMORPG von Seiten der Spieler entschieden werden, da der Charakter den Spieler innerhalb der virtuellen Welt während der gesamten Spieldauer repräsentiert.<sup>80</sup> Bietet die Charaktererstellung daher nicht genug unterschiedliche Möglichkeiten zur Diversifikation von anderen Spielern oder sprechen die unterschiedlichen Möglichkeiten und Varianten sowie Klassen oder Rassen den Spieler nicht an, wird die gesamte weitere Spielerfahrung eher negativ behaftet sein.<sup>81</sup>

<sup>79</sup> Unter *Tutorial* versteht man die Einführung des Spielers in die Spielwelt. Hier werden kurz und bündig die Steuerung des Spiels sowie grundlegende Vorgänge und optische Hinweise sowie Hilfsmittel erklärt. Vgl. Massive Multiplayer Game Development2, Thor Alexander 2005, S.20

<sup>80</sup> Vgl. Massive Multiplayer Game Development2, Thor Alexander 2005, S.19ff.

<sup>81</sup> Vgl. The Game Design Reader, Katie Salen, Eric Zimmerman, S. 27f

### 5.4.2 Charakter-Entwicklung

---

Die meisten MMORPGs sind, was die Entwicklung eines Charakters angeht, ähnlich aufgebaut: Zu Beginn startet man mit der eigenen Spielfigur innerhalb der virtuellen Welt auf einer bestimmten, niedrigen Stufe, einem sogenannten „Level“. Durch das Lösen bestimmter Aufgaben und Missionen sowie durch das Besiegen von Gegnern erhält der Charakter Erfahrungspunkte. Hat man genügend von diesen gesammelt, steigt der „Avatar“ in die nächste Stufe auf, beispielsweise von Level eins auf Level zwei. Je nachdem, für welche Klasse man sich entschieden hat, verfügt der Charakter über spezielle Fähigkeiten und Attribute, welche mit jedem Levelaufstieg verbessert und weiter ausgebaut werden können. In von den Spieledesignern hierfür oftmals eingeführtes Mittel sind die so genannten Fertigkeitssäume oder „Skill Trees“.

Jeder dieser Fertigkeitssäume beinhaltet unterschiedliche Fähigkeiten, angepasst an die verschiedenen Möglichkeiten wie ein Charakter im Spiel eingesetzt werden kann.<sup>82</sup> Ein Schurke oder Attentäter in „World of Warcraft“ verfügt beispielsweise über die drei Fertigkeitssäume „Meucheln“, „Kampf“ und „Täuschung“, je nachdem ob man diesen Charakter lieber offensiv, defensiv und hinterlistig oder aber gezielt und schnell im Kampf einsetzen möchte. Der Spieler erhält nun bei jedem Levelaufstieg einen Fähigkeitspunkt, den er für ein bestimmtes Talent eines solchen Talentbaumes einsetzen kann um neue Fähigkeiten zu erlernen oder bereits vorhanden zu verbessern.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Vgl. Patterns in Game Design, Staffan Björk, Jussi Holopainen: Charakter Development, S.224ff.

<sup>83</sup> Vgl. <http://www.worldofwarcraft.com/info/classes/rogue/talents.html>

**Abb. 4:** „Fähigkeitsbäume“ eines „Schurken“ im MMORPG „World of Warcraft“



Quelle: <http://www.worldofwarcraft.com/info/classes/rogue/talents.html>, mod.

Von entscheidender Bedeutung für ein bestehendes Spielsystem eines MMORPGs sowie für die Einführung einiger neuer Spielmechaniken ist die Charakterentwicklung deshalb, weil sie einen Spieler über die gesamte Spieldauer hin begleitet und er sich bereits im Voraus überlegen muss, auf welche Art und Weise er mit seinem Charakter im weiteren Verlaufe des Spiels vorankommen will. Das Problem hierbei ist oftmals, dass die Möglichkeiten von Charakteren niedriger Stufe nicht wirklich ausgereift oder besonders nützlich sind, da wirklich entscheidende Fähigkeiten erst bei einer hohen Stufe erlangt werden.<sup>84</sup> Dadurch verkommt die Entwicklung eines Charakters gerade in der Anfangsphase zu einer Farce, sie wird Mittel zum Zweck und der Gedanke, dass der Weg das Ziel sei, bleibt besonders in dieser Phase des Spiels auf der Strecke. Unangenehm ist dieser Umstand vor allem für Gelegenheitsspieler und für alle „nicht viel Spieler“, da Charaktere niedriger Stufe für das Gesamtkonzept des Spiels eher nutzlos erscheinen und es eines

<sup>84</sup> Vgl. Synthetic Worlds, Edward Castronova 2005, S. 110 f.

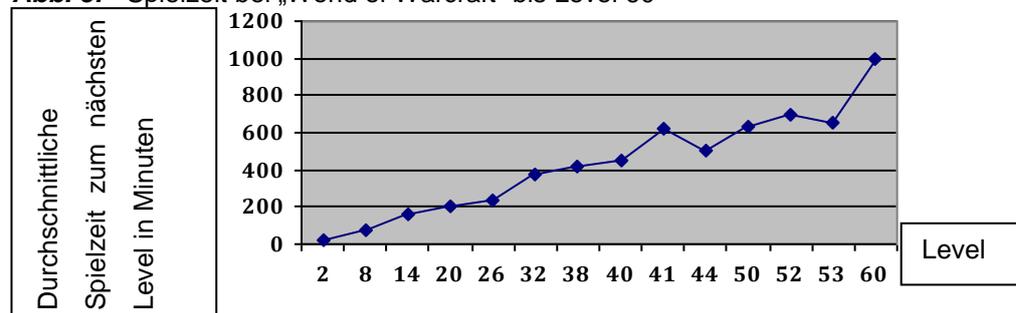
immens hohen Zeitaufwandes bedarf, mit seinem „Avatar“ das maximale oder zumindest ein adäquates Level zu erreichen.<sup>85</sup>

#### 5.4.2.1 Level-Anstieg

Ein weiterer Faktor, der die Spielzeit eines MMORPGs bis zur Erreichung einer bestimmten maximalen Stufe eines Charakters beeinflusst, ist der „Level-Anstieg“.

Wie bereits erwähnt, steigt ein Charakter durch das Sammeln einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten von einem Level zur nächsten Stufe auf und erhält dadurch neue Fähigkeiten oder Fähigkeitspunkte. Auch die Eigenschaften eines Charakters, beispielsweise seine Stärke, seine Konstitution oder seine Intelligenz steigen von Level zu Level immer weiter an. Auffallend ist hierbei allerdings, dass bei den meisten MMORPGs der Aufstieg von einem Level zum nächsten in den höheren Stufen wesentlich mehr Zeit erfordert als zu Beginn des Spiels. Eine Studie zur durchschnittlichen Spielzeit zur Erreichung eines neuen Levels in „World of Warcraft“ zeigt, dass es zwischen den Stufen 39 und 41 hier gravierende Sprünge gibt

**Abb. 5:** Spielzeit bei „World of Warcraft“ bis Level 60



Quelle: „Alone Together?“ Nicolas Duchenaut, Nicholas Yee, 2006, S. 3, „mod“. <http://www.parc.com/research/publications/files/5599.pdf>

<sup>85</sup> Vgl. Patterns in Game Design, Staffan Björk, Jussi Holopainen: Charakter Development, S.172f.

Die Zeit, die bis Level 40 von einer Stufe zur nächsten benötigt wird, ist also wesentlich geringer als die Zeit von Stufe 40 auf 41. In Zahlen ausgedrückt bedeute dies, dass die durchschnittliche Spielzeit des Levels von 39 auf 40 446 Minuten, die Steigerung von 40 auf Level 41 622 Minuten betrug. Bei der zum Zeitpunkt der Studie aktuellen maximalen Stufe 60 mussten Spieler im Durchschnitt 15.5 Spieltage investieren, um dieses Level zu erreichen. Da ein Spieltag in der virtuellen Welt aus 24 Stunden in Echtzeit besteht, entsprach dies quasi 47 acht-Stunden Tagen oder zwei regulären Arbeitsmonaten.<sup>86</sup> Anzumerken ist bei diesen Zahlen, dass zum Zeitpunkt der Studie die Erweiterung von „World of Warcraft“ mit dem Titel „The Burning Crusade“ noch nicht veröffentlicht war. In der Erweiterung wurde das maximale Charakterlevel auf die Stufe 70 angehoben.

Die Gesamtspielzeit bis zur Erreichung dieser Stufe wurde dadurch zwar verlängert, die benötigte Zeit bis zur Erreichung von Level 60 allerdings verringert.

Da der Levelaufstieg eines Charakters und seine Entwicklung bezüglich seiner Fertigkeiten und Fähigkeiten Hand in Hand gehen, sollte man sich gerade mit der benötigten Zeit von einem Level zum nächsten intensiv auseinandersetzen. Vor allem im Bezug auf die Frage, ob nun das Einzel- oder Gruppenspiel von den Nutzern bevorzugt wird oder werden sollte, spielt der Erhalt von Erfahrungspunkten innerhalb einer Gruppe für die benötigte Zeit eines Levelanstieges eine entscheidende Rolle:

Besonders schwierige Aufgaben innerhalb des Spiels sind nur durch Spielerzusammenschlüsse zu bewältigen, die erhaltenen Erfahrungspunkte durch das Besiegen eines Gegners werden dementsprechend auf alle Mitglieder einer Gruppe aufgeteilt. Oftmals gestaltet sich dies gerade in den frühen Phasen des Spiels allerdings

---

<sup>86</sup> Vgl: „Alone Together?“ Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games, Nicolas Duchenaut, Nicholas Yee, 2006, S. 3f <http://www.parc.com/research/publications/files/5599.pdf>

als hinderlich: Wirklich schwierige Gegner sind auf Grund der mangelnden Ausrüstung sowie Fähigkeiten der Charaktere nicht besiegbare und dem Level der Spieler angepasste Feinde geben der Gruppe insgesamt zu wenig Erfahrungspunkte ab. Auch dieser Aspekt sollte bei zukünftigen MMORPGs verstärkt berücksichtigt werden. Das große Problem bezüglich des Levelanstieges und der dafür investierten Spielzeit stellt hierbei allerdings nicht die Gesamtspielzeit bis zur Erreichung der maximalen Stufe im Allgemeinen dar. Das Problem liegt nach Ansicht und Erfahrung des Autors in den zu geringen Möglichkeiten der Spieler mit niedriger Stufe, die Spielwelt zu nutzen, und dieselbe oder eine ähnliche Gratifikation zu erfahren wie ihre Kollegen, die mehr Zeit in ein MMORPG investieren.

### **5.4.3 „Quests“**

---

Als „Quests“ werden bei Computer- und Videospiele Aufgaben bezeichnet, welche dem Spieler von sogenannten „NPC´s“, also „Non Playing Characters“ oder computergesteuerten Spielern erteilt werden. Zu Beginn eines MMORPGs werden neue Spieler bereits frühzeitig mit einfachen Varianten solcher Aufgaben vertraut gemacht.

Beispielsweise erhält man von einem „NPC“ den Auftrag, bestimmte Pflanzen oder Gegenstände einzusammeln oder gewisse Anzahl bestimmter Gegner zu besiegen. Hat man den Auftrag also ausgeführt, kehrt man zum „Questgeber“ sprich „NPC“ zurück und erhält dafür meistens eine Belohnung in Form von Erfahrungspunkten sowie nützlichen Gegenständen. Auch „Folgequests“, also Aufgaben die erst nach der erfolgreichen

Absolvierung anderer „Quests“ auswählbar sind, stellen bei Online-Rollenspielen dieser Art keine Seltenheit dar.<sup>87</sup>

**Abb. 6:** „Questgeber“ bei „World of Warcraft“: Die Markierung durch ein gelbes Fragezeichen bedeutet, dass hier eine erledigter Auftrag abgegeben werden kann.



Quelle: „World of Warcraft“ (eigener Screenshot)

Meistens sind „Quests“ nach ihrer Schwierigkeit strukturiert, es gibt Unterscheidungen zwischen „Soloquests“, also Einzelmissionen, und „Gruppenquests“. Die schwierigsten dieser Aufgaben sind oftmals erst ab einem bestimmten Level zugänglich, was dazu dient, Spieler mit niedriger Stufe nicht zu überfordern und sie nicht mit zu starken Gegenständen auszustatten. Spieler, die den maximalen Level ihres Charakters bereits erreicht haben, erhalten besonders schwierige und langwierige Aufgaben. Diese offerieren dem Nutzer meistens besonders mächtige oder spezielle Gegenstände als Belohnung. Daher verbringen Spieler einen Großteil ihrer Zeit mit dem Lösen solcher Aufgaben. Vor allem aber Aufgaben in einem niedrigen Level Bereich werden auf Grund ihrer einfachen Struktur und ihres monotonen Handlungsschemas oftmals von Spielern sehr kritisch

<sup>87</sup> Vgl. Patterns in Game Design, Staffan Björk, Jussi Holopainen S.310f

betrachtet. Sie dienen lediglich als Mittel um schneller an Erfahrungspunkte zu gelangen und von einem Level zum anderen aufzusteigen.<sup>88</sup> Sinnvoller würde es hier erscheinen, „Quests“ für Spieler mit niedrigeren Stufen mit Aufgaben für bereits weiter vorgeschrittene Charaktere zu verknüpfen.

### **5.4.4 „Crafting“**

---

Der Begriff „Crafting“ kommt ursprünglich aus dem Englischen und leitet sich von „to craft“ ab, was einer Tätigkeit wie der Ausübung eines handwerklichen Berufes entspricht. Bei MMORPGs versteht man darunter die Erlernung eines bestimmten Handwerkes wie beispielsweise dem eines Rüstungs- oder Waffenschmiedes, eines Alchimisten, Ingenieurs etc. Spieler müssen sich hierzu bei speziellen Trainern oder Lehrern in eine bestimmte Richtung ausbilden lassen.

Durch das Sammeln von Materialien und Rohstoffen sowie deren Verwertung können sie dann Gegenstände für sich selbst und andere Mitspieler herstellen. Im Laufe der Zeit steigt der Spieler auch bei der Ausübung seines Berufes von niedrigen Stufen bis hin zu einem wahren Meister auf und ist somit in der Lage, seltene und besonders mächtige Gegenstände zu erzeugen, was meist mit hohem Materialaufwand und hohen Kosten verbunden ist. Der Weg zur Perfektion ist allerdings auch in diesem Bereich meistens lang und beschwerlich, so sind beispielsweise seltene Rohstoffe in der ganzen Spielwelt verteilt und schwer zugänglich.

Rezepte sowie Pläne die für die Verbesserung des Berufes nötig sind werden häufig von besonders schwierigen Gegnern bewacht. Auch hier stellt sich wieder das Problem, dass die Verbesserung der Fähigkeiten des Berufes in den frühen Phasen des Spiels eher monoton und langweilig angelegt ist. Außerdem ist es zu diesem

---

<sup>88</sup> Vgl: Massive Multiplayer Game Development2, Thor Alexander 2005, S.158f.

Zeitpunkt kaum möglich, wirklich nützliche Gegenstände für sich oder andere Spieler herzustellen, sodass die in den Beruf investierte Zeit eher als frustrierend bezeichnet werden könnte.<sup>89</sup>

#### 5.4.5 „Der gute Ruf“

---

Die meisten „NPC´s“ oder sogar Völker oder Fraktionen stehen den Spielern in einer bestimmten Art und Weise gegenüber, verfügen also über eine spezielle Gesinnung. Abhängig ist dies vor allem von der Wahl des Volkes bzw. der Rasse oder auch der Seite eines Spielers zu Beginn der Charakter-Erstellung. Diese Gesinnung dem eigenen Charakter gegenüber verändert sich allerdings im Laufe der Zeit: Durch das Lösen von „Quests“ und Aufgaben sowie durch das Besiegen bestimmter Gegner erhält der Spieler Rufpunkte, die sich positiv oder negativ auf die Gesinnung eines Volkes oder einer Fraktion dem Spieler gegenüber auswirken. Wichtig ist dies besonders deshalb, da bestimmte Fraktionen und deren Einstellung gegenüber den Spielern in speziellen Gebieten entscheidend für Erfolg oder Misserfolg sind<sup>90</sup>. Vor allem in „World of Warcraft“ spielt dieser Ruf des Spielers bei unterschiedlichen Gruppen von „NPC´s“ eine besonders große Rolle: Erst ab einem gewissen Status sind bestimmte Aufgaben zugänglich oder bestimmte Gegenstände, die für das Vorankommen des Spielers innerhalb der Spielwelt notwendig sind, verfügbar.<sup>91</sup>

Die Tatsache, dass gerade in „*World of Warcraft*“ nach Erreichen des maximalen Levels Spieler oftmals Tage oder gar Wochen damit zubringen, bestimmte Gegner zu besiegen um ihren Ruf bei einer bestimmten Fraktion auf ein benötigtes Level zu steigern, stößt bei vielen Nutzern dieses Spiels auf Unverständnis. Außerdem schließt

---

<sup>89</sup> Vgl. Synthetic Worlds, Edward Castronova 2005, S.200 ff.

<sup>90</sup> Vgl. Synthetic Worlds, Edward Castronova 2005, S 210f.

<sup>91</sup> Vgl: <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/reputation.html>.

diese Tatsache viele Gelegenheitsspieler und sogar Viel-Spieler von bestimmten Inhalten des Spiels aus. Teilweise ist dies zwar von Seiten der Entwickler sicher so gewollt, andererseits könnte man auch mutmaßen, dass Blizzard bei der Konzeption des Rufsystems diese Spieler nicht wirklich in die Überlegungen miteinbezogen hat. Gerade in diesem zeitintensiven und nervenaufreibenden Bereich sollte man über Umstrukturierungen nachdenken und bei kommenden Rollenspielen aus den Problemen bei „*World of Warcraft*“ lernen. Auch Gelegenheitsspieler mit geringerer Spielzeit als Viel- oder Intensivspieler sollten nicht völlig frustriert werden und eine mögliche Teilnahme an zusätzlichen Spielinhalten erhalten.

### **5.4.6 „Instanzen“ und „Raids“**

---

Der Begriff der „Instanzen“ geht ursprünglich auf die in MMORPGs vorkommenden „Dungeons“ zurück. Unter „Dungeon“, dem englischen Wort für „Verlies“ oder „Kerker“, versteht man ein System von Gängen und Räumen, welches nach bestimmten Strukturen aufgebaut ist. Dort sind verschiedene Monster sowie Schätze und andere Gegenstände beherbergt. Auf Grund der hohen Schwierigkeit der anzutreffenden Gegner sind solche „Dungeons“ meist nur von einer oder mehreren Spielergruppen zu bewältigen. Eine sogenannte „Instanz“ stellt hierbei eine spezielle Form eines solchen Verlieses dar:

In einem quasi abgetrennten Bereich zur eigentlichen Spielwelt (dieser ist allerdings über einen Zugang in der virtuellen Welt betretbar) wird für jede Gruppe eine Kopie dieses Verlieses erstellt. Dadurch können unterschiedliche Gruppen dieses Areal betreten und dieselben Monster zur gleichen Zeit, jedoch unabhängig voneinander, bekämpfen. Der „Dungeon“ existiert also mehrere Male nebeneinander und unabhängig von einander.

**Abb. 7:** Eingang zu einer „Instanz“ mit dem Namen „Schlangenschrein“: Sobald Spieler das „Tor“ durchschreiten, befinden sie sich in einem abgetrennten Bereich der Spielwelt



Quelle: „World of Warcraft“(eigener Screenshot)

Ein weiterer Grund für die Komplexität und hohe Schwierigkeit solcher Orte ist die Tatsache, dass in vielen solcher „Instanzen“ und „Dungeons“ besonders wertvolle Gegenstände und Schätze erbeutet werden können. Deshalb bedarf es zur Meisterung einer solchen Herausforderung oftmals taktischer Konzepte unter Einhaltung bestimmter Regeln und Bedingungen. Vor allem nach Erreichen der maximalen Stufe eines Charakters stellen solche „Instanzen“ die wirklich großen Herausforderungen für die Spieler dar und man spricht in diesem Fall vom sogenannten „Endgame“ eines MMORPGs. Dieser Begriff schließt alle Aktivitäten nach Erlangung der höchsten Charakterstufe mit ein und dient in diesem Falle dem Erhalt von besonders mächtigen Ausrüstungsgegenständen und somit der Verbesserung des Charakters. Schließen sich nun mehrere Gruppen von Spielern zur Bewältigung solcher Herausforderungen unter einer gemeinsamen Führung zusammen, spricht man von einer „Schlachtgruppe“ oder einem „Raid“, dem englischen Wort für

Raubzug<sup>92</sup>. Ohne jetzt näher auf die Komplexität eines solchen Schlachtzuges und den Aufbau sowie die Rollen der einzelnen Mitglieder eingehen zu können, soll festgehalten werden, dass „Raids“ vor allem ab einem hohen Spieler- Level einen immensen Zeitaufwand erfordern. Sowohl die taktische Vorbereitung, das Einfinden der Spieler zu bestimmten Zeiten als auch die Durchführung können an einem Abend mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Manche dieser „Instanzen“ sind sogar so umfangreich, dass sie über mehrere Abende hinweg in Etappen gemeistert werden müssen. Dadurch werden Spieler, die an einem solchen Schlachtzug teilnehmen wollen, quasi dazu verpflichtet, an mehreren Abenden in der Woche zu einer bestimmten Zeit im Spiel anwesend zu sein. Ein unentschuldigtes Fehlen, aber auch eine zu oft auftretende entschuldige Nichtanwesenheit, wird seitens der Mitspieler meistens nicht lange geduldet und kann somit zum Ausschluss aus der Gruppe und der Gemeinschaft führen<sup>93</sup>.

Des Weiteren sind die Anforderungen an die Teilnehmer eines solchen „Raids“ im Bezug auf deren Ausrüstung und ihre Fähigkeiten im Spiel so hoch, dass diese Erfahrung vielen Spielern bis zu einem gewissen Grad gänzlich verwehrt bleibt. „Instanzen“ für Spieler mit niedrigerem Level sind zwar in den meisten MMORPGs vorhanden, werden aber eher als lästig oder hinderlich empfunden, da die dort zu erhaltenden Gegenstände und Belohnungen meistens nicht dem Aufwand und der zu investierenden Zeit entsprechen. Es sollte daher eine Möglichkeit gefunden werden, Gelegenheitsspieler ebenfalls an „Raids“ teilzunehmen zu lassen und „Instanzen“ zu meistern, die ihrem Level entsprechend gestaltet werden und eine entsprechende Gratifikation bieten. Generell kann festgehalten werden, dass die meiste Zeit nach Erreichen einer maximalen Charakterstufe für die Verbesserung und Ausstattung des „Avatars“ von den Spielern

---

<sup>92</sup> Vgl: Massively Multiplayer Game Development2, Thor Alexander, S. 113

<sup>93</sup> Vgl: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000859.php>

investiert wird. Der Versuch, seine Ausrüstung ständig zu verbessern und sich somit seinen Kollegen gegenüber einen Vorsprung zu verschaffen, ist zugleich die Hauptmotivation für das Erfüllen von „Quests“ und die Teilnahme an „Raids“. Die in diesen Bereich zu investierende Spielzeit übersteigt oftmals die Zeit bis zur Erreichung der Maximalstufe eines Charakters.

#### **5.4.7 „PvP“ und „RvR“**

---

Unter „PvP“ oder „RvR“ wird der Kampf „Spieler gegen Spieler“ oder auch „Reich gegen Reich“ verstanden. Einerseits wird dieses Prinzip durch bestimmte Servertypen wie beispielsweise einen „PvP“-Server unterstützt, auf dem der Kampf zwischen unterschiedlichen Spielern fast überall und jederzeit stattfinden kann. Andererseits stellen die Entwickler den Spielern bestimmte Bereiche und Möglichkeiten auf normalen Servern zur Ausübung dieser Art des Kampfes zur Verfügung.<sup>94</sup>

In „World of Warcraft“ findet dieser Kampf beispielsweise in sogenannten „Schlachtfeldern“ statt, welche eine bestimmte Anzahl von Spielern fassen, und diese ihre Gefechte auf verschiedene Art und Weise ausüben lassen.<sup>95</sup> Verschiedene Aufgaben, wie die Eroberung und Verteidigung bestimmter strategischer Ziele, sowie das Erlangen feindlicher Flaggen, müssen hier gelöst werden. Eine andere Möglichkeit, seine Kräfte mit und gegen andere Spieler zu messen bietet in „WoW“ die „Arena“.

Hier können sich Spieler zu Teams von zwei bis fünf Mann zusammen schließen und gegen andere Teams antreten, um Punkte für gewonnene Kämpfe zu sammeln.<sup>96</sup> In den meisten MMORPGs wie „World of Warcraft“ erlangen die Spieler durch das Besiegen von

---

<sup>94</sup> Vgl. Synthetic Worlds, Edward Castronova, 2005, S. 209f.

<sup>95</sup> Vgl. <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/pvp.html>

<sup>96</sup> Vgl. <http://www.wow-europe.com/de/info/basics/arena/index.html>

Feinden in den „PvP“-oder „RvR“-Bereichen Belohnungen in Form von Ruf und Ehre, welche ab einem bestimmten Level gegen seltene, und sonst nicht erhältliche Gegenstände eingetauscht werden können.

Als Problem gestaltet sich hierbei allerdings besonders bei „World of Warcraft“, dass die Kämpfe im „PvP“ eher auf eine große Anzahl von Spielern ausgelegt sind als auf individuelle Klasse. Außerdem sind viele Spieler der Meinung, dass gute Ausrüstung in „WoW“ mehr zählt, als das eigentliche Beherrschen seines Charakters. Die Tatsache, dass der „PvP“-Kampf in „WoW“ eigentlich auf Charaktere mit maximaler Stufe und guter Ausrüstung ausgelegt ist, stellt wiederum einen negativen Aspekt im Bezug auf die zu investierende Spielzeit dar. Das Problem ist hierbei weniger die in den „PvP“-Kampf selbst zu investierende Zeit. Die Tatsache, dass es einer immens langen Zeit bedarf, bis man überhaupt in die Lage versetzt wird, sinnvoll und aktiv am Kampf „Mann gegen Mann“ teilzunehmen, ist eher einer der Kritikpunkte. Spieler mit niedrigerem Level und weniger Zeit bleiben daher auch hier wiederum auf der Strecke, obwohl es auch für sie Möglichkeiten zum Kampf „Player vs. Player“ gibt.

Gerade in diesem Punkt gilt daher das MMORPG „Dark Age of Camelot“ von „Mythic Entertainment“ als Vorreiter, da in diesem Spiel der Kampf „Reich gegen Reich“<sup>97</sup> eigentlich erstmals in umfassender Art und Weise eingeführt wurde. Hier findet der Großteil der Kämpfe innerhalb der Grenzzonen zwischen drei verfeindeten Reichen statt. Auch an Spieler mit geringerem Level wurde gedacht: Ab einem gewissen Mindestlevel erhält man die Möglichkeit, sich in verschiedenen „Battlegrounds“ also Schlachtfeldern mit anderen Spielern gleichen Levels zu messen. Somit lernen die Spieler ihre

---

<sup>97</sup> Vgl. <http://support.darkageofcamelot.com/kb/article.php?id=044>

Charaktere bereits früh im Kampf „Reich gegen Reich“ zu beherrschen und können bereits in einem frühen Stadium des Spiels Ruf und Ehre, die so genannten „Reichspunkte“, zu sammeln beginnen. Eine wirkliche Bedeutung für die gesamte Spielwelt oder den großen Kampf „Reich gegen Reich“ ist allerdings auch hier leider nicht gegeben und somit wurde auch an dieser guten Idee reichlich Potential verschenkt.

**Abb. 8:** Grenzfestung im „RvR-Bereich“ des MMORPGs „Dark Age of Camelot“. Hier versucht eine Gruppe grade das Tor des Turmes mittels einer Ramme aufzubrechen.



Quelle: „Dark age of Camelot“ (eigener Screenshot)

## **6 Konzeption eines neuen Spielsystems für MMORPGs**

### **6.1 Die Idee**

---

In diesem Kapitel soll die Frage behandelt werden, wie ein neues Konzept für MMORPGs aussehen könnte. Auf Basis der in Kapitel fünf gewonnenen Erkenntnisse und der persönlichen Erfahrungen des Autors soll nun versucht werden, einzelne Spielmechaniken zu adaptieren. Das neue System soll verstärkt darauf abzielen, MMORPGs für Gelegenheitsspieler und all jene Personen, die nicht so viel Zeit für ein solches Spiel aufbringen können oder wollen, interessanter und attraktiver zu gestalten. Auch der Gemeinschaft- und Community Aspekt nimmt eine bedeutende Rolle ein, da das Zusammenspiel zwischen Viel- und Gelegenheitsspielern in verbessertem Maße ermöglicht werden soll. Ein weiteres Ziel ist es, auch Menschen, die viel Zeit in solch virtuellen Welten verbringen, durch die veränderten Spielelemente, anzusprechen. Diese wichtige Kundenschicht darf Entwicklern und Herstellern nicht auf Grund der Änderungen einzelner Spielmechaniken eines MMORPGs verloren gehen.

### **6.2 Problemstellung**

---

Wie bereits in Kapitel 5 dargelegt, schreckt der hohe Zeitaufwand bei MMORPGs viele potentielle Kunden und insbesondere Gelegenheitsspieler von dem Kauf eines solchen Titels ab. Die Gründe hierfür sind allerdings nicht einzig und alleine in der zu investierenden Spielzeit an sich zu suchen, sondern gestalten sich als weitaus komplexer, und bedürfen daher zusätzlicher Überlegungen:

Ein Großteil der MMORPGs bietet den Spielern erst ab dem Erreichen einer gewissen Charakterstufe eine ansprechende und abwechslungsreiche Herausforderung: Bestimmte Inhalte, die für die Spieler von entscheidender Bedeutung sind, werden erst ab Erreichen einer Maximalstufe verfügbar. Die wirklich interessanten und spannenden Bereiche eines MMORPGs, wie der Kampf „Player vs. Player“ oder auch „Raids“ sowie herausfordernde „Instanzen“ sind ebenso erst nach dem Erreichen des letzten Levels und nach einer hohen Zeitinvestition erfahrbar. Auch die im Laufe des Spiels gesammelten Gegenstände verlieren mit zunehmendem Level immer mehr an Bedeutung. „Avatare“ erhalten, je nach Klasse, erst gegen Ende ihres „Weges“ zu einem maximalen Level ihre einzigartigen und stärksten Fähigkeiten, sodass sie bis zu diesem Zeitpunkt nicht wirklich ihrer Intention entsprechend eingesetzt werden können. Viele Spieler sehen den Weg bis zur Erlangung einer höchsten Spielstufe daher als belastend und als ein notwendiges Übel, quasi als Zeitverschwendung, an. Daraus resultierend wird auch das Zusammenspiel von Gelegenheitsspielern mit anderen Nutzern, besonders aber mit Spielern die mehr Zeit in ein solches Produkt investieren, erschwert. Gerade die Intensivspieler sind auf Grund dieser Struktur bemüht, möglichst schnell ein maximales Level mit ihrem Charakter zu erreichen, da sie möglichst rasch Zugang zu den anspruchsvollen Bereichen des MMORPGs erhalten wollen.

Daher ergeben sich für die Neukonzeption einzelner Spielelemente folgende Fragen:

- Wie kann man das Spiel für Gelegenheitsspieler und Spieler mit niedrigem Charakter-Level im Allgemeinen interessanter gestalten und somit den Spielspaß erhöhen?
- Welche Veränderungen innerhalb der gesamten Spielwelt würden solche Modifikationen nach sich ziehen?

- Wie kann es gelingen, einen Brückenschlag zwischen Intensiv- und Gelegenheitsspielern zu schaffen und diesen Gruppen das Zusammenspiel zu erleichtern?

Diese Fragen sollen nun an Hand einzelner Bereiche eines MMORPGs aufgearbeitet werden.

### **6.3 Charakter-Diversifikation**

---

Der „Avatar“ eines Spielers stellt in der virtuellen Welt eines MMORPGs sein wichtigstes Hab und Gut dar. Die Gründe hierfür sind vielfältig, vor allem aber ist der Charakter eines Spielers die primäre Verknüpfung zwischen dem Nutzer und der Spielwelt. Unabhängig von der Geschichte eines MMORPGs sollte bei der Charakter-Erstellung immer die Wahl der Rasse, einer bestimmten Klasse (Magier, Krieger, Kundschafter, Heiler, Scharfschütze, etc.), eines bestimmten optischen Erscheinungsbildes (Haar-Typ, Haarfarbe, Größe, Gewicht, etc.) sowie des Namens möglich sein.<sup>98</sup> Trotz dieser Kriterien gab es bisher bei den meisten MMORPGs bezüglich der Unterscheidungskraft zwischen den Charakteren größere Probleme: Die optischen Merkmale eines „Avatars“ führten, bedingt durch die hohe Spieleranzahl auf einem Server, vor allem in den niedrigen Level-Bereichen nicht wirklich zu einer hohen Diversifikation. Dies liegt hauptsächlich daran, dass die zu erlangenden Ausrüstungsgegenstände und die Kleidung sich in der frühen Phase solcher Spiele kaum von einander unterscheiden. Diese mangelnde Abgrenzung von anderen Spielern führt somit auch zu einem verringerten Spielspaß und steht der Motivation zur Nutzung eines solchen Titels entgegen.

---

<sup>98</sup> Vgl. Thor Alexander, *Massive Multiplayer Game Development 2*, 2005, S. 21ff.

Sinnvoll wäre es daher, sich gerade in diesem Bereich verstärkt Gedanken über die grafische Ausgestaltung einzelner Gegenstände sowie der „Avatare“ selbst und deren Fähigkeiten zu machen: Die wichtigsten Talente und Fähigkeiten der Charaktere sollten den Spielern bereits ab einem früheren Stadium des Spiels in zumindest abgeschwächter Form zugänglich sein. Eine Überarbeitung bestehender Talentsysteme ist daher zwingend erforderlich. Ein weiterer Ansatz könnte hierbei eine Spezialisierung auf unterschiedliche Waffenarten darstellen. Einerseits würden sich die „Avatare“ dadurch optisch erheblich voneinander unterscheiden, andererseits sollten damit einhergehend unterschiedliche Fähigkeiten erlern- und im Laufe des Spiels erweiterbar sein.

Weitere Möglichkeiten zur optischen Personalisierung wie Tätowierungen, unter Umständen auch vom User selbst ins Spiel integrierbare Bilder und Logos, Narben, unterschiedliche Farbnuancen bei Haut und Haarfarbe sowie markanter Schmuck und Trophäen könnten der Monotonie Abhilfe schaffen. Des Weiteren sollten die vom Spieler erbeuteten Gegenstände ein durchwegs anderes Erscheinungsbild aufweisen, angefangen von grundsätzlichen Formen und Verzierungen bis hin zu in verschiedenen Farben gehaltenen Leucht- und Lichteffekten bei Waffen und Zauberstäben. Ein weiterer vernünftiger Ansatz scheint hier auch die Möglichkeit des Einfärbens von Ausrüstungsgegenständen und der Kleidung zu sein, wie dies bereits in „Dark Age of Camelot“ der Fall ist.<sup>99</sup> Auch diese Option könnte beispielsweise durch die Anbringung eigener Logos und Wappen verfeinert werden. Als Problem stellt sich hierbei wohl neben den zusätzlichen Kosten für eine größere grafische Vielfalt die Kontrolle von „User Generated Content“, wie beispielsweise selbst erstellten

---

<sup>99</sup> Vgl. Armors and Weapon Dyeing and Enameling, <http://support.darkageofcamelot.com/kb/article.php?id=021>

Logos und sonstigen Grafiken, dar<sup>100</sup>. Um in diesem Bereich Abhilfe zu schaffen, könnte über die Webseite des Spiels eine Datenbank installiert werden, auf welcher alle Nutzer ihre Grafiken aufspielen müssen. Diese könnten somit gesammelt überprüft sowie anschließend freigegeben werden. Die Frage, ob der Aufwand der Kontrolle nicht dann die tatsächliche Wirkung einer solchen Veränderung übersteigen würde, müsste man natürlich auch in diesem Falle wieder genau kalkulieren.

#### **6.4 Bedeutung der „Low-Level“ Charaktere**

---

Das Erreichen des maximalen Levels eines Charakters stellt eines der wesentlichen Ziele eines MMORPGs dar und nimmt, wie bereits in Kapitel 5.4.2.1 erwähnt, oftmals mehrere hundert Stunden Spielzeit in Anspruch<sup>101</sup>. Oftmals wird dies von Computer und Videospielern als Grund dafür angegeben, sich gar nicht erst auf ein Spiel wie „World of Warcraft“ einzulassen. Wie bereits in Kapitel 6.2 erläutert, sollte vor allem die Wichtigkeit der Charaktere mit niedrigerem Level für die gesamte Spielwelt eines MMORPGs verstärkt berücksichtigt werden. Wenn diese Spielergruppen für die komplette virtuelle Welt, und somit auch für alle anderen Spieler an Bedeutung gewinnen, würde auch die zu investierende Spielzeit kaum mehr als lästig oder unverhältnismäßig angesehen werden. Auf Grund der Strukturen unterschiedlicher MMORPGs und der verschiedenen Spielbereiche sollen nun die Elemente „Quests und Instanzen“, „PvP“ sowie das „Craften“ überarbeitet werden.<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Vgl. Thor Alexander, Massive Multiplayer Game Development2, 2005, S57f.

<sup>101</sup> Vgl. Duchenaut, Nicholas Yee, 2006, „Alone Together?“ Exploring the Social Dynamics of “Massively Multiplayer Online Games”, S.3f <http://www.parc.com/research/publications/files/5599.pdf>

<sup>102</sup> Für Begriffserklärungen dieser Ausdrücke siehe Kapitel 5.4.3, 5.4.4, 5.4.6 und 5.4.7. sowie das Glossar am Ende der Arbeit

#### 6.4.1 „Quests“ und „Instanzen“

---

Die Bedeutung von sogenannten „low level Chars“, also Charakteren mit niedrigem Level, könnte durch eine Veränderung des Quest- und Instanzen-Systems verbessert werden: Einige Bereiche und Inhalte des MMORPGs könnten den Spielern höherer Stufe erst dann zugänglich gemacht werden, wenn sie Charakteren niedrigerer Stufe dabei geholfen haben, bestimmte Aufgaben zu lösen: Es sollte also zum Beispiel „Instanzen“ für „Avatare“ mit geringem Level geben, die mit „High-Level-Content“ verknüpft werden. In diesen niedrig- Level Bereichen könnte dann entweder ein bestimmter Endgegner zu besiegen oder eine Aufgabe zu lösen sein. Erst nach dem Erreichen dieses Ziels sollte es Charakteren mit Maximalstufe möglich sein, Zugang zu einer höheren „Instanz“ bzw. einem anspruchsvolleren „Dungeon“ oder einem speziellen Bereich der Spielwelt zu erhalten. Dadurch würden die zu erfüllenden Aufgaben und Herausforderungen für Spieler niedriger Stufe nicht mehr bloß als Hilfsmittel zur Erlangung von Erfahrungspunkten dienen. Wenn Spieler nach Erreichen der maximalen Stufe auf die Hilfe von Charakteren mit niedrigerem Level angewiesen wären, um bestimmte Elemente des Spiels überhaupt entdecken zu können, würde auch das Ansehen und der Status solcher Spieler automatisch erhöht werden. Probleme könnten für die Entwickler natürlich insbesondere bei der Programmierung solcher zusammenhängender und komplexer Prozesse entstehen, von einem erhöhten Aufwand für die Bereitstellung solch zusätzlicher Inhalte ganz abgesehen. Einzelne Elemente wie die Zurücksetzung solcher Instanzen in den Ursprungszustand nach einer gewissen Zeit müssten daher genau geplant und vor der Einführung in ein MMORPG getestet werden. Außerdem würde die Gefahr bestehen, dass Charaktere mit höherer Stufe diese Aufgaben ihrer Kollegen quasi im Schnelldurchlauf lösen, um somit Zugang zu den für sie relevanten Inhalten des Spiels zu erlangen. Um einer solchen Manipulation durch die Spieler

vorzubeugen, müsste in diesem Fall der Zugang zu solchen „instanziierten“ Bereichen auf bestimmte Levels beschränkt werden.

#### **6.4.2 „PvP“ und „RvR“**

---

In Kapitel 5.4.7 wurde bereits erläutert, dass der Kampf „Player vs. Player“ oder auch „Reich gegen Reich“ in den meisten MMORPGs erst nach Erreichen des maximalen Charakterlevels möglich oder sinnvoll ist. Daher sind Veränderungen in diesem wichtigen Bereich eines MMORPGs zwangsläufig notwendig und angebracht. Eine Idee, dieses Element für Gelegenheitsspieler und damit Charaktere mit niedrigerem Level interessant zu machen, wäre den gesamten Kampf „PvP“ oder auch „RvR“ innerhalb einer virtuellen Welt in unterschiedliche Bereiche aufzuteilen, die über einen direkten Bezug zu einander verfügen. Es sollte getrennte Zonen für Spieler eines gewissen Levels geben, beispielsweise einen Bereich für Spieler zwischen den Levels 30 und 35, eine weitere Zone für Charaktere der Stufen 35 bis 40 usw. Innerhalb dieser Areale hätten die Spieler bestimmte Aufgaben zu erfüllen, beispielsweise eine Stadt einzunehmen oder zu verteidigen, strategische Punkte zu erobern oder eine gewisse Anzahl von Feinden zu besiegen. Werden solche Aufgaben erfolgreich abgeschlossen, erhält die eigene Fraktion oder das eigene Volk in der nächsten Zone dafür einen gewissen Bonus. Dieser könnte beispielsweise als Zugang zu neuen Aufgaben und Missionen sowie einer verbesserten Unterstützung durch „NPC´s“ oder anderer hilfreicher Utensilien wie Belagerungswaffen etc. verfügbar sein. Auch zusätzliche Formen der Belohnung für Siege innerhalb dieser Zonen wären hier denkbar. Wichtig erscheint vor allem, dass sich durch ein solch zusammenhängendes System Charaktere mit niedrigerem Level sinnvoll am Kampf „PvP“ beteiligen könnten und ihr Tun und Handeln Auswirkungen auf die restliche Spielwelt nach sich ziehen würde. Dadurch würden vor allem Gelegenheitsspieler sowohl ein neues Spielerlebnis als auch

eine zusätzliche Motivation sowie Gratifikation im Spielen mit ihren Charakteren erhalten. Ähnlich wie bei der Überarbeitung des Quest- und Instanzen Systems müsste auch hier von Seiten der Entwickler gewährleistet werden, dass Spieler höhere Stufe nur die ihrem Level entsprechenden Bereiche betreten könnten.

### **6.4.3 „Crafting“**

---

Einhergehend mit Veränderungen, in den bereits dargestellten Bereichen, könnten auch bei der Herstellung von Gegenständen durch die Spieler neue Konzepte angedacht werden. Es sollte den Spielern ermöglicht werden, bereits mit einer niedrigeren Berufsstufe Gegenstände herzustellen, welche effektiv in den Bereichen „PvM“, also „Player vs. Mob“, und „PvP“ von anderen Spielern genutzt und benötigt werden. Beispielsweise könnten dies Dinge sein, die für die Erfüllung diverser Aufgaben in den angesprochenen Bereichen als Hilfsmittel dienen. Man sollte ebenso in Erwägung ziehen, für die erfolgreiche Herstellung von Objekten oder zumindest für Stufenanstiege innerhalb einer Berufsgruppe Erfahrungspunkte zu vergeben, welche den Spieler schneller von einem Charakterlevel zum nächsten vorankommen lassen. Dadurch würde das „Craften“ auch bei Spielern mit niedrigerem Level und Gelegenheitsspielern nicht nur mehr als Mittel zum Zweck angesehen werden und hätte auch in dieser Phase des Spiels einen erweiterten Sinn sowie eine zusätzliche Wirkung auf die Faktoren Spielspaß und Motivation erhalten.

## 6.5 Brückenschlag zwischen Intensiv- und Gelegenheitsspielern

---

Die in Kapitel sechs bisher dargebrachten Ideen zur Abänderung einiger Spielelemente bei MMORPGs begünstigen ganz klar die Zielgruppe der Gelegenheitsspieler. Was allerdings die Intensivspieler angeht, werden einige Fragen bezüglich dieser Veränderungen unausweichlich und mit Absicht erst an dieser Stelle behandelt: Was passiert beispielsweise, wenn nicht genügend Spieler mit einem niedrigen Level auf einem Server vorhanden sind? Wie erhalten Spieler mit maximaler Stufe dann Zugang zu den für sie wichtigen Bereichen des Spiels? Oder auch wie gestaltet sich der Kampf „Spieler gegen Spieler“ für eben diese Intensivspieler, wenn in ihrer eigenen Fraktion weniger Charaktere mit niedriger Stufe auf dem Server eingeloggt sind als bei einer feindlichen Fraktion?

Fragen dieser Art haben natürlich etwas mit Balance innerhalb der Spielwelt zu tun und müssen sehr wohl Beachtung finden. Daher darf bei einer Veränderung einzelner Spielmechaniken nicht auf die Intensiv- und Vielspieler vergessen werden und einzelne Elemente eines MMORPGs müssen natürlich auch auf deren Bedürfnisse abgestimmt werden<sup>103</sup>. Eine Möglichkeit, diesen Brückenschlag zwischen Intensiv und Gelegenheitsspielern bei derart veränderten Spielmechaniken zu unterstützen und zu gewährleisten, ist daher eine Veränderung des Speichersystems von Charakteren auf Servern der Entwickler. Der *Status Quo* in diesem speziellen Fall sieht bei den meisten MMORPGs von heute vor, dass dem Nutzer eine begrenzte Anzahl von Speicherplätzen auf dem Server des Anbieters zur Verfügung steht. Dort kann ein Kunde eine bestimmte Anzahl verschiedener Charaktere abspeichern und nach Belieben wieder aufrufen. Fakt ist, dass der bisherige Status eines Charakters

---

<sup>103</sup> Vgl. Thor Alexander, 2005, *Massive Multiplayer Game Development 2*, S.35ff.

beim Abspeichern des aktuellen Fortschritts überschrieben wird. Ein Rückgriff auf den ehemaligen Zustand des „Avatars“ ist daher in späterer Folge nicht mehr möglich. Eine Idee wäre daher, das Speichersystem eines MMORPGs insofern zu verändern, als dass die Charaktere der Spieler bei bestimmten Levels gesichert und zu einem späteren Zeitpunkt mit verschiedenen Levels wieder aufgerufen werden können. So wären Spieler eines Charakters, der eine für diesen Fall fiktive maximale Stufe von beispielsweise 70 im Spiel bereits erreicht hat, in der Lage, diesen mit verschiedenen Levels ins Spiel einzuloggen.

So könnte der Nutzer mit diesem „Avatar“ zum Beispiels bei Bedarf sowohl mit Stufe 35, 40, 45 usw. in die Spielwelt einsteigen um Kollegen und anderen Spielern bei bestimmten Aufgaben zu assistieren. Als Ansatzpunkt könnte man davon ausgehen, die Charaktere der Spieler ab der Hälfte der maximal erreichbaren Stufe alle fünf weiteren Levels zu sichern und in späterer Folge wieder zugänglich zu machen. Somit könnte beispielsweise ein fehlender Heiler in einer Gruppe von Spielern um Level 35 herum von einem Spieler der Stufe 70 gestellt werden, indem er eine frühere Version seines Charakters mit der passenden Stufe ins Spiel einloggt und somit seinen Kollegen weiterhilft.

Für die Entwickler würde ein solches System natürlich erhöhte Kosten verursachen, da der zusätzlich benötigte Speicherplatz am Server ja von ihnen zur Verfügung gestellt werden müsste. Auch die Speicherung der Charaktere müsste nach diesem Schema umprogrammiert werden um den Zugang zu vorherigen Versionen der einzelnen Charaktere zu gewährleisten. Die Vorteile eines solchen Konzepts wären jedoch, dass das Zusammenspiel zwischen Gelegenheits- und Intensivspielern deutlich erleichtert und verbessert werden könnte: Spieler mit mehr Zeit wären so in die Lage versetzt, Spielern mit niedrigerem Level beim Lösen von Aufgaben und Erreichen von Zielen zu helfen. Diese Hilfe käme dann den

Intensivspielern wiederum selbst zu Gute, da sie dadurch Zugang zu bestimmten Zonen im Spiel erhalten würden und sowohl in den Bereichen „PvM“ als auch „PvP“ Nutzen daraus ziehen könnten. Da ein Charakter maximalen Levels ja die höchste zu erreichende Stufe bereits erreicht hat, sollte dieser bei einem Rückgriff auf eine frühere Version natürlich keine Erfahrungspunkte mehr erhalten oder im Level aufsteigen. Auch diese Tatsache müsste allerdings nicht negativ behaftet sein.

Zusätzliche Motivation könnte beispielsweise dadurch entstehen, dass die vom „Avatar“ in einem bestimmten Level erbeuteten Gegenstände bei der jeweiligen Version des Charakters abgespeichert werden und dieser somit auch in früheren Stadien durchwegs verbessert werden kann.

Dies wiederum würde dann dem Einsatz des Charakters im Kampf „Player vs. Player“ zu Gute kommen und somit auch seinen Kollegen sowie seiner ganzen Fraktion. Eine weitere Möglichkeit, Spieler zur Mithilfe zu bewegen und somit die Akzeptanz zu erhöhen, wäre das Einführen von Ruf oder Ehrenpunkten in einem solch speziellen Fall. Spieler, deren Charakter den maximalen Level bereits erreicht hat, könnten für das Spielen ihres Charakters in einer früheren Version extra Punkte sowie Ruf erhalten, die sie dann auf der maximalen Stufe zur Verbesserung ihres virtuellen Egos einsetzen könnten. Das Zusammenwirken innerhalb größerer Spielergemeinschaften würde dadurch eine neue Dimension erfahren. Spieler könnten sich innerhalb von Gilden oder Allianzen gegenseitig helfen und müssten dabei nicht mehr auf ihre individuellen Bedürfnisse vergessen. Auch die in solche Spielbereiche investierte Zeit wäre dadurch wesentlich sinnvoller verbracht, da verschiedenste Spielergruppen von diesen gemeinsamen Aktivitäten profitieren würden.

## 7 Empirische Datenerhebung: Experteninterviews

### 7.1 Forschungsziel

---

Vorrangig sollen durch die Interviews Erkenntnisse zu Problemen aktueller MMORPGs sowie zu möglichen Veränderungen bestimmter Spielmechaniken gewonnen werden. Dies soll dazu beitragen, die Lösungsansätze des Autors zur Veränderung einzelner Spielelemente besser beurteilen und aus der Sicht erfahrener Nutzer bewerten zu können. Weitere Probleme, die bei einer Umstrukturierung einzelner Bereiche eines MMORPGs für die Spieler entstehen könnten, sollen ebenfalls aufgezeigt werden. Zusätzlich dazu sollen durch die Befragung der Nutzer andere, vom Autor in seinen Überlegungen eventuell nicht oder zu wenig berücksichtigte Aspekte aktueller MMORPGs identifiziert werden. Die Einbeziehung dieser weiteren Elemente soll es ermöglichen, eine fundierte Basis für weiterführende Forschungen auf diesem Gebiet zu schaffen.

### 7.2 Methodenauswahl

---

Die für diese Art der Informationsgewinnung am besten geeignete Variante erscheint die Methode der *Experteninterviews* zu sein, wobei die Gründe hierfür vielfältig sind:

Einerseits geht es um die Identifizierung von Zusammenhängen bzw. deren Konsequenzen durch Menschen, die auf Grund ihrer Beschäftigung mit dem Thema über genügend Tiefenwissen verfügen, diese komplexen Sachverhalte auch einordnen und interpretieren zu können. Ebenso sollen unerwartete Informationen berücksichtigt und hinterfragt werden, um ein umfassenderes Verständnis von der Problematik des Themas zu erlangen. Dieses

*Prinzip der Offenheit* entspricht dem Konzept qualitativer Interviews bzw. impliziert bereits die Erhebung der Daten mittels qualitativer Methoden.<sup>104</sup> Zusätzlich dazu kann qualitative Forschung und somit auch ein Experteninterview zum Testen von Hypothesen oder in diesem Konkreten Fall zur Bewertung eines neu entwickelten Konzepts eingesetzt werden.<sup>105</sup> Als Form des Interviews dient in diesem Fall das „teilweise standardisierte Interview“, oder auch „Leitfaden-Interview“<sup>106</sup>.

### 7.3 Auswahl der Experten

---

Von sogenannten „Experten“ spricht man öfters bei Angehörigen von bestimmten Eliten, die auf Grund ihrer Position über Fachwissen und spezifische Informationen verfügen.<sup>107</sup> Erfahrene Nutzer von MMORPGs müssen allerdings nicht unbedingt diese Anforderungen erfüllen. Im Zuge der hier aufgeworfenen Forschungsfrage sind Personen, die auf Grund ihres Hobbys, ihrer Leidenschaft für MMORPGs, und der damit erworbenen Fähigkeiten über viele fundierte Informationen zu diesem Thema verfügen, als Experten unter den Nutzern solcher Spiele zu bezeichnen. Ihr Wissen ist damit aus der Perspektive der Konsumenten und Spieler für das Thema relevant, da sich die Auswahl der Experten immer nach der Forschungsfrage und den erwünschten Informationen richten kann und soll.<sup>108</sup>

Die Auswahl der interviewten Personen erfolgte nach verschiedenen Kriterien: Einerseits mussten die Experten über genügend Expertise im Spielen von MMORPGs verfügen, um relevante Informationen

---

<sup>104</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.28f

<sup>105</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.23f

<sup>106</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.39

<sup>107</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.9f

<sup>108</sup> Vgl. Mikos, Wegener: Qualitative Medienforschung 2005, S.271

zum Thema selbst geben, als auch komplexe Zusammenhänge im Bezug auf eine Neugestaltung einzelner Spielelemente beurteilen zu können. Deshalb sind alle der befragten Personen seit mindestens drei Jahren zum Kreis der Viel- und Intensivspieler eines MMORPGs zu zählen. Ein weiterer wichtiger Aspekt waren die Rolle und der Status der Befragten innerhalb von Online-Spielergemeinschaften. Alle Interview-Teilnehmer sind daher zumindest Mitglieder in größeren Gilden und sind oder waren teilweise in leitenden Positionen dieser Zusammenschlüsse beschäftigt.

Dieses Kriterium erscheint deshalb von besonderer Wichtigkeit, da die Auswirkungen solcher adaptierter Spielmechaniken vor allem Gelegenheitsspieler stark beeinflussen würden. Die Interviewten haben durch ihre Teilnahme in diversen Communities und Gilden somit einen Einblick in das Spielverhalten und das Leben von verschiedenen Nutzergruppen und können daher auch eventuelle Umstrukturierungen besser auf diese Spieler umlegen.<sup>109</sup> Alle der Befragten sind entweder berufstätig oder Studenten und haben unterschiedliche Ausbildungen abgeschlossen. Anhand dieser Kriterien wurden die Befragten vom Autor mittels einschlägiger Internetseiten sowie Online-Portalen und Community-Seiten sowie einiger Community-Manager ermittelt.

Besonderer Dank gilt an dieser Stelle dem Community-Manager von „FatFagoo“<sup>110</sup>, sowie dem Chefredakteur von „Massive Multiplayer Online Szene Deutschland“<sup>111</sup>.

---

<sup>109</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.113f.

<sup>110</sup> <http://www.fatfoogoo.com/Start/>

<sup>111</sup> <http://www.mmoszene.de>

## 7.4 Vorgehensweise

---

Nachdem die Wahl des Forschungsdesigns sowie der Erhebungsmethode abgeschlossen war, wurde vom Autor ein Leitfaden für das Interview erstellt, welcher im Anhang dieser Arbeit eingesehen werden kann. Als Anhaltspunkte dienten die Analyse aus Kapitel fünf sowie die Umstrukturierung einzelner Bereiche eines MMORPGs aus Kapitel sechs. Wichtig ist an dieser Stelle zu erwähnen, dass sich die Ausgestaltung der Fragen bzw. die Reihenfolge der Abhandlung des Themas so weit wie möglich aus den Gesprächen selbst ergeben sollte, um einen möglichst hohen Grad an Offenheit und Flexibilität zu gewährleisten.<sup>112</sup>

Danach wurden die Interviewpartner entweder telefonisch oder in schriftlicher Form vom Autor kontaktiert. Sie wurden über das Verfassen der Arbeit, das Forschungsinteresse sowie den Aufbau und die Struktur des Erhebungsinstruments und die Gründe für ihre Kontaktierung informiert. Außerdem wurde von allen Interviewpartnern das Einverständnis für ein Interview eingeholt und ihnen die Möglichkeit zur Nachfrage bezüglich des Themas, der Arbeit selbst und des Interviews geboten. Auch die Zeit und der Ablauf des Interviews wurden im Vorfeld klar festgelegt und ihnen ein Informationsblatt übermittelt.<sup>113</sup>

Fast alle Interviews wurden auf Grund der geographischen Distanz über das Internet per Chat abgewickelt. Bei diesen Interviews dient die Chat-Aufzeichnung bzw. das Protokoll als Transkription des Interviews.<sup>114</sup> Natürlich geht dadurch ein gewisser Aspekt der persönlichen „Eye-to-eye“-Kommunikation verloren. Andererseits sind durch die Verwendung von Emoticons per Chat auch

---

<sup>112</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.39 f.

<sup>113</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.167 f.

<sup>114</sup> Vgl. Jochen Gläser, Grit Laudel: Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse 2006, S.152 f

Gefühlseinstellungen und Sinndeutungen vermittelbar. Persönliche Interviews wurden vom Autor aufgezeichnet und anschließend transkribiert.

## **7.5 Auswertung der Daten**

---

Die erhaltenen Daten wurden vom Autor anhand einzelner Gesichtspunkte analysiert, und es wurde versucht, diese Daten auf die für die Beantwortung der Forschungsfragen relevanten Informationen zu reduzieren. Außerdem sollten daraus weitere Handlungsempfehlungen abgeleitet werden. Auch neue Erkenntnisse zur Analyse bestehender Systeme von MMORPGs in Kapitel fünf fanden hier Berücksichtigung.

Daher erfolgen eine Darstellung der Ergebnisse und deren Interpretation an Hand der Bereiche „Analyse bestehender MMORPGs“ sowie „Erkenntnisse über die veränderten Spielmechaniken“. Beides, wie bereits erläutert, aus der Perspektive der Nutzer heraus. Auch neue Ideen der Befragten wurden hier berücksichtigt und werden teilweise in der Zusammenfassung nochmals aufgegriffen.

### **7.5.1 Analyse bestehender MMORPGs**

---

In Kapitel fünf wurde die Frage behandelt, welche einzelnen Bereiche eines MMORPGs sich nachhaltig auf den Faktor der „Zeitinvestition“ von Spielern in ein solches Produkt auswirken. Die vom Autor analysierten Elemente sollen nun durch die Aussagen der befragten Experten ergänzt bzw. falls nötig neu überdacht werden.

„Loki“ meinte, dass beispielsweise bei „WoW“ vor allem das „Leveln“, wenn man versucht es auch zu genießen und es nicht nur als Mittel zum Zweck ansieht, sehr zeitintensiv sein kann. Unter „Leveln“ wird

hierbei die Entwicklung des Charakters von Stufe eins bis zur Maximalgrenze verstanden. Genauso wie das „Endgame“–also sprich das „Raiden“, „Instanzen“ und andere „Dungeons“, sowie die Vorbereitung auf solche Events<sup>115</sup>.

Außerdem sieht er das hierfür zu investierende Ausmaß an Zeit als Problem für Gelegenheitsspieler an, da diesen Spielern auf Grund der Situation bestimmte Spielinhalte vorenthalten werden. Abhilfe schafft hierbei seiner Meinung nach im Moment nur die Spielerbelegschaft selbst, da von Seiten der Entwickler zu wenig Wert auf diese Nutzergruppe gelegt würde.<sup>116</sup>

„Faolchu“ meinte auch, dass das „Leveln“, beispielsweise in „WoW“, nur mehr als Mittel zum Zweck diene, da die Entwickler vor dem Erreichen des Charakterlimits kaum anspruchsvolle oder interessante Aufgaben an die Spieler stellen:

*„Erledige monotone Quests die sowieso immer nach den gleichen Schemas ablaufen, töte dieses oder jenes Monster, bringe ein item dort hin, finde einen NPC hier...etc. Wirklich sinnvolle Dinge sind einem erst auf höchster Stufe möglich“.*<sup>117</sup>

Einhergehend damit sprach „Faolchu“ auch von der Schwierigkeit, sich in einem frühen Stadium des Spiels mit seinem Charakter zu identifizieren und somit von einem geringen Immersionsgrad. Seiner Meinung nach bringt sowohl die gesammelte Ausrüstung zu Beginn eines Spiels wenig, genauso wie der Kampf „PvP“. Zusätzlich dazu würden alle Charaktere zu Beginn eines MMORPGs oder in früher Phase eher gleich aussehen und sich unausgereift spielen.<sup>118</sup>

Ref<sup>1</sup> nannte als den zeitintensivsten Faktor eines MMORPGs das „Farmen“ an sich, also sprich die Verbesserung eines Charakters

<sup>115</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Loki“, Anhang, Seite 112 .

<sup>116</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Loki“, Anhang Seite 113f.

<sup>117</sup> „Faolchu“, Interviewprotokoll „Faolchu“, Anhang Seite 174

<sup>118</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Faolchu“, Anhang Seite 174

und die Weiterentwicklung durch das Sammeln von Gegenständen sowie Spielgeld. Auch das „Leveln“, „Raids“ und „PvP“ sowie Ruf und Ehre *farmen* sind für ihn hier die ausschlaggebenden Elemente.<sup>119</sup>

In den Interviews mit „Bregus“ und „Sven“ bestätigte sich der Eindruck des Autors, dass nach dem Erreichen eines maximalen Levels in einem Spiel wie „World of Warcraft“ ebenfalls für die Charakterentwicklung und die dafür nötigen Schritte der höchste Aufwand betrieben werden muss. Auf die Frage, wofür der Spieler in Games wie „WoW“ denn nun die meiste Zeit investieren müsse, lautete die Antwort von „Bregus“:

*„Das ist einfach, für seine Ausrüstung. In WOW geht's eigentlich um nichts anderes.“<sup>120</sup>*

Die Erklärung dazu war anschließend, dass ein Spieler, nachdem er die Charaktergrenze bereits erreicht hat, seinen „Avatar“ immer weiter verbessern möchte. Dazu müsse er „Quests“ erledigen, viel Zeit in „Instanzen“ verbringen, und hoffen dabei gute Gegenstände für sich abzubekommen.<sup>121</sup>

*„Die Ausrüstung besorgen“* war auch für „Soki“ der zeitintensivste Bereich eines MMORPGs, beziehungsweise alles was mit dieser Tätigkeit zusammenhängt.<sup>122</sup> Beispielsweise eben auch das „Raiden“, die Vorbereitung um bei solchen Veranstaltungen teilzunehmen und das Erfüllen der Voraussetzungen um überhaupt teilnehmen zu können. Seiner Meinung nach gab es aber auch gerade im Spiel „World of Warcraft“ in diesem Bereich eine Erleichterung für Gelegenheitsspieler:

Durch das Sammeln von sogenannten Marken in bestimmten „Instanzen“ und „Dungeons“ für fünf Leute, sollen diese Spieler in die

<sup>119</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Ref“, Anhang Seite 122

<sup>120</sup> „Bregus“, Interviewprotokoll „Bregus“, Anhang Seite 136

<sup>121</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Bregus“, Anhang, Seite 130f.

<sup>122</sup> „Soki“, Interviewprotokoll „Soki“, Anhang, Seite 160f

Lage versetzt werden, sich zumindest ähnlich gute Ausrüstung wie die Intensivspieler, aber mit einem etwas geringeren Zeitaufwand zu beschaffen.<sup>123</sup> Die Tatsache, dass er hier von einer zeitlichen Ersparnis spricht, sollte jedoch unter dem Aspekt, dass es trotzdem seiner Meinung nach mindestens einige Wochen oder länger dauert, um sich solchen Herausforderungen stellen zu können, relativiert betrachtet werden.

Auch im Interview mit „Geta“ wurde deutlich, dass für viele Spieler der Status im Spiel selbst ein ganz entscheidender Faktor ist, der maßgeblich zur hohen Spielzeit beiträgt. Um an einen solchen hohen Status zu gelangen, müsse der Spieler einfach gute Gegenstände für seinen Charakter erwerben, was genauso Zeit kostet wie viel Spielgeld anzusammeln um somit seinen „Avatar“ weiter auszustatten und zu verbessern. Dazu gehört dann eben auch das „Raiden“, wobei in seinem Fall sogar sechsmal in der Woche ein Raid von 19.00 bis 24.00 innerhalb der Gilde angesetzt war, was – seinen Aussagen nach (in „World of Warcraft“) in der heutigen Zeit nicht unbedingt mehr eine Ausnahme darstellt.<sup>124</sup>

Im Allgemeinen kann man festhalten, dass die Antworten der Experten zum Thema der hohen Zeitinvestition von Spielern in MMORPGs Großteils mit den analysierten Bereichen des Autors übereinstimmten.

### **7.5.2 Erkenntnisse über die veränderten Spielmechaniken**

---

Im Rahmen der Interviews sollten die Ideen des Autors bezüglich der Veränderung einzelner Elemente in MMORPGs von den Experten kritisch bewertet und möglicherweise ergänzt werden, wobei die

---

<sup>123</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Soki“, Anhang, Seite 162f.

<sup>124</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Geta“, Anhang, Seite 142f.

Interviews hier teilweise sehr interessante Ergebnisse zu Tage förderten.

#### **7.5.2.1 „Quests“ und „Instanzen“**

---

Die angedachten Veränderungen im Bereich des „Quest“- und „PvE“-Systems wurden beispielsweise von „Xigferum“ im Interview als sehr kritisch betrachtet: Er vertrat die Meinung, dass zusammenhängende Elemente für Gelegenheits- und Vielspieler mit unterschiedlichen Charakterlevels im Bereich von „Raids“ und „Instanzen“ wohl eher schwer zu realisieren sein dürften. Als Gründe hierfür gab er bei der Einführung eines neuen Speicher-Systems vor allem die zusätzlichen Kosten an, welche die Entwickler ja vor dem Release eines solchen Spiels nicht unbedingt als refinanzierbar betrachten könnten. Es sei ja nicht sicher, dass durch so ein komplexes System dann auch tatsächlich mehr Leute ein MMORPG spielen würden.

Er meinte auch, dass es hier einer genauen und klaren Kommunikation der neuen Spielmechaniken im Vorfeld bedürfe. Als weiteres Problem im Zusammenspiel zwischen Viel- und Gelegenheitsspielern sah er auch noch die Einstellung der Personen an sich. Seiner Meinung nach würden sich Vielspieler und „Casual Gamer“ möglicherweise auf Grund ihrer unterschiedlichen Vorstellungen einfach nicht vertragen, da die eine Gruppierung der anderen gegenüber sowohl einen Vorsprung im Bezug auf ihre Fähigkeiten als auch ihre Informationen habe.<sup>125</sup> Dem zu Folge sollte man bei der Einführung eines solchen Systems verstärkt darauf achten, Gelegenheitsspieler im Zusammenspiel mit Vielspielern nicht zu überfordern, die Intensivspieler aber gleichzeitig nicht zu unterfordern. Auch dies führt wieder zum Problem der Balance

---

<sup>125</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Xigferum“, Anhang, Seite 180f.

innerhalb eines Spiels zurück, nur auf einer zusätzlichen Ebene, welche man auf jeden Fall dann auch berücksichtigen sollte.

„Bregus“ hingegen war den Ideen des Autors gegenüber eher positiv aufgeschlossen und versuchte vordergründig die Chancen für ein MMORPG durch solche Mechanismen herauszuarbeiten. Seiner Meinung nach würde so ein System vor allem das Zusammenspiel auf einem Server und die Gemeinschaft innerhalb der Spieler an sich stärken. Gleichzeitig warf er jedoch das Problem auf, dass dann die Viel- und Intensivspieler diese eigentlich für eine andere Spielergruppe gedachten Aufgaben selbst lösen könnten oder würden, um somit schneller Ergebnisse zu erzielen. Dadurch würden dann die Gelegenheitsspieler wiederum auf der Strecke bleiben.

Um solch einem Problem vorzubeugen, müsste man für „Instanzen“, die nur bis zu einem gewissen Level betreten werden können, eine zusätzliche Beschränkung einführen. Beispielsweise dürften dann in einer Gruppe für so eine Instanz maximal 50 % der Spieler mit einer „früheren“ Version ihres Charakters höchster Stufe zugelassen sein.<sup>126</sup> Dies wiederum würde dann, neben der Implementierung eines völlig neuen Speicher-Systems, zusätzliche Programmierkosten und einen erhöhten Aufwand verursachen, sodass auch hier ganz klar der Aspekt der Finanzierbarkeit nicht außer Acht gelassen werden dürfte.

Im Interview mit „Geta“ wurde ganz klar ersichtlich, dass so ein System seiner Meinung nach nur dann funktionieren könnte, wenn eben die Belohnung professioneller Spieler fürs Helfen auch dementsprechend adäquat und hoch ausfallen würde. Er vertritt die Ansicht, dass niemand, der so viel Zeit in ein MMORPG investiert um sich einen gewissen Status zu erarbeiten, dann quasi freiwillig oder

---

<sup>126</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Bregus“, Anhang, Seite 139f.

ohne wirklich großen persönlichen Nutzen daraus zu ziehen einem „Fremden“ dann wirklich helfen würde.<sup>127</sup>

Außerdem führte er an, dass es dann wohl von besonderer Wichtigkeit sei, dieses Zusammenspiel nicht als zwingend ins Spiel mit einzubauen. Es müsse also auch sonst genügend Möglichkeiten für Intensivspieler geben, im Spiel voranzukommen. Auch die zu erhaltenden Belohnungen fürs Helfen müssten zwar großzügig und angemessen sein, jedoch dürfte auch von diesen Belohnungen nicht zwangsweise die Weiterentwicklung eines Charakters abhängig sein. Beispielsweise sollte Fähigkeiten, welche dadurch erworben werden können, zwar eine nette und nützliche Zugabe, nicht allerdings existentiell für die Spielbarkeit eines Charakters entscheidend sein.<sup>128</sup>

#### 7.5.2.2 „PvP“

---

„Xigferum“ fand die Idee von zusammenhängenden „PvP“-Bereichen mit Boni für die übergeordneten Zonen interessant und auch sinnvoll, konnte jedoch auch auf interessante Punkte hinweisen, die verstärkt beachtet werden sollten:

Einerseits sollte man seiner Meinung nach auch innerhalb der jeweiligen Zone durch Siege und Erfolge Boni und Vorteile für die eigene Fraktion erhalten. Andererseits müsse man aufpassen, durch diese Boni dann nicht die Spieler einer Fraktion in der letzten Zone zu übermächtig werden zu lassen, da ansonsten der Spielspaß und die Motivation schnell verloren gehen könnten.<sup>129</sup> Dies führt wieder zum Problem des „Balancing“ zurück, welches, da das System ja komplexer wäre als bisher, noch ausgewogener gestaltet werden müsste.

---

<sup>127</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Geta“, Anhang, Seite 142f.

<sup>128</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Geta“, Anhang, Seite 146f.

<sup>129</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Xigferum“, Anhang, Seite 180f.

Auch „Soki“ stand Veränderungen im Bereich des „PvP“ positiv gegenüber, da seiner Meinung nach durch zusammenhängende Elemente und Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt ein intensiveres Spielgefühl an sich gefördert werden würde.<sup>130</sup>

„Sven“ sagte beispielsweise, dass er es begrüßen würde, wenn die Handlungen der Spieler in MMORPGs wieder mehr Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt nach sich ziehen würden, als Beispiel hierfür nannte er den „Dungeon“ „Darkness Falls“ im Spiel „DaoC“. Dieser ist auch nur dann einem Reich zugänglich, wenn die Spieler im Bereich des „PvP“ Siege erringen und diesen somit für ihre Kollegen „freischalten“. Er ist der Ansicht, dass solche Elemente einem Spiel eine zusätzliche Dynamik verleihen und es viel mehr solche Möglichkeiten in MMORPGs geben sollte und könnte. Von daher wäre auch eine Abänderung eines „PvP“-Systems zu der vom Autor vorgestellten Form lohnenswert.<sup>131</sup>

Einen weiteren Aspekt stellt in diesem Fall wohl auch die Beschaffenheit der Server da. Die Entwickler müssten bei so einem System bemüht sein, die Anzahl der Spieler pro Server groß genug zu halten, um den reibungslosen Ablauf solcher Szenarios zu gewährleisten. Ohne eine ausreichende Anzahl von Spielern würden daher auch die einzelnen Zonen quasi brach liegen, und somit ihren Zweck komplett verfehlen.<sup>132</sup>

Ein anderer der Experten sprach vor allem im Bereich des „PvP – Kampfes“ davon, bei zukünftigen Spielen wieder mehr auf die taktische Komponente und die individuelle Klasse der Nutzer an sich setzen zu müssen. In „WoW“ beispielsweise sei das „PvP“ seiner Meinung nach generell eher uninteressant, weil fast immer der

---

<sup>130</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Soki“, Anhang, Seite 164f.

<sup>131</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Sven“, Anhang, Seite 150f.

<sup>132</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Sven“, Anhang, Seite 151f.

Spieler mit der besseren Ausrüstung den Sieg davon trägt, unabhängig von seinen persönlichen Fähigkeiten.<sup>133</sup>

Als Fazit kann wohl auch in diesem Bereich der MMORPGs davon sprechen, dass Veränderungen bezüglich der Dynamik des „PvP“-Systems und der Einbeziehung aller Spieler sowie der gesamten Spielwelt in dieses für die Experten einen wichtigen Punkt darstellen. Fast alle der Befragten empfanden die Situation im Kampf „Player vs. Player“ für Spieler ohne maximales Charakterlevel in einem Großteil der aktuellen MMORPGs als unbefriedigend. Daher wurden die möglichen Veränderungen dieses Systems für Gelegenheitsspieler von den Experten als positive Ansätze bewertet.

### **7.5.2.3 „Crafting“**

---

Zum Thema der aktuellen „Crafting-Systeme“ bei MMORPGs vertraten die Interview Teilnehmer unterschiedliche Auffassungen.

Der Experte „Xigferum“ vertrat beispielsweise die Ansicht, dass das „Crafting“ in Spielen wie „WoW“ oder auch „DaoC“ gut gelöst sei. Vor allem in „WoW“ mache es Spaß und sei lediglich zu Beginn etwas zu einfach, gegen Ende einer Berufslaufbahn etwas zu schwierig.<sup>134</sup>

„Soki“ hingegen war der Meinung, dass man in „WoW“ als „Crafter“ eigentlich nur Gegenstände für sich selbst herstellen könne, und dass dies in „DaoC“ besser gelöst worden war. Hier könne man vorrangig Güter für andere Spieler herstellen, was wiederum zwar gewisse Abhängigkeiten schaffe allerdings auch der Bildung einer Gemeinschaft förderlich sein.<sup>135</sup>

Im Interview mit „Ref“ wurde ein meiner Ansicht nach besonders interessanter Punkt aufgegriffen: Hier kam zur Sprache, dass man sich beim „Craften“, zusätzlich zur Herstellung von sinnvollen

<sup>133</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Faolchu“, Anhang, Seite 174f.

<sup>134</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Xigferum“, Anhang, Seite 179f.

<sup>135</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Soki“, Anhang, Seite 163f

Gegenständen auf niedrigem Level, auch wieder eher an den Aspekt des Rollenspiels erinnern sollte. Daraus kristallisierte sich dann im weiteren Verlaufe der Diskussion die Möglichkeit heraus, die Berufswahl auch mit anderen Aspekten des Spiels zu verknüpfen. Beispielsweise sollte ein Waffenschmied mit zunehmendem Fortschritt seiner Fähigkeiten auch mehr Stärke erhalten. Auch eine Anhebung der Höchstgrenze für dieses Attribut eines Spielers bei der Ausübung eines solchen Berufes könnte hier eine Option darstellen. Bei der Klasse eines Magiers, welcher sich dem Beruf eines Alchimisten verschrieben hat, könnte man das Selbe beispielsweise für das Attribut der Intelligenz einführen usw.<sup>136</sup>

Ein solches Rollenspiel-Element mit den Berufen eines MMORPGs zu verknüpfen stieß auch bei den anderen Experten auf große Zustimmung. Jedoch gab auch hier einer der Befragten zu bedenken, dass somit gerade für den Gelegenheitsspieler eine zusätzliche Belastung entstehen könnte: Einerseits das „Leveln“, andererseits das „Craften-müssen“, um den Charakter auch abseits des Berufes weiter zu entwickeln. Auch hier müsse eine optimale Abstimmung gefunden werden, um das Ganze nicht in einen erhöhten Zeitaufwand ausarten zu lassen.<sup>137</sup>

Ein zusätzlicher Aspekt im Bezug auf solche Veränderungen beim „Craften“ wurde im Interview mit „Bregus“ aufgeworfen. Er meinte dazu, dass man vor allem auf die Wirkung dieser zusätzlichen Boni achten müsse, um nicht dadurch eine bestimmte Klasse (durch die Wahl eines Berufes) einer anderen Klasse weit überlegen zu machen. Außerdem sollte man dann versuchen, eine größere Anzahl verschiedener Berufe, passend zum Thema des Spiels, in das MMORPG zu integrieren, damit nicht jeder Spieler quasi die gleichen Eigenschaften seines Charakters verbessern würde.<sup>138</sup>

---

<sup>136</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Ref“, Anhang, Seite

<sup>137</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Xigferum“, Anhang, Seite 180f.

<sup>138</sup> Vgl. Interviewprotokoll „Bregus“, Anhang, Seite 140f.

## 8 Schlussfolgerungen

### 8.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

---

Zu Beginn der Arbeit wurden in Kapitel 1.2 die Fragen formuliert, welche Elemente den Faktor der Spielzeit bei MMORPGs maßgeblich beeinflussen, wie Veränderungen einzelner Spielbereiche aussehen könnten, und wie diese dann von Experten beurteilt werden.

Die Frage, welche wesentlichen Bereiche für die Spielzeit bei MMORPGs ausschlaggebend sind, wurde in Kapitel fünf vom Autor aufgearbeitet. Die Resultate der Analyse stimmten zum Großteil mit den Meinungen der befragten Experten überein. Daher können an dieser Stelle einige wichtige Kriterien angeführt werden:

Ausschlaggebend für die lange Spieldauer eines MMORPGs sind daher, nach der Analyse des Autors sowie der Meinung der Experten, die Entwicklung des Charakters, das „Leveln“ des „Avatars“, sowie sämtliche Elemente, die nach Erreichen der höchsten Stufe in einem solchen Spiel verfügbar sind.

Ein Beispiel hierfür ist das Sammeln von Ausrüstungsgegenständen, also jener Bereich, der sowohl den Status des „Avatars“ im Spiel, als auch den Status und die Reputation des Spielers außerhalb der virtuellen Spielwelt maßgeblich beeinflusst. Generell wurde von den Experten die Beschaffung des nötigen „Equipments“ nach dem Erreichen der Maximalstufe als die schwierigste und nervenaufreibendste Tätigkeit eingestuft. Stundenlange „Raids“ sowie das Meistern von „Instanzen“, welche zur Ausstattung des eigenen Charakters in den meisten MMORPGs von Nöten sind, erfordern eine dauerhafte, aktive und anspruchsvolle Teilnahme am Geschehen innerhalb der virtuellen Welt und nehmen daher auch

Unmengen von Zeit in Anspruch. Spieler, welche diesen Aufwand nicht zu betreiben im Stande sind, oder diese Zeit gar nicht investieren wollen, werden auf manche Ebenen und Teile des Spiels gänzlich verzichten müssen. Im schlimmsten Fall ist ein sozialer Abstieg innerhalb der Spielergemeinschaft, oder sogar die Ausgrenzung aus dieser, eine daraus resultierende Konsequenz.

Auch das „Crafting“, also die Herstellung von Gegenständen und Gütern durch den Spieler selbst, wurde immer wieder als eine treibende Kraft genannt. Gerade auf einem niedrigeren „Level“ ist diese handwerkliche Tätigkeit als merklich unspektakulär, relativ zeitaufwändig und eher monoton und langweilig eingestuft worden. Auch hier besteht daher verstärkt der Bedarf nach Veränderungen, wobei ein hohes Verbesserungspotential auf jeden Fall vorhanden ist.

Man könnte beispielsweise die Attribute eines Charakters mit seinen handwerklichen Fähigkeiten in Verbindung setzen, und daraus eine größere Vielfalt unter den „Avataren“ gewährleisten. Auch die Auswahl eines bestimmten Berufes würde somit größere Bedeutung erlangen und das Spiel um eine zusätzliche taktische Komponente bereichern.

Der Kampf „Player vs. Player“ oder „Reich gegen Reich“ ist ebenfalls als einer der entscheidenden Faktoren identifiziert worden. Hier wurde allerdings nicht die, in diese Art des Spiels, zu investierende Zeit selbst als langwierig oder langatmig empfunden. Einem Spieler steht es ja schließlich frei, in welchem Umfang und mit welchem Einsatz er sich an dieser Art der Partizipation innerhalb einer virtuellen Welt beteiligen will. Um allerdings erfolgreich zu sein, ist auch hier, vor dem eigentlichen Kampf „Mann gegen Mann“, ein langer und sehr zeitintensiver Weg zu beschreiten.

Erfolg im „PvP“ ist meistens eher in der Ausrüstung des eigenen Charakters als in spielerischem Können begründet. Genau an diesem Punkt könnten Entwickler daher einen entscheidenden Schritt in Richtung einer größeren strategischen Vielfalt sowie

Ausgewogenheit zwischen Viel- und Intensivspielern leisten. Eine erhöhte Konzentration auf die Fähigkeiten der User an sich würde auch einen Großteil der Nutzer zufrieden stellen, welche sich innerhalb einer virtuellen Welt anhand ihres Könnens, und nicht anhand ihrer verfügbaren Zeit, mit anderen Spielern messen möchten.

Die Interviews mit den Experten haben den Autor auch in seiner Meinung bestärkt, dass einige der angeführten Bereiche, insbesondere vor dem Erreichen einer Charakter-Obergrenze, für Spieler mit weniger Zeit eher uninteressant gestaltet sind. Bei einem, im Vergleich zu anderen Spielen, allerdings immens hohen Zeitaufwand für die Bewältigung dieser einzelnen Aufgaben, sollte daher verstärkt an diesen Punkten gearbeitet werden. Wie sich in den Interviews auch gezeigt hat, kann dieser hohe Aufwand nämlich, gepaart mit einem langweiligen Spielprinzip und einem geringen Maß an Herausforderung sowie Innovation, schnell zu Frustration führen. Damit wird dann das genaue Gegenteil von einem der wirtschaftlichen Erfolgsfaktoren der Entwickler, einer langfristigen Bindung des Kunden an das Produkt, erreicht und ein potentieller Mehrwert eher vernichtet als generiert.

In Kapitel sechs wurde vom Autor versucht, auf Grund der Analyse aus Kapitel fünf und eigener Erfahrungen, einzelne Spielelemente eines MMORPGs zu verändern. Dies sollte dem Zweck dienen, solche Spiele auch für Gelegenheitsspieler, also für Menschen mit weniger Zeit für virtuelle Abenteuer, interessanter zu gestalten. Auch das Zusammenspiel zwischen Intensiv- und Gelegenheitsspielern sollte dadurch verbessert werden.

Wie so ein System aus Sicht des Autors aussehen könnte, wurde daher bereits in jenem Abschnitt der Arbeit erläutert und anschließend von Experten aus der Perspektive der Nutzer bewertet und kritisch betrachtet.

Natürlich führten die unterschiedlichen Interviews in diesem Bereich zu verschiedenen Ergebnissen, welche in Kapitel 7. 5.2 vom Autor in kurzer Form zusammengefasst wurden. Durchwegs jedoch konnte man in den Interviews feststellen, dass die unterschiedlichen befragten Personen die Notwendigkeit der Veränderung einiger Bereiche bei MMORPGs auf jeden Fall gegeben sehen. So wurden beispielsweise die vom Autor entworfenen Ideen in den Bereichen „PvP“ sowie des „Craftings“ als Großteils positiv bewertet:

Beispielsweise könnten zusammenhängende Zonen innerhalb des Kampfes im „PvP“, sowie verschiedene miteinander verknüpfte Ereignisse, den Community–Aspekt innerhalb der Spieler fördern. Auch der Spaß-Faktor für Gelegenheitsspieler könnte dadurch erhöht werden, da ihre aktive Teilnahme am Geschehen auch Auswirkungen auf die gesamte Spielwelt hätte.

Ihr „Spiel“ würde dadurch einen neuen Sinn, eine neue Dimension der Mitgestaltung der virtuellen Welt, und somit auch einen deutlichen Motivationsschub erfahren. Daraus hervorgehend würde auch die Interaktivität der Spielwelt an sich beziehungsweise die Beeinflussbarkeit der virtuellen Umgebung durch die Spieler ausgebaut werden.

Auch Änderungen des Spielprinzips in den Bereichen der Charakter–Entwicklung, sowie der Bedeutung von Low-Level-Charakteren für die gesamte Spielwelt im Bereich des „PvE“, und eine Verbesserung des Zusammenspiels zwischen Intensiv- und Gelegenheitsspielern bei „Quests“ und „Instanzen“ wurden als sinnvolle Maßnahmen erachtet.

Die Idee, neue Spieler von erfahrenen Nutzern „coachen“ zu lassen, und diese wiederum für die Weitergabe ihres Wissens zu belohnen, wurde hier als eine sinnvolle sowie zugleich motivierende und der Gemeinschaft förderliche Möglichkeit erachtet.

Die Auswertung der Interviews zeigt aber auch mögliche Probleme und Spannungsfelder im Bezug auf diese Ideen auf, und daher sollten auch diese in jeglichen weiterführenden Überlegungen miteinbezogen werden.

Die hohe Komplexität des Systems verlangt nach einer gründlichen und vollständigen Kommunikation der Maßnahmen nach außen hin, also von der Seite der Entwickler zu den potentiellen Spielern eines neuen MMORPGs. Ein wichtiger Punkt bei der Implementierung solcher Veränderungen, der in allen Interviews angesprochen wurde, ist die „Balance“ innerhalb der Spielwelt. Bei vielen bestehenden MMORPGs finden sich die Entwickler mit dem Problem der Balance allerdings auf einer wesentlich weniger umfangreichen Ebene, nämlich der Ausbalancierung der unterschiedlichen Klassen im Spiel, konfrontiert. Eine zusätzliche Dimension des „Balancing“ würde somit einen erhöhten Mehraufwand, vor allem im Bereich der Feinabstimmung, für die Hersteller solcher Spiele bedeuten. Dadurch wiederum würden sowohl Entwicklungszeit als auch Kosten vermehrt werden.

Außerdem dürften Intensivspieler durch neue Mechanismen nicht dazu gezwungen werden, ihr Spielerleben mit anderen Usern, welche über ein geringeres Zeitpensum verfügen, zu teilen. „Hilfeleistungen“, wie bereits in den vorigen Kapiteln angesprochen, müssten also optional zur Verfügung stehen und entsprechend honoriert werden.

Sanktionen oder eine wesentliche Minderung des Spielspaßes für Vielspieler dürfte es bei einem Verzicht auf ein solches Verhalten daher nur in indirekter Form geben. Beispielsweise könnte der Zugang zu bestimmten Bereichen oder „Instanzen“ im Spiel dann beschränkt werden, eine direkte negative Auswirkung auf Eigenschaften der „Avatare“ dürfte allerdings nicht eintreten. Alleine die Tatsache, dass eine Verpflichtung zur Hilfeleistung bei einem MMORPG bestünde, würde laut der Experten unter den Spielern kaum auf Zustimmung stoßen.

Somit müssen alle möglichen Veränderungen vor ihrer tatsächlichen Einführung in ein MMORPG ausgiebig getestet, und auf die Bedürfnisse aller Benutzergruppen hin abgestimmt werden, um zu einem erfolgreichen Produkt kombiniert werden zu können. Dass dieser eher pluralistische Ansatz einer intensiven Planung und Strukturierung bedarf, steht hier außer Frage.

### **8.2 Weitere Gestaltungsempfehlungen**

---

Zusätzlich zu den vom Autor eingebrachten Vorschlägen zur Veränderung einzelner Spielmechaniken, wiesen die Experten in den jeweiligen Interviews auf andere, interessante Aspekte und mögliche innovative Spielelemente hin. Anhand der Interviews kann man feststellen, dass Veränderungen, die zu einem intensiveren Spielerlebnis für alle Nutzergruppen und zu einem erhöhten Grad der Individualisierung, und damit auch zu einem erhöhten Grad der Immersion, führen, bei allen Befragten erwünscht wären.

Entwickler sollten daher mehr auf taktische Möglichkeiten im Spielprinzip achten, versuchen eine lebendigere, und eine stärker auf die Spieler reagierende Spielwelt zu erschaffen. Die Interaktionsmöglichkeiten der Spieler mit ihrer virtuellen Umgebung sollten erhöht, sowie eine bessere Unterscheidung der Charaktere, sowohl von der Optik, als auch von den Fähigkeiten her, ermöglicht werden. Außerdem sollte dem Faktor „Rollenspiel“ wieder mehr Bedeutung beigemessen werden.

Erreicht werden könnte dies unter anderem durch die Einführung mehrerer unterschiedlicher Fraktionen und Klassen als bisher, einem „Crafting-System“, welches sich mehr den Spielern sowie ihrer Fähigkeiten anpasst, oder auch einfach durch abwechslungsreichere, spannendere Geschichten, die durch „Quests“ erzählt werden. Mehrere zusammenhängende Effekte, wie beispielsweise Auswirkungen des Bereiches „PvP“ auf die Ebene

des „PvE“ und umgekehrt, könnten ebenso in ein MMORPG integriert werden.

Auch zusätzliche Erleichterungen für Gelegenheitsspieler wären denkbar, beispielsweise die Möglichkeit erhaltene Gegenstände zwischen den Spielern tauschen zu können, was bei einigen MMORPGs wie „WoW“ nur bedingt der Fall ist.

Außerdem könnte man überlegen, interessante Entwicklungen einiger aktueller MMORPGs für zukünftige Projekte zu nutzen und zu adaptieren.

Beispielsweise verwies „Loki“ im Interview auf das MMORPG „Bounty Bay Online“, welches den Nutzern im Spiel die Möglichkeit bietet, bestimmte Gegenstände und Aufwertungen für den eigenen Charakter in einem Shop zu erwerben. Dafür entfallen die monatlichen Gebühren für das Abonnement. Auch die von „Bregus“ angesprochene Variante der Charakter-Entwicklung aus „Eve Online“ wäre bei anderen Spielen durchaus denkbar:

Hier werden Fähigkeiten für Charaktere im Spiel gekauft und diese dann von den Avataren in Echtzeit erlernt. Einer der gravierenden Unterschiede zu vielen anderen MMORPGs besteht vor allem in der Tatsache, dass sich diese Fähigkeiten auch im „Offline-Modus“ weiter entwickeln. Dies wiederum würde auch Gelegenheitsspielern bei Spielen wie „World of Warcraft“ oder „Dark Age of Camelot“ zu Gute kommen und ihnen eine erhebliche Zeitersparnis verschaffen.

Besondere Bedeutung sollten die Entwickler auch in jedem Fall dem Kunden-Support und den Wünschen der Kunden beimessen.

Wenn innerhalb eines MMORPGs ein Problem auftritt, dauert es teilweise mehrere Stunden, im schlimmsten Fall sogar Tage oder Wochen, bis der Spieler von den Entwicklern eine entsprechende Lösung des Problems oder überhaupt eine Rückmeldung zum Problem angeboten bekommt. In anderen Wirtschaftszweigen wären solch langwierige Prozesse, wenn diese bereits bei kleineren Mängeln oder Problemen auftreten, für ein Unternehmen ein absolutes Erfolgshindernis. Angesichts der Tatsache, dass die

Spieler eines MMORPGs monatliche Gebühren für ihr Abonnement entrichten müssen, stellt sich daher die Frage, wie lange solch eine Situation in diesem Sektor der Computer- und Videospiele-Branche von den Nutzern noch geduldet werden wird.

Eine intensivere Auseinandersetzung mit den Vorstellungen und Bedürfnissen der Spieler sowie eine schnellere Problemlösungskompetenz sowie Verantwortung aufzubauen, scheint hier unumgänglich zu sein, um eine langfristige Kundenbindung auch in Zukunft noch sicherstellen zu können.

### **8.3 Allgemeine Zusammenfassung**

---

Generell kann an dieser Stelle festgehalten werden, dass die vom Autor in Kapitel 1.2 formulierten Forschungsfragen alle abgehandelt und unter verschiedenen Gesichtspunkten behandelt werden konnten. Es gelang, durch die Analyse aktueller MMORPGs in Zusammenarbeit mit der kritischen Beleuchtung einzelner Elemente durch die Experten, wesentliche Einflussfaktoren auf die Spieldauer zu identifizieren. Auch die Frage, wie veränderte Spielmechaniken in Zukunft auf die Bedürfnisse der Viel- und Gelegenheitsspieler angepasst werden könnten, wurde durch die Interviews mit den Experten von unterschiedlichen Gesichtspunkten betrachtet.

Die Konzipierung eines solchen neuen System und einzelner neuer Spielelemente konnten somit weiter vorangetrieben, und mögliche Schwachstellen sowie Probleme herausgearbeitet werden. Dadurch könnten vor allem für Entwickler zukünftiger MMORPGs einige interessante Ansatzpunkte detailliert aufgeführt worden sein, welche bei der Konzipierung solcher Spiele in die Phasen der Planung und Entwicklung mit einfließen sollten.

Generell sollten auch in diesem Bereich der virtuellen Güter und der Wirtschaft verstärkt die Wünsche und Bedürfnisse der Kunden in Zukunft eine größere Rolle spielen. Die Frage nach der Machbarkeit von Veränderungen sowie der generellen Ausrichtung eines solchen

Spieles sollte in noch stärkerem Maße davon abhängig gemacht werden, was überhaupt von den Nutzern erwünscht ist und was nicht.

### **8.4 Weiterer Forschungsbedarf**

---

Auf Grund der Ergebnisse der Experteninterviews und der Analyse des Autors wurde deutlich, dass der Wunsch nach Veränderung, bei Nutzern von MMORPGs, auf jeden Fall gegeben zu sein scheint.

Gerade wegen des großen Erfolges aktueller Titel vielleicht nicht unbedingt ein zu erwartendes Ergebnis, aber zugleich auch ein Indiz für noch brachliegendes Potential.

Allerdings wurden in dieser Arbeit die unterschiedlichen Aspekte und möglichen Adaptionen eines MMORPGs zum größten Teil aus der Perspektive der Kunden betrachtet. Daher sollten als Nächstes die Ideen des Autors und die Eindrücke der Experten tatsächlichen Entwicklern von MMORPGs präsentiert werden. Die einzelnen Bereiche und Elemente sollten hierbei vor allem auf ihren technischen und monetären Aufwand und die praktische Umsetzbarkeit hin diskutiert und geprüft werden.

Da natürlich die in dieser Arbeit interviewten Nutzer nicht repräsentativ für die Gesamtheit der MMORPG-Spieler stehen können, würde eine erweiterte Online-Befragung ebenfalls Sinn machen. Auf Grund der Komplexität eines solchen Systems müsste das Gesamtpaket an Hand einzelner Prozesse den Spielern zugänglich und somit für diese auch durchschaubar gemacht werden.

Des Weiteren sollte in diversen Foren ein noch intensiverer Austausch mit den verschiedensten Spielern von MMORPGs statt finden, um zusätzliche Information zu ihren Wünschen und Bedürfnissen zu gewinnen.

Bisher erschienene Titel haben klar und deutlich gezeigt, dass sowohl in den Bereichen des Kundenservice, als auch bei der

Orientierung an den Wünschen der Kunden noch große Verbesserungspotentiale vorhanden sind.

Zu Berücksichtigen ist gerade an dieser Stelle natürlich, dass die Wünsche und Vorstellungen von unterschiedlichen Spielern aus unterschiedlichen Kontinenten von verschiedenen kulturellen Einstellungen und Gewohnheiten beeinflusst und geprägt werden. Daher entsteht auch eine Vielzahl von teilweise konkurrierenden Ansätzen und Meinungen.

Wenn sich jedoch herausstellt, dass ein Großteil der Spieler eine bestimmte Veränderung als wünschenswert empfindet, und diese dann auch technisch und monetär innerhalb eines akzeptablen Rahmens für die Entwickler umsetzbar ist, sollte eine solche Veränderung auch tatsächlich ins Spiel implementiert und realisiert werden.

Gerade in diesem Punkt mangelt es scheinbar noch an der nötigen Konsequenz, was bestehende Beta-Tests mehr als nur bestätigen. So fehlt es einerseits an der Behebung von ganz klar herausgefilterten Fehlerquellen, sowie andererseits an der Umsetzung von eher simplen und ganz klar als positiv eingestuften Veränderungen. Falls einige der hier angedachten Möglichkeiten dann tatsächlich zum Einsatz kommen sollten, müsste dem Start eines neuen Spiels eben genau solch ein Test über einen langen Zeitraum vorausgehen. Die einzelnen Elemente könnten somit in der Praxis auf die Spielbarkeit und Akzeptanz bei den Nutzern hin überprüft und verbessert, sowie dann im Spiel auch umgesetzt werden.

## 9 Literaturverzeichnis

**Alkan, Saim Rolf, 2004**, Texten für das Internet, 2. Auflage,  
Bonn: Galileo Press GmbH

**Bartle, Richard R., 1999**, Early MUD History,  
<http://www.mud.co.uk/richard/mudhist.htm>

**Bartle, Richard R., 2004**, Designing Virtual Worlds, Berkeley: New  
Riders

**Björk, Staffan, Holopainen Jussi, 2005**, Patterns in Game Design,  
Boston: Charles River Media

**Beisecker, Michael Alexander, 2006**, Das Lexikon der PC-  
Fachbegriffe, Vnr-Verlag Deutsche Wirtschaft

**Castronova, Edward, 2006**, Synthetic Worlds, The Business and  
Culture of Online Games, Chicago: The University of Chicago Press

**Costikyan, Greg, 1994**, I Have no Words and I must Design  
<http://www.costik.com/nowords.html>

**Duchenaud, Nicolas, Nicholas Yee, 2006**, „Alone Together?“  
Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online  
Games  
<http://www.parc.com/research/publications/files/5599.pdf>

**Geertz, Clifford, 1983**, Dichte Beschreibung: Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme, Frankfurt: Suhrkamp Taschenbuch Verlag

**Gieselmann, Hartmut, 2007**: Wer spielt was? Umfrage – Ergebnisse zu Computer und Videospiele in c't 2007, Heft 22, S.80 f.

**Gläser, Jochen, Laudel Grit 2006**, Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse, VS Verlag

**Henning, Alexander, 1996**, Die andere Wirklichkeit, Virtual Reality – Konzepte, Standards, Lösungen, Addison Wesley Verlag

**Huizinga, Johan, 2004 [1938]**, Homo Ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek: Rowohlt

**Juul, Jesper, 2003**, The Game, the player, the world: Looking for a Heart of Gameness  
<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

**Lober, Andreas, 2007**, Virtuelle Welten werden real, Hannover: Heise Zeitschriften Verlag GmbH & Co KG

**Maslow, Abraham, 1958**, Bedürfnispyramide, in: Motivation und Persönlichkeit 2002, Rowohlt Tb.

**Mikos, Lothar, Wegener Claudia (Hrsg.), 2005**, Qualitative Medienforschung, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH

**Plessner, Helmuth, 1950**, Lachen und Weinen: Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens, Bern: Franke AG Verlag

**Quandt, Thorsten, Wimmer Jeffrey, Wolling Jens, 2008**, Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH

**Salen, Katie, Eric Zimmerman, 2004**, Rules of Play. Game Design Fundamentals, Cambridge: The MIT Press

**Salen, Katie, Eric Zimmerman, 2006**, The Game Design Reader, A Rules of Play Anthology, Cambridge: The MIT Press

**Scheuerl, Hans, 1997**, Das Spiel : Theorien des Spiels, Band 2, Beltz Verlag

**Schmidt, Florian A., 2006**, Parallele Realitäten, Berlin: Niggli AG Verlag, Sulgen | Zürich und bf-Design GbR

**Thor, Alexander, 2005**, Massive Multiplayer Game Development 2, Boston: Charles River Media

**Trevor, Wilson, 2008**, Top 50 Developers, in Game Developer: The Leading Game Industry Magazine, March 2008, S 6ff.

**Williams, Patrick J., Sean Q. Hendricks, Winkler Keith W., 2006**, Gaming as Culture, McFarland & Co Inc.

**Williams, Tad, 2005,** Otherland Band1: Stadt der goldenen Schatten, Heyne

**Yee, Nick, 2002,** Ariadne – Understanding MMORPG Addiction

<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>

**Yee, Nick, 2004,** Understanding the Complexity of Raids

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000859.php>

## **Weblinks**

### **Activision Blizzard**

<http://www.activisionblizzard.com/factSheet/factSheet.pdf>

<http://www.activisionblizzard.com/pressReleases/pr120207.php>

### **Age of Conan**

<http://www.ageofconan.com>

### **Bioware**

<http://nwn.bioware.com/>

### **Blizzard Entertainment**

<http://www.blizzard.de/inblizz/profile.shtml>

<http://www.blizzard.de/press/080122.shtml>

### **Business Week**

[http://www.businessweek.com/innovate/content/aug2006/id20060828\\_268977.htm?campaign\\_id=rss\\_null](http://www.businessweek.com/innovate/content/aug2006/id20060828_268977.htm?campaign_id=rss_null)

## **Dark Age of Camelot**

<http://support.darkageofcamelot.com/kb/article.php?id=044>

## **Daedalus Project**

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000859.php>

## **Fat Fagoo**

<http://www.fatfoogoo.com/Start/>

## **Game – Bundesverband Deutschland**

[www.game-bundesverband.de](http://www.game-bundesverband.de)

<http://www.biu-online.de>

[http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/BIU -  
\\_Marktzahlen\\_2007\\_.pdf](http://www.biu-online.de/fileadmin/user/dateien/BIU_-_Marktzahlen_2007_.pdf)

## **Gamespy**

<http://archive.gamespy.com/articles/january01/muds1/index2.shtm>

## **Gamestar**

[http://www.gamestar.de/specials/mmo/1459284/you\\_have\\_gained\\_a  
\\_level.htm](http://www.gamestar.de/specials/mmo/1459284/you_have_gained_a_level.htm)

## **Global Industry Analysts, Inc**

<http://www.strategyr.com>

## **Global Technology Forum**

[http://globaltechforum.eiu.com/index.asp?layout=rich\\_story&doc\\_id=10116&title=Electronic+Arts%3A+Looking+forward+to+the+next+level&categoryid=6&channelid=3](http://globaltechforum.eiu.com/index.asp?layout=rich_story&doc_id=10116&title=Electronic+Arts%3A+Looking+forward+to+the+next+level&categoryid=6&channelid=3) in: The Economist, Februar 2007,

Looking forward to the next Level

## **I**nternational Game Developers Association

[http://www.igda.org/online/IGDA\\_Online\\_Games\\_Whitepaper\\_2002.pdf](http://www.igda.org/online/IGDA_Online_Games_Whitepaper_2002.pdf)

## **M**assive Multiplayer Online Szene Deutschland

<http://www.mmoszene.de>

## **N**Csoft

<http://www.ncsoft.net>

[http://www.ncsoft.net/global/download/CompanyOverview\\_NCsoft\\_ENG.pdf](http://www.ncsoft.net/global/download/CompanyOverview_NCsoft_ENG.pdf)

## **N**PD Group

[http://www.npd.com/press/releases/press\\_080131b.html](http://www.npd.com/press/releases/press_080131b.html)

## **P**alo Alto Research Center

<http://www.parc.com/research/publications/files/5599.pdf>

## **P**lay Online

<http://www.playonline.com/ff11us/envi/ps/ps01.html?pageID=ps>

## **P**resstext Austria

<http://pte.at/pte.mc?pte=080228036>

<http://www.pte.at/pte.mc?pte=080215013>

## **S**ony Online Entertainment

<http://everquest.station.sony.com/>

## **S**pielplatz Deutschland: Computer und Videospiele in Deutschland

<http://www.spielplatz-deutschland.de/>

## **TU Wien**

[http://gd.tuwien.ac.at/study/hrh-glossar/1-2\\_17.htm](http://gd.tuwien.ac.at/study/hrh-glossar/1-2_17.htm)

## **Warhammer Online**

<http://www.warhammeronline.com/>

## **Wizards of the coast**

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/welcome>

## **World of Warcraft - Com**

<http://www.worldofwarcraft.com/info/classes/rogue/talents.html>

<http://www.worldofwarcraft.com/legal/eula.html>

## **World of Warcraft - Europe**

<http://www.wow-europe.com>

<http://www.wow-europe.com/de/info/basics/reputation.html>

<http://www.wow-europe.com/de/info/basics/pvp.html>

<http://www.wow-europe.com/de/info/basics/arena/index.html>

## **World of Warcraft - Source**

<http://wowsourc.4players.de/klassen.php>

## 10 Glossar

**Account:** Das englische Wort "Account" steht für ein Benutzerkonto. Ein Spieler eines MMORPGs muss sich ein Konto anlegen, um ins Spiel einsteigen zu können. Es stellt quasi eine Berechtigung zum Spielen dar, und enthält Informationen über den Nutzer sowie Zahlungsmodalitäten.

**ASCII:** „American Standard Code for Information Interchange“– Zeichencode der Programmiersprache, bestehend aus 128 Zeichen.

**Avatar:** Virtuelles „Ich“ eines Spielers innerhalb eines MMORPGs.

**Beta-Test:** Unter dem Begriff „Beta-Test“ wird ein Test eines Spiels vor seiner Veröffentlichung verstanden. Ein ausgewählter Kreis von Spielern wird hierzu eingeladen um die Entwickler auf mögliche Fehler, Probleme und sonstige Schwierigkeiten im Spiel aufmerksam zu machen.

**BG:** „Battle Grounds“: Schlachtfelder oder eigene Zonen innerhalb der Spielwelt eines Computer- und Videospiele.

**Cap:** „Cap“ bezeichnet die Höchstgrenze eines bestimmten Attributes oder einer Eigenschaft eines Charakters in einem MMORPG.

**Crafting:** Englische Bezeichnung für die Ausübung eines Berufes oder Handwerks innerhalb eines MMORPGs.

**DaoC:** Abkürzung für das MMORPG "Dark age of Camelot"

**Dungeon:** Englisches Wort für „Verlies“ oder „Kerker“

**EA:** Abkürzung für „Electronic Arts“

**Endgame:** Alle Prozesse und Optionen, die einem Spieler, nach Erreichen der maximalen Charakterstufe, zur Verfügung stehen.

**Eula:** „End User License Agreement“: Vereinbarung zwischen dem Hersteller einer Software und den Nutzern.

**Farmen:** Als „Farmen“ bezeichnet man bei MMORPGs das Sammeln von bestimmten Objekten oder Spielgeld.

**Frame-Rate:** Anzahl der Bilder pro Sekunde, die auf dem Monitor eines PC dargestellt werden.

**GUI:** „Graphical User Interface“: Schnittstelle zwischen dem Spieler und der virtuellen Welt.

**Guild:** Englisch für „Gilde“: Zusammenschluss von Spielern zu einer Organisation innerhalb und außerhalb eines MMORPGs.

**Hardcore-Gamer:** Unter einem „Hardcore-Gamer“ wird in der Regel ein Vielspieler von Computer- und Videospielen verstanden. Diese Personengruppe verbringt meistens zwischen 20 und 40 Stunden pro Woche mit Computerspielen, teilweise sogar weit aus mehr.

High Level Content: Inhalte eines MMORPGs, die für die Spieler erst nach dem Erreichen einer weit vorangeschrittenen Charakterstufe zugänglich sind.

**I Instanz:** Eine „Instanz“ bezeichnet einen abgetrennten Bereich innerhalb der Spielwelt eines MMORPGs. Oftmals sind in diesen Arealen bestimmte Aufgaben und Feinde von einer oder mehreren Gruppen von Spielern zu bewältigen. Die Besonderheit hierbei ist, dass eine „Instanz“ von verschiedenen Gruppen zur gleichen Zeit und unabhängig voneinander betreten werden kann. Somit können, zur selben Zeit und am selben Ort, identische Feinde besiegt und die gleichen Aufgaben gelöst werden.

**I Immersion:** Bezeichnet den Grad des Versinkens eines Nutzers in die Spielwelt eines Video- und Computerspiels.

**L Lag:** Englisches Wort für „Verzögerung“ – gibt die Verzögerungszeit der Internetverbindung an

**M MMORPG:** „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“: Ein spezielles Genre von Online-Rollenspielen

**M Mob:** Abkürzung für „Mobile Bot“, also einen beweglichen, computergesteuerten Gegner in MMORPGs sowie anderen Computerspielen

**M MUD:** „Multi User Dungeon“: Eine erste, frühe Form aktueller MMORPGs, auf Text basierend.

**N NPC:** „Non playing Character“: Eine computergesteuerte Person innerhalb der Spielwelt.

**N NPDI:** „National Purchase Diary“, Weltweites Marktforschungsinstitut

**O ORPG:** Abkürzung für „Online Role Playing Game“

**PvM:** „Player vs. Mob“: Spieler stehen in diesem Fall einem computergesteuerten Feind gegenüber.

**PvP:** „Player vs. Player“ (Spieler gegen Spieler): Eine spezielle Art des Kampfes in einem MMORPG. Hier stehen sich vor allem Spieler gegenüber, die sich in bestimmten Arealen mit anderen realen Spielern duellieren und bekämpfen. Motive hierfür sind oftmals der Erhalt von Punkten zur Verbesserung des Charakters sowie Ausrüstungsgegenständen.

**Quest:** Eine Aufgabe oder Mission, die dem Spieler von einem „NPC“ aufgetragen wird. Die Erfüllung einer solchen „Quest“ wird meistens mit Erfahrungspunkten und Ausrüstungsgegenständen belohnt.

**Raid:** Ein „Raid“ bezeichnet einen Raub- oder Schlachtzug. In diesem Fall schließen sich Spieler in mehreren Gruppen zusammen, um gemeinsam schwierige Herausforderungen eines Spiels bewältigen zu können.

**RPG:** Abkürzung für „Role Playing Game“

**RvR:** „Realm vs. Realm“ (Reich gegen Reich): Eine besondere Art des Kampfes „PvP“. Hier stehen sich Spieler unterschiedlicher Fraktionen oder Reiche in eigens geschaffenen Bereichen der Spielwelt im Kampf zwischen einzelnen Ländern oder Völkern gegenüber.

**Skills:** Englisch für „Fähigkeiten“. Bezeichnet bei MMORPGs die Fähigkeiten und Talente eines Charakters.

**TFRPG:** Abkürzung für „Tabletop Fantasy Role Playing Game“

**Tutorial:** Eine kurze Einführung des Spielers in die Spielwelt, wobei grundlegende Vorgänge sowie Befehle und Prozesse erklärt werden.

**Uo:** „Ultima Online“: MMORPG aus dem Jahre 1997

**Wow:** Abkürzung für „World of Warcraft“, dem zur Zeit erfolgreichsten MMORPG.

## **11 Anhang**

1. Experteninterviews: Informationsblatt
2. Experteninterviews: Interviewleitfaden
3. Experteninterviews: Interviewberichte und Protokolle

## **Informationsblatt** **“*Experteninterviews*”**

durchgeführt im Rahmen der Diplomarbeit “ Veränderung einzelner  
Spielmechaniken bei MMORPGs“

Ausgeführt am Fachhochschul – Diplomstudiengang  
Medienmanagement in St.Pölten

Sehr geehrter Interviewpartner!

Wie bereits im Vorfeld erläutert, beschäftigt sich die Arbeit mit der Analyse aktueller MMORPGs und Problemen der Spieler durch die zu investierende Zeit. Des Weiteren behandelt die Arbeit ein Konzept zur Veränderung einzelner Bereiche eines MMORPGs um solche Spiele in Zukunft für Gelegenheitsspieler interessanter zu gestalten. Auch das Zusammenspiel zwischen Viel / Intensivspielern und Menschen, die weniger Zeit in diesen virtuellen Welten verbringen, soll dadurch verbessert werden können.

Auf Grund ihrer langjährigen Erfahrung im Bereich der Nutzung von MMORPGs wurden sie für diese Interviews als Experte ausgewählt. Es sollen vor allem ihre Einschätzung zum Thema MMORPGs, sowie eventuelle Probleme und Schwierigkeiten, die ihnen im Laufe der Jahre aufgefallen sind, behandelt werden. Auch die vom Autor konzipierten Veränderungen können und sollen nach Möglichkeit kritisch betrachtet und aus ihrer Sicht beurteilt werden. Besondere Bedeutung erfuhren hierbei die Stellung von Low – Level Charakteren für die gesamte Spielwelt und eine Veränderung im Zusammenspiel zwischen Viel und Gelegenheitsspielern.

An dieser Stelle möchte ich mich bereits im Vorfeld der Interviews für ihre Mühen und ihre investierte Zeit bedanken und stehe ihnen bei eventuellen Fragen oder Wünschen jeder Zeit per Mail oder telefonisch zur Verfügung

Mit freundlichen Grüßen

Aschauer Gerhard

# Interviewleitfaden

## **Ziele der Untersuchung:**

Welche Elemente bei Online Rollenspielen ( MMORPGs ) wirken sich auf den Faktor der Zeitinvestition der Spieler aus? Wie wirkt sich der Zeitfaktor auf Gelegenheitsspieler aus und welche Probleme entstehen daraus? Wie wird eine mögliche Veränderung einzelner Spielelemente an Hand der Ideen des Autors von Nutzern / Experten – Nutzern bewertet? Die Ergebnisse werden anonymisiert

## **1 . Erfahrungen des Spielers**

Was für Erfahrungen hat der Spieler mit MMORPGs gemacht? → Wie lange spielt er/sie bereits? Welche Spiele? Nutzungsdauer? Wie kam derjenige zu MMORPGs?

## **2. Beurteilung bestehender MMORPGs**

The good and the bad?! – Pros + Cons → Unterscheidung Solo / Gruppenplay → Erfahrungen innerhalb einer Gemeinschaft ( Gilde ) → Welche Rolle nimmt derjenige dort ein – was für Spieler befinden sich sonst noch in der Gilde → Gibt's auch Gelegenheitsspieler? → Probleme im Zusammenspiel bzw. deren Probleme → Probleme im echten Leben durch das Spielen in den virtuellen Welten?

## **3. Zukunftsperspektiven**

Was glaubt derjenige wird bei MMORPGs der Zukunft Trend werden? Was wird sich durchsetzen, was nicht? → Was sollte man verbessern / verändern – was funktioniert gut und sollte beibehalten und ausgebaut werden? → Daraus sollten sich Fragen bezüglich des selbst konzipierten Systems ergeben!

## **4. Adaptiere Spielelemente**

Aus den vorherigen Aussagen: Punkte aufgreifen ( zb. PvE, PvP, etc... ) – was wären Möglichkeiten der Verbesserung –

- ⇒ Bedeutung von Low Level Chars / Charakter- Entwicklung ( Talente ), / Charakter Diversifikation /
- ⇒ Equipment: Instanzen / Quests / Raids + Belohnungen
- ⇒ Crafting ( Erfahrungspunkte fürs Craften, sinnvollere Gegenstände / CraftSystem besser einbinden in die übrige Spielwelt )
- ⇒ PvP ( einzelne Zonen, zusammenhängende Ereignisse – Levelbeschränkungen + Zugangsbeschränkungen )
- ⇒ Speicher – System : Rückgriff auf früherer Versionen eines Chars mit maximalem Level?, Begründung dafür?, Verbesserung des Zusammenspiels, Motivation zur Hilfe ( Gegenstände, neuer Content, Ruf?)

## **5. Sonstiges**

Was erscheint dem/der Befragten sonst noch wichtig?

## Interviewberichte und Protokolle

### Interviewberichte

**Tab. 4:** Interviewberichte

| Nickname | Datum/ Dauer            | Medium/ Tool                 | Auswahl   | Besonderes  |
|----------|-------------------------|------------------------------|---|---|
| Loki     | 15.04.2008<br>Ca. 1,5 h | Internet, ICQ                | Website –<br>Administrator,<br>Community<br>Manager,<br>Gildenleiter                                  | Keine<br>besonderen<br>Vorkommnisse,<br>Rauchpause  |
| Ref      | 15.04.2008<br>Ca. 2h    | Internet , IRC               | Member in Top<br>Gilden WOW /<br>DaoC in Ö/D  | -   |
| Bregus   | 17.04.2008<br>Ca. 3 h   | Internet / ICQ<br>Persönlich | Mitglied in Top<br>– Gilden WoW<br>in Ö   | Internet –<br>Ausfall beim<br>Befragten –<br>Interview<br>wurde später<br>persönlich<br>fortgesetzt             |
| Geta     | 17.04.2008<br>Ca. 1h45  | Internet / IRC               | Mitgliedschaft<br>in bekannten<br>Wow-Gilden<br>aus Ö,  | Interview<br>wurde trotz<br>Zeitdruck des<br>Interviewten<br>ausführlich<br>und bis zum<br>Ende<br>durchgeführt |
| Sven     | 18.04.2008<br>Ca. 2h    | Internet /<br>MSN            | Mitglied in<br>bekannten<br>Stammgruppen<br>in DaoC in D  | -   |
| Soki     | 18.04.2008<br>Ca. 1h30  | Internet / ICQ               | Leiter<br>erfolgreicher<br>deutscher<br>Daoc – Gilden,<br>erfolgreicher<br>deutscher<br>WOW - Spieler | -   |
| Faolchu  | 20.04.2008<br>Ca 1h30   | Internet /<br>MSN            | Bekannter<br>WoW – Spieler<br>in Ö / RPG<br>Affinität   | -   |
| Xigferum | 21.04.2008<br>Ca 2h     | Internet /<br>MSN            | Bekannter<br>WOW und<br>DaoC SG –<br>Spieler in Ö   | -   |

## Interviewprotokoll „Loki“

Date and Time: 04/15/2008 10:26 AM

You have sent a message to Loki

Hallo Loki

Date and Time: 04/15/2008 10:26 AM

You have received a message from Loki

hallo

Date and Time: 04/15/2008 10:26 AM

You have sent a message to Loki

Vielen Dank bereits jetzt von meiner Seite aus dass du Dir für das Interview Zeit nimmst

Date and Time: 04/15/2008 10:26 AM

You have received a message from Loki

Gerne doch!

Date and Time: 04/15/2008 10:27 AM

You have sent a message to Loki

Als Thema beschäftigen wir uns heute mit MMORPGs - wobei dir das Informationsblatt mit einer kurzen Einführung ja bereits von mir zugesandt wurde

Date and Time: 04/15/2008 10:27 AM

You have received a message from Loki

Genau

Date and Time: 04/15/2008 10:28 AM

You have sent a message to Loki

Ok dann lass uns mal anfangen - Wie lange spielst du eigentlich schon MMORPGs?

Date and Time: 04/15/2008 10:28 AM

You have received a message from Loki

Etwas über 3 Jahre

Date and Time: 04/15/2008 10:29 AM

You have sent a message to Loki

Und wie kams eigentlich dazu?

Date and Time: 04/15/2008 10:29 AM

You have received a message from Loki

Also früher, wie fast jeder Jugendliche (denke ich) fuhr ich total auf Shooter ab. Counter Strike, Battlefield, Quake, etc.

Date and Time: 04/15/2008 10:31 AM

You have received a message from Loki

Nach meiner Bundeheerzeit wurde mir jedoch das ganze Kriegsgehabe ein wenig zu viel und ich suchte mir ein neues Genre. Da fiel mir dann Everquest in die Hand, jedoch wollte mich das Spiel nicht wirklich faszinieren. Danach ging ich dann über zu Guild Wars, wo ich dann auch alle drei Teile durchgespielt habe.

Date and Time: 04/15/2008 10:31 AM

You have received a message from Loki

Danach kam dann meine WoW-Zeit und als Der Herr der Ringe Online erschien, wechselte ich dann ins Tolkien-Universum.

Date and Time: 04/15/2008 10:33 AM

You have sent a message to Loki

Also hast du dich - was MMORPGs angeht - bereits mit 4 sehr bekannten Titeln beschäftigt - "Guild Wars", "Everquest", "WoW" und "Herr der Ringe Online" - du sagtest auch dir "Fiel Everquest in die Hände, es konnte dich jedoch nicht wirklich faszinieren" - gab es dafür spezielle Gründe?

Date and Time: 04/15/2008 10:35 AM

You have received a message from Loki

Also im Prinzip habe ich schon so viele MMOGs ausprobiert, dass ich sie nicht mehr zählen kann. Als freier Redakteur für Gamers.at testete ich unter anderem

Everquest 2, Bounty Bay Online, ... Für meine unzähligen Homepage-Projekte habe ich dann auch zahlreiche Free 2 Play MMOGs ausprobiert.

Date and Time: 04/15/2008 10:36 AM

You have received a message from Loki

Der Grund, warum mich Everquest nicht halten konnte, war einfach, dass es etwas zu veraltet war und Guild Wars dann einfach die schönere Grafik hatte, wobei mich bei Guild Wars wiederum das nervige Levelcap von 20 aufregte.

Date and Time: 04/15/2008 10:36 AM

You have sent a message to Loki

Verstehe

Date and Time: 04/15/2008 10:37 AM

You have sent a message to Loki

Und würdest du sagen, dass du viel Zeit ins Spielen von MMORPGs investiert hast?

Date and Time: 04/15/2008 10:40 AM

You have received a message from Loki

Ja, also die letzten 3 Jahre habe ich viel zu viel Freizeit in das Spielen investiert. Jedoch habe ich dadurch auch viele Erfahrungen gemacht, die ich heute in meinem Job nutzen kann. Hätte ich mir in den letzten Jahren nicht soviel Know How angeeignet, würde ich jetzt wahrscheinlich nicht hier sitzen.

Date and Time: 04/15/2008 10:41 AM

You have sent a message to Loki

Also hatte die investierte Zeit auf positive Aspekte für dein persönliches Leben - zum Beispiel deinen beruflichen Werdegang

Date and Time: 04/15/2008 10:43 AM

You have received a message from Loki

Naja... um ehrlich zu sein, ist meine Beziehung zu meiner Freundin dadurch zu Bruch gegangen, jedoch könnte ich die Zeit zurück drehen, würde ich es genau so noch einmal tun. Denn wer schafft es heutzutage noch sein Hobby zum Beruf zu machen? Vor Allem in der Spielebranche ist es in Österreich verdammt schwer.

Date and Time: 04/15/2008 10:44 AM

You have sent a message to Loki

Da kann ich nur beipflichten - das Hobby zum Beruf zu machen ist mit Sicherheit problematisch - und damit hast du mir eine weitere Frage bereits vorweg genommen - also gabs nicht nur positive Reaktionen auf dein "Hobby" oder deine Leidenschaft zu MMORPGs

Date and Time: 04/15/2008 10:44 AM

You have sent a message to Loki

kannst du vielleicht ungefähr beziffern wieviel Zeit du mit MMORPGs verbracht hast ? also zu deinen "stärksten" Zeiten? wie viele Stunden pro Woche ca?

Date and Time: 04/15/2008 10:47 AM

You have received a message from Loki

Also zu meinen stärksten Zeiten, also in der Zeit, als ich noch Arbeitslos vorm PC hockte :-D, spielte ich etwa 50-70 Stunden in der Woche, wenn nicht sogar weitaus mehr.

Date and Time: 04/15/2008 10:47 AM

You have sent a message to Loki

50 - 70 Stunden - das is schon einiges - und jetzt während der Arbeit? wieviel Zeit kannst / willst du da noch aufbringen?

Date and Time: 04/15/2008 10:49 AM

You have received a message from Loki

Also im Moment bin ich nicht einmal mehr Gelegenheitsspieler. ^^ Also, da ich während meiner Arbeitszeit viel spiele und dies auch muss, verbringe ich meine Freizeit nun doch lieber mit Freunden im RL.

Date and Time: 04/15/2008 10:50 AM

You have received a message from Loki

Ich denke ein Pizzabäcker isst in seiner Freizeit auch selten Pizza.

Date and Time: 04/15/2008 10:50 AM

You have sent a message to Loki

hehe :)

Date and Time: 04/15/2008 10:50 AM

You have sent a message to Loki

ich glaube ich verstehe ganz gut was du meinst :)

Date and Time: 04/15/2008 10:51 AM

You have received a message from Loki

^^

Date and Time: 04/15/2008 10:51 AM

You have sent a message to Loki

und was würdest du sagen sind die zeitintensivsten Elemente eines MMORPGs - also für einen Spieler - das Leveln des eigenen Charakters? Ruf / Ehre farmen? PvE / PvM generell oder PvP, Instanzen und Raids, etc... etc... ?

Date and Time: 04/15/2008 10:54 AM

You have received a message from Loki

Also ich denke, dass natürlich das Leveln sehr zeitintensiv sein kann, wenn man das Spiel auch genießen möchte. Aber dann im Endgame wird es dann überall sehr zeitintensiv, also wenn das intensive raiden beginnt.

Date and Time: 04/15/2008 10:54 AM

You have received a message from Loki

Zuerst die benötigten Items farmen, dann drei bis fünf mal die Woche raiden. Da gehen dann schon sehr viele Stunden drauf.

Date and Time: 04/15/2008 10:55 AM

You have received a message from Loki

Aber auch die Serverdowntime ist sehr zeitintensiv. ^^

Date and Time: 04/15/2008 10:55 AM

You have received a message from Loki

Viel im offiziellen Forum wühlen und schreiben...

Date and Time: 04/15/2008 10:55 AM

You have sent a message to Loki

Also Items zu farmen die man benötigt um überhaupt bestimmte Instanzen bewältigen zu können?

Date and Time: 04/15/2008 10:58 AM

You have received a message from Loki

naja... also ich denke da an bestimmte Tränke und Items, um einfach in Instanzen erfolgreich zu sein. Man könnte sich natürlich (fast) alles im AH kaufen, aber wenn man schon die Zeit zum raiden hat, hat man auch die Zeit zum farmen. Und wenn man dann ( so wie ich) noch viel für die Gilde mitfarmt, kann es dann schon passieren, dass das Farmen den eigentlichen Raid von der Zeit her, bei Weitem überragt. ^^

Date and Time: 04/15/2008 11:01 AM

You have sent a message to Loki

und denkst du nicht, dass gerade dieses Endgame bei MMORPGs, welches sich als so Zeitintensiv gestaltet, ein Problem für Gelegenheitsspieler darstellt? Nämlich dass es extrem Zeitintensiv ist dort erstmal hin zu kommen und danach noch mehr Zeit kostet wirklich mitmachen zu können? Zuerst muss der Charakter ja auf ein maximales Level gebracht werden, dann noch Items und sonstige Ausrüstung besorgt werden , vielleicht noch Ruf gefarmt werden ehe dann der eigentlich interessante Teil des Spiels beginnen kann?

Date and Time: 04/15/2008 11:02 AM

You have sent a message to Loki

sodass jemand , der gar nicht so viel Zeit hat, auf Grund dieser Struktur überhaupt nicht erst mit einem MMORPG anfängt?

Date and Time: 04/15/2008 11:04 AM

You have received a message from Loki

Ja, das ist definitiv ein Problem. Also ich habe es bei vielen in unserer Gilde mitbekommen, die eigentlich gerne einen Spielinhalt, wie eine große Instanz etwa, sehen wollten, jedoch aus Zeitproblemen leide nicht die Möglichkeit dazu hatten. Und genau das finde ich schlecht, denn wieso soll irgendjemanden, der für ein Spiel zahlt, auch nur der kleinste Spielinhalt vorbehalten werden?

Date and Time: 04/15/2008 11:05 AM

You have received a message from Loki

Aber ich denke, wenn jemand ein richtiger Fan ist, wie etwa von Herr der Ringe, oder eben World of Warcraft, oder ähnliches, dann hält es keinem davon ab, das Spiel auch zu kaufen und wenigstens zu versuchen aktiv zu spielen.

Date and Time: 04/15/2008 11:06 AM

You have sent a message to Loki

das scheint mir nur zu gut verständlich zu sein - du sprichst also quasi davon dass Spieler mit weniger Zeit auch weniger vom "Spiel" an sich haben - also sie sind nicht in der Lage die selben Dinge zu tun wie ihre Kollegen - ihnen bleiben bestimmte Möglichkeiten vorenthalten - obwohl sie den selben "Aufwand" - also finanziell - wie die anderen Spieler tragen

Date and Time: 04/15/2008 11:07 AM

You have received a message from Loki

Ganz genau.

Date and Time: 04/15/2008 11:08 AM

You have received a message from Loki

Also Leute, die halt im Reallife "grinden" müssen, haben leider weniger vom Spiel.

Date and Time: 04/15/2008 11:09 AM

You have sent a message to Loki

ein anderer interessanter Punkt den du angesprochen hast war der mit den "Fans" eines bestimmten Themas - und ich gebe dir recht wenn du sagst, dass ein echter Fan auf Grund des Titels an sich so ein Spiel dann doch kaufen würde - meinst du nicht aber auch dass irgendwann die Frustration ( durch weniger Zeit und die damit entstehenden Einschränkungen ) die Lust am Spielen überwiegt und derjenige dann einfach das Spiel beiseite legt?

Date and Time: 04/15/2008 11:13 AM

You have received a message from Loki

Ja, leider. Also für mich war es Anfangs einfach ein Traum, in LOTRO einfach mal durchs Auenland zu marschieren, oder Bruchtal zu besuchen. Irgendwann wird das jedoch dem Spieler zu wenig. Und wenn dann die benötigte Zeit nicht aufgebracht werden kann, kommt es bestimmt schnell zur Frustration. Mir ist zum Beispiel in LOTRO das Endgame zu langweilig. 3 Raidinstanzen sind mir eindeutig zu wenig. Mittlerweile bräuchte ich viel Abwechslung im Spiel. Jedoch warte ich noch auf den nächsten Patch mit Buch 13 und dann kommt dieses Jahr noch ein Addon... Also du siehst, man legt das Spiel nie ganz zur Seite. Man hofft immer darauf, dass das Spiel entweder besser wird, oder darauf mehr Zeit zum Spielen zu finden.

Date and Time: 04/15/2008 11:14 AM

You have sent a message to Loki

auch ein interessanter Ansatz

Date and Time: 04/15/2008 11:14 AM

You have sent a message to Loki

also sagst du für den Erfolg eines solchen Titels ist es quasi unerlässlich, dass die Entwickler immer wieder neuen Content und neue Inhalte zur Verfügung stellen?

Date and Time: 04/15/2008 11:15 AM

You have sent a message to Loki

sei es nun in der Form von Patches oder Addons

Date and Time: 04/15/2008 11:15 AM

You have received a message from Loki

Auf jeden Fall, wenn man das Ganze aus der Power-Gamer-Perspektive sieht.

Date and Time: 04/15/2008 11:16 AM

You have received a message from Loki

Als Gelegenheitsspieler führt das zu schnelle einbauen von neuen Spielelementen wiederum rascher zur Frustration.

Date and Time: 04/15/2008 11:16 AM

You have sent a message to Loki

und aus der "Nicht - Powe-Gamer-Perspektive"? was könnte man für Spieler mit weniger Zeit tun, um ein MMORPG interessanter zu machen und diese Spieler besser zu unterhalten?

Date and Time: 04/15/2008 11:17 AM

You have received a message from Loki

Das ist wirklich sehr schwierig. Und ich glaube, wenn ich das wüsste, würde ich die Idee für viel Geld an EA, Turbine oder Blizzard verkaufen.

Date and Time: 04/15/2008 11:17 AM

You have received a message from Loki

hehe...

Date and Time: 04/15/2008 11:17 AM

You have sent a message to Loki

:)

Date and Time: 04/15/2008 11:18 AM

You have sent a message to Loki

bleiben wir doch gleich bei diesem Punkt

Date and Time: 04/15/2008 11:18 AM

You have received a message from Loki

Moment

Date and Time: 04/15/2008 11:18 AM

You have received a message from Loki

Also ich denke, dass es die Spielerbelegschaft selbst in die Hand genommen hat.

Date and Time: 04/15/2008 11:19 AM

You have received a message from Loki

Pro-Gamer bieten ihre supertollen Sachen, oder sogar freie Raidplätze im Internet an um den Gelegenheitsspielern zu helfen.

Date and Time: 04/15/2008 11:19 AM

You have received a message from Loki

Also diejenigen, die es sich leisten können, die kaufen sich dann einfach diverse Hilfestellungen InGame.

Date and Time: 04/15/2008 11:20 AM

You have sent a message to Loki

ok aber das ist ein kostenpflichtiger Ansatz - wie du schon richtig sagst

Date and Time: 04/15/2008 11:20 AM

You have received a message from Loki

eben

Date and Time: 04/15/2008 11:21 AM

You have received a message from Loki

Also im Prinzip ist es so, dass auch der Gelegenheitsspieler einen Weg finden kann um mit seinen Gildenkameraden, oder Freunden mithalten zu können. Dies ist jedoch (fast) immer sehr umständlich zu bewerkstelligen.

Date and Time: 04/15/2008 11:21 AM

You have sent a message to Loki

damit wären wir dann wieder bei dem Punkt, dass Spieler mit weniger Zeit bestimmte Inhalte eines MMORPGs einfach nicht für sich beanspruchen können oder - wenn sie dies wollen - sie mehr dafür bezahlen müssen - also zumindest was Hilfestellungen von anderen Spielern angeht

Date and Time: 04/15/2008 11:22 AM

You have sent a message to Loki

was würdest du aber beispielsweise von der Idee halten, im Spiel selbst Mechanismen, die Gelegenheitsspieler unterstützen, zu implementieren?

Date and Time: 04/15/2008 11:24 AM

You have received a message from Loki

Davon halte ich eigentlich sehr viel. Kommt natürlich darauf an, was genau du damit meinst. Also nehmen wir als Beispiel Bounty Bay Online. Seit Kurzem ein Free 2 Play MMORPG, wo du dir diverse Items und Spielvorteile in einem eigenen Shop kaufen kannst. Ich denke, dass genau dieses Element einen Ausgleich schafft. Die Powergamer haben eben viel Zeit und erfarnen sich viele Sachen und

geben dadurch keinen Cent aus, während die Gelegenheitsspieler, die es sich vielleicht leisten können, sich eben ein paar tolle Items um echtes Geld kaufen.

Date and Time: 04/15/2008 11:25 AM

You have received a message from Loki  
(Kurze Rauchpause, bitte!)

Date and Time: 04/15/2008 11:25 AM

You have sent a message to Loki  
klar :)

Date and Time: 04/15/2008 11:25 AM

You have received a message from Loki  
(gib mir 2 min.)=

Date and Time: 04/15/2008 11:25 AM

You have sent a message to Loki  
Kein Problem

Date and Time: 04/15/2008 11:28 AM

You have received a message from Loki  
Wieder da

Date and Time: 04/15/2008 11:29 AM

You have sent a message to Loki  
ok super

Date and Time: 04/15/2008 11:31 AM

You have sent a message to Loki

Also wenn ich dich richtig verstanden habe, kann man bei Bounty Bay Online in einem Ingame Shop von den Entwicklern aus Gegenstände und bestimmte Boni im Spiel gegen reales Geld erwerben, um somit einen zeitlichen Nachteil ausgleich zu können?

Date and Time: 04/15/2008 11:33 AM

You have received a message from Loki  
re

Date and Time: 04/15/2008 11:33 AM

You have sent a message to Loki  
wb

Date and Time: 04/15/2008 11:34 AM

You have received a message from Loki

Soweit ich das gesehen habe, ist das so. Ich werde mir das Ganze jedoch einmal genauer ansehen, weil es mich selbst auch sehr interessiert.

Date and Time: 04/15/2008 11:34 AM

You have received a message from Loki  
SOE war sowieso der Vorreiter des RMTs

Date and Time: 04/15/2008 11:34 AM

You have sent a message to Loki  
klingt auf jeden Fall spannend

Date and Time: 04/15/2008 11:34 AM

You have received a message from Loki

Also wenn es so klappt, wie ich es mir denke, ist genau das die Zukunft der MMORPGs

Date and Time: 04/15/2008 11:35 AM

You have sent a message to Loki

also optimaler Content der von den Entwicklern kostenpflichtig zur Verfügung gestellt wird - dafür entfallen monatliche Gebühren?

Date and Time: 04/15/2008 11:35 AM

You have sent a message to Loki  
oder entfällt nur der Kauf der Software?

Date and Time: 04/15/2008 11:36 AM

You have received a message from Loki

Also es entfällt der Kauf der CD und die monatlichen Gebühren. Ein komplettes Free 2 Play - Paket eben. Also im Prinzip müsste man keinen Cent ausgeben, um das Spiel zu spielen.

Date and Time: 04/15/2008 11:36 AM

You have sent a message to Loki  
ok verstehe  
Date and Time: 04/15/2008 11:37 AM  
You have sent a message to Loki  
und du glaubst dass sich Spiele durch so ein Modell wirklich refinanzieren lassen?  
gerade die monatlichen Gebühren machen ja einen bedeutenden Teil der  
Einnahmen durch ein MMORPG aus  
Date and Time: 04/15/2008 11:37 AM  
You have received a message from Loki  
Andererseits gibt es Spiele, die komplett kostenlos sind und wo der Spieler sogar  
noch Geld machen kann. Siehe Entropie Universe.  
Date and Time: 04/15/2008 11:38 AM  
You have sent a message to Loki  
Stichwort "Finanzierung durch Werbung"?  
Date and Time: 04/15/2008 11:39 AM  
You have received a message from Loki  
Also ich denke auf jeden Fall, dass sich das Modell in der Form durchsetzen  
könnte. Wenn es von den Spielern angenommen wird. Nur weiß man nicht, ob sich  
die Spielehersteller und Publisher mit solchen Umsatzeinbußen zufrieden stellen  
lassen.  
Date and Time: 04/15/2008 11:39 AM  
You have received a message from Loki  
Unter anderem, ja!  
Date and Time: 04/15/2008 11:39 AM  
You have sent a message to Loki  
ok verstehe  
Date and Time: 04/15/2008 11:39 AM  
You have sent a message to Loki  
lass uns abschließend nochmal auf Maßnahmen zur Unterstützung von  
Gelegenheitsspielern zurückkommen, die bereits von den Entwicklern ins Spiel  
integrierbar wären  
Date and Time: 04/15/2008 11:40 AM  
You have received a message from Loki  
so wie es NCSoft im Moment mit City of Heroes/Villains  
Date and Time: 04/15/2008 11:40 AM  
You have received a message from Loki  
macht  
Date and Time: 04/15/2008 11:40 AM  
You have sent a message to Loki  
worauf bezogen?  
Date and Time: 04/15/2008 11:40 AM  
You have received a message from Loki  
Werbung in Spielen  
Date and Time: 04/15/2008 11:40 AM  
You have sent a message to Loki  
also wird hier ingame - advertising betrieben im MMORPG  
Date and Time: 04/15/2008 11:41 AM  
You have received a message from Loki  
genau  
Date and Time: 04/15/2008 11:41 AM  
You have sent a message to Loki  
na gut - dass muss dann aber ja auch zum Thema des MMORPGs passen oder?  
Date and Time: 04/15/2008 11:41 AM  
You have sent a message to Loki  
ich könnte mir zb. kein Herr der Ringe Online vorstellen wo ich als kleiner  
bogenschießender Hobbit eine Dose RedBull trinke und somit meine  
Lebensenergie wiederherstelle  
Date and Time: 04/15/2008 11:41 AM  
You have received a message from Loki

naja... nicht unbedingt. Also es kommt natürlich auf das Spiel an.  
Date and Time: 04/15/2008 11:42 AM  
You have received a message from Loki  
ja natürlich. Sowas würde nicht unbedingt in jedes Spiel passen. ^^  
Date and Time: 04/15/2008 11:42 AM  
You have sent a message to Loki  
eben ja - es muss von der Geschichte des Spiels her möglich sein  
Date and Time: 04/15/2008 11:42 AM  
You have sent a message to Loki  
Thema Unterstützung von Gelegenheitsspielern durch die Entwickler selbst  
Date and Time: 04/15/2008 11:44 AM  
You have sent a message to Loki  
was würdest du zb davon halten, Spieler mit geringerem Level ( als der Maximalstufe ) und somit Gelegenheitsspieler für die gesamte Spielwelt an Bedeutung gewinnen zu lassen - zum Beispiel: Quests und Instanzen für Low Level Chars die geraided werden müssen - also erfolgreich - damit man zb mit Level 70 Zugang zu bestimmten Instanzen und Bereichen erhält - natürlich mit Cooldown versehen diese Instanzen -  
Date and Time: 04/15/2008 11:46 AM  
You have sent a message to Loki  
oder auch ein zusammenhängendes PvP - System : also aufgeteilt in Zonen mit Levelbeschränkungen - zb sind Spieler mit Level 30 -35 auf einem Schlachtfeld für ihr Level siegreich erhalten die Spieler der Level 35 - 45 auf ihrem Schlachtfeld Boni für ihre Fraktion usw... usw...  
Date and Time: 04/15/2008 11:48 AM  
You have received a message from Loki  
hmmm... also im Prinzip gibt es das doch alles schon. Low-level-Instanzen, PvP von Stufen 20-29, 30-39, usw. Braucht man sich eigentlich nur WoW anzusehen. Jedoch sind auch diese Spielelemente für Gelegenheitsspieler, die vielleicht wenig oder gar keinen Anschluss finden schwierig zu bewältigen.  
Date and Time: 04/15/2008 11:49 AM  
You have sent a message to Loki  
ja natürlich sind PvP und Instanzen für verschiedene Level Stufen bereits vorhanden - jedoch haben diese meistens keine Auswirkung auf das Endgame - egal ob PvP oder PvE - bzw. keine Auswirkung auf die gesamte Spielwelt  
Date and Time: 04/15/2008 11:50 AM  
You have received a message from Loki  
Nunja... wenn das Auswirkungen auf die Spielwelt hätte, wäre das wiederum ungerecht gegenüber den Spielern, die das Endgame bereits erreicht haben.  
Date and Time: 04/15/2008 11:50 AM  
You have sent a message to Loki  
Weil diese ja dann nur Zugang zu speziellen Bereichen hätten, wenn die Low Chars ihre Arbeit auch machen?  
Date and Time: 04/15/2008 11:51 AM  
You have received a message from Loki  
So in etwa. Oder wenn eine Fraktion irgendwelche Nachteile wegen den "Lowies" hätte.  
Date and Time: 04/15/2008 11:52 AM  
You have received a message from Loki  
Da hätten es die Spieler in den niedrigeren Leveln noch schwerer als jetzt.  
Date and Time: 04/15/2008 11:52 AM  
You have received a message from Loki  
Also um nicht ausgeschlossen zu werden.  
Date and Time: 04/15/2008 11:52 AM  
You have sent a message to Loki  
also stellt sich auch hier die Frage nach der Balance - man müsste also versuchen beide "Parteien" zu begünstigen  
Date and Time: 04/15/2008 11:52 AM  
You have received a message from Loki

Ganz genau.

Date and Time: 04/15/2008 11:53 AM

You have sent a message to Loki

als wäre es zum Beispiel sinnvoll eine Möglichkeit zu finden, wie Spielern mit niedrigerem Level sinnvoll von High Chars geholfen werden könnte - ohne jetzt einfach eine Instanz um Schnelldurchlauf zu clearen - was ja auf Grund der Levelbeschränkung in diesem Fall gar nicht möglich wäre

Date and Time: 04/15/2008 11:53 AM

You have sent a message to Loki

und am Besten sollten beide Parteien noch davon profitieren

Date and Time: 04/15/2008 11:55 AM

You have received a message from Loki

Ich finde die Idee, die in Entropia Universe steckt ganz toll. Hier gibt es eine Art Mentorensystem, wo Spieler, die sich gut auskennen, einen neuen Spieler unter ihre Fittiche nehmen und ihnen den Spielinhalt erklären.

Date and Time: 04/15/2008 11:56 AM

You have sent a message to Loki

und wie funktioniert das in diesem Fall genau?

Date and Time: 04/15/2008 11:56 AM

You have received a message from Loki

Das bringt wiederum Vorteile für "alt" und "neu"

Date and Time: 04/15/2008 11:56 AM

You have sent a message to Loki

ok - wo hier die Vorteile für "neue" Spieler sind scheint klar zu sein - was haben aber die "alten Hasen" genau davon?

Date and Time: 04/15/2008 11:57 AM

You have received a message from Loki

Also der neue Spieler sucht sich InGame Hilfe. Der Spieler mit mehr Erfahrung kann dann seine Hilfe als Mentor anbieten und erhält dafür auch ein paar nette Sachen und dem Frischling ist damit auch viel geholfen.

Date and Time: 04/15/2008 11:58 AM

You have received a message from Loki

So lange spiele ich das Spiel nicht, aber ich habe mir sagen lassen, dass es irgendwelche netten Goodies für den Char gibt.

Date and Time: 04/15/2008 11:58 AM

You have sent a message to Loki

ok verstehe - also der Spieler erhält quasi für seine Hilfe als Mentor zusätzliche Boni

Date and Time: 04/15/2008 11:58 AM

You have sent a message to Loki

und zieht daher aus der Hilfe auch einen individuellen Nutzen

Date and Time: 04/15/2008 11:59 AM

You have sent a message to Loki

Und last but not least - welche Trends denkst du werden sich sonst noch in Zukunft bei MMORPGs abzeichnen?

Date and Time: 04/15/2008 12:00 AM

You have sent a message to Loki

also in welche Richtung wird das Genre sich entwickeln?

Date and Time: 04/15/2008 12:01 AM

You have received a message from Loki

Also ich denke auf jeden Fall wird PvP E-Sport tauglich gemacht werden, worauf ich mich persönlich schon sehr freue. Sei es jetzt anfangs nur in WoW, oder auch in anderen Spielen.

Date and Time: 04/15/2008 12:03 AM

You have received a message from Loki

Mehr kann ich eigentlich nicht dazu sagen, da ich selbst sehr gespannt darauf bin, wie sich das Genre weiterentwickeln wird.

Date and Time: 04/15/2008 12:03 AM

You have received a message from Loki

Aber ich lasse mich gerne überraschen. ;-)

Date and Time: 04/15/2008 12:03 AM

You have sent a message to Loki

:)

Date and Time: 04/15/2008 12:04 AM

You have sent a message to Loki

Dann bedanke ich mich an dieser Stelle vielmals für die investierte Zeit und die Offenheit sowie gute Kooperation mir und dem Thema gegenüber

Date and Time: 04/15/2008 12:04 AM

You have received a message from Loki

Ich hoffe, ich habe dir ein wenig weiterhelfen können und habe dich nicht noch mehr verwirrt. :-D

Date and Time: 04/15/2008 12:05 AM

You have sent a message to Loki

auf jeden fall - also was das weiterhelfen angeht :)

Date and Time: 04/15/2008 12:05 AM

You have sent a message to Loki

einen schönen Tag noch :)

Date and Time: 04/15/2008 12:06 AM

You have received a message from Loki

danke, dir auch

Date and Time: 04/15/2008 12:06 AM

You have sent a message to Loki

Danke

## Interviewprotokoll „Ref“

(12:18:23) (@ mm041002 ) Hallo Ref  
(12:18:32) (@ ref ) Hallo  
(12:18:48) (@ mm041002 ) Vielen Dank bereits im Voraus, dass du dich zur Teilnahme an der Interviewreihe bereit erklärt hast  
(12:18:58) (@ ref ) kein Problem, gerne  
(12:19:12) (@ mm041002 ) Natürlich wird das Interview zur Verwendung innerhalb der Diplomarbeit anonymisiert  
(12:19:26) (@ mm041002 ) bzw. alle deine Antworten bzw. deine Person  
(12:19:37) (@ ref ) ok  
(12:20:08) (@ mm041002 ) Grundsätzlich soll es heute um MMORPGs gehn, deine Erfahrungen etc... - eine spezielle Rolle sollen dabei der Faktor "Zeit" - also Zeit zum spielen solcher Titel - spielen  
(12:20:21) (@ mm041002 ) Ein Informationsblatt hast du ja bereits vorab von mir zugeschickt bekommen  
(12:20:46) (@ mm041002 ) Wie lange spielst du eigentlich schon MMORPGs?  
(12:20:46) (@ ref ) hab ich gelesen, ja  
(12:20:51) (@ ref ) nunja  
(12:20:53) (@ mm041002 ) ok danke :)  
(12:21:29) (@ ref ) puh, das ist gar nicht so einfach zu beantworten, aber ich glaube 2002 war so der Anfang  
(12:21:42) (@ mm041002 ) also so in etwas rund 6 Jahre?  
(12:21:43) (@ ref ) ich muss dazu sagen, dass ich seit ca. 1 Jahr auch keine MMOPRGs spiele  
(12:21:58) (@ ref ) also von 2002 bis 2007 war ich "dabei" ;)  
(12:22:11) (@ mm041002 ) also hast du seit ca einem Jahr mit dem aktiven Spielen aufgehört - hm ok :) also knapp 5 Jahre  
(12:22:17) (@ ref ) genau  
(12:22:25) (@ mm041002 ) und wie kamst du zu dieser Art der Online Rollenspiele?  
(12:22:37) (@ ref ) Überzeugungsleistung durch Freunde  
(12:22:51) (@ ref ) Ich habe mich anfangs sogar dagegen gewehrt  
(12:23:00) (@ mm041002 ) ok - also hatten Freunde von dir mit solchen Spielen angefangen verstehe  
(12:23:12) (@ mm041002 ) warum gewehrt?  
(12:23:31) (@ ref ) weil ich vorher eine ganz anderes Genre an SPIelen gezoockt habe  
(12:23:40) (@ ref ) Ego-SHooter  
(12:23:50) (@ ref ) da waren mir MMOPRGs eigtl. zu langweilig  
(12:23:57) (@ mm041002 ) ah - wie beispielsweise CounterStrike oder Doom, Quake, etc...?  
(12:24:01) (@ ref ) genau  
(12:24:13) (@ mm041002 ) und welches war dein erstes MMORPG?  
(12:24:26) (@ ref ) Dark Age of Camelot  
(12:24:43) (@ mm041002 ) und wie lange hast du das Spiel aktiv gespielt? also ca?  
(12:24:53) (@ ref ) DAoC ca. 2,5 Jahre  
(12:25:24) (@ mm041002 ) 2,5 Jahre - das ist ja eh eine relativ lange Zeit - was hat dich dann eigentlich an dem Spiel fasziniert?  
(12:25:41) (@ ref ) das Zusammenspiel mit anderen Menschen  
(12:25:47) (@ ref ) hauptsächlich  
(12:26:04) (@ mm041002 ) also der Community und Gemeinschafts Aspekt stand bei dir im Vordergrund  
(12:26:06) (@ ref ) natürlich war die Grafik/Musik/Spielgeschehen auch interessant  
(12:26:29) (@ mm041002 ) und was kam nach Dark Age of Camelot?

(12:26:30) (@ ref ) aber das wichtigste war mir die Gemeinschaft, ja  
(12:27:23) (@ mm041002 ) also welches war dein nächstes MMORPG?  
(12:27:36) (@ ref ) nach ein paar kleineren Tests von anderen MMOPRGs, wie  
zb. Everquest2, Guild Wars, usw. ging mein Interesse zu World of Warcraft  
(12:27:57) (@ ref ) Warum WoW?  
(12:28:01) (@ mm041002 ) genau :)  
(12:28:04) (@ ref ) weil meine Freunde das spielten ;)  
(12:28:11) (@ mm041002 ) ok also wieder die Gemeinschaft  
(12:28:17) (@ ref ) genau  
(12:29:10) (@ mm041002 ) und - wie ja allgemein bekannt ist - beanspruchen  
solche Spiele ja die Zeit eines Spielers ungemein - wie war das bei dir? hast du  
viel Zeit ins Spielen investiert?  
(12:29:23) (@ ref ) definitiv ja  
(12:29:31) (@ ref ) im Nachhinein betrachtet sicher zu viel  
(12:29:56) (@ mm041002 ) kannst du das ungefähr in Zahlen festmachen? also  
wie oft pro Woche hast du ca gespielt? oder wieviele Stunden in der Woche?  
(12:29:58) (@ ref ) wenn man mich nach einem meiner größten Fehler in meinem  
Leben fragen würde, würde ich sagen: MMORPGs ;)  
(12:30:57) (@ ref ) ich könnte sagen: jede freie Minute, aber wenn man von ca. 7  
Stunden am Tag im Durchschnitt ausgeht kommt man auf ungefähr 50 Stunden in  
der Woche  
(12:31:24) (@ ref ) das ist aber wirklich der Durchschnitt, in den Ferien meine  
Studiiums, waren es teilweise schon 15 Stunden am Tag  
(12:31:38) (@ mm041002 ) 50 Stunden pro Woche - damit zählst / zähltest du  
dann auch bereits zum Kreis der Viel und Intensiv - also der Hardcoregamer  
(12:31:54) (@ ref ) omg, welch Ehre :D  
(12:32:17) (@ mm041002 ) warum sagst du dass du - rückblickend - zu viel Zeit  
ins Spielen investiert hast? hättest du die Zeit besser anderweitig nutzen sollen /  
wollen?  
(12:32:28) (@ ref ) ja  
(12:32:34) (@ ref ) SPort und Bildung  
(12:32:51) (@ mm041002 ) gut - auch 2 sehr löbliche Interessen :)  
(12:32:51) (@ ref ) ich merke, dass ich eigentlich die wichtigste Zeit in meinem  
Leben "verplempert" habe  
(12:33:01) (@ mm041002 ) harte Worte  
(12:33:07) (@ mm041002 ) zu dir selbst  
(12:33:11) (@ ref ) Während einem Studium hat man doch nicht wenig Zeit, finde  
ich  
(12:33:36) (@ mm041002 ) das ist alles relativ :)  
(12:33:41) (@ ref ) und wenn ich mir überlege, dass ich zb. mehr Sport betreiben  
hätte können um für meine Gesundheit was zu tun, oder eine 2te Fremdsprache  
erlernen hätte können  
(12:33:50) (@ mm041002 ) in Gewissen Phasen gebe ich dir allerdings auf jeden  
Fall recht :)  
(12:34:17) (@ ref ) ...damit hätte ich sicher mehr anfangen können, als X-viele  
CHaraktere auf Höchstlevel zu haben die mittlerweile sowieso alle gelöscht wurden  
(12:34:45) (@ mm041002 ) und wie hat sich das Spielen sonst noch auf dein  
Leben ausgewirkt? also abgesehen von der verpassten Chance mehr Sport zu  
betreiben oder mehr Zeit in deine Bildung zu investieren?  
(12:34:52) (@ mm041002 ) hm mit Sicherheit ein Argument  
(12:35:36) (@ mm041002 ) vor allem unter dem Aspekt dass man ja - wenn man  
so ein Spiel so intensiv betreibt - immer zu gewissen Zeiten Online sein muss -  
also hats dein Privatleben sonst noch zusätzlich beeinflusst?  
(12:35:40) (@ ref ) andererseits darf man auch nicht alles schlecht Reden, was  
mit Computerspielen zu tun hat. Ein positiver Effekt war sicher auch die  
gewachsene Freundschaft mit etlichen Leuten  
(12:36:07) (@ ref ) Ich habe Leute aus anderen Ländern kennen gelernt, die ich  
sonst nie getroffen hätte  
(12:36:17) (@ ref ) Der Kontakt ist teilweise immer noch vorhanden.

(12:36:22) (@ mm041002 ) also sind dir aus deiner Zeit in diesen virtuellen Welten auch echte Freundschaften entstanden die sich über die Grenzen der virtuellen Welten hinaus gehalten haben

(12:36:39) (@ ref ) ja

(12:36:48) (@ ref ) und darüber bin ich auch froh

(12:36:56) (@ mm041002 ) auch ein spannender Punkt - vorallem für harsche Kritiker von allen Computer und Videospiele

(12:37:36) (@ mm041002 ) was würdest du - jetzt schon mit einiger Distanz rückwirkend betrachtet - als die Zeitintensivsten Elemente eines MMORPGs ansehen ? also welche Bereiche?

(12:38:34) (@ ref ) je zeitintensiver das Element in einem Spiel, desto "unnötiger" ist es, meiner Meinung nach. Ein Spiel, sollte ein Spiel bleiben und Spaß machen. Jedoch wird ein MMORPG sehr schnell zur "Arbeit"

(12:39:10) (@ ref ) und ich finde so Dinge wie (Achtung MMORPGS Fremdwörterbuch herausholen ;) ) "farmen" oder so war sehr zeitintensiv

(12:39:38) (@ ref ) Je mehr man in das Spiel eindringt desto schwerer und zeitintensiver wurde es

(12:40:00) (@ ref ) und desto mehr wurde auch der gesellschaftliche Aspekt ausser Augen gelassen

(12:40:14) (@ mm041002 ) unter farmen verstehst du quasi das Sammeln von Spielgeld und fürs Spielen nötigen Ausrüstungsgegenständen?

(12:40:26) (@ ref ) genau

(12:40:38) (@ ref ) was man oft auch alleine gemacht hat

(12:40:52) (@ mm041002 ) verständlich - man will ja für sich selbst etwas erwirtschaften

(12:40:56) (@ mm041002 ) auch wenns nur virtuell ist

(12:41:34) (@ ref ) genau, Jäger und Sammler Prinzip ;)

(12:41:44) (@ mm041002 ) noch andere Bereiche eines solchen Spiels die dir einfallen die viel Zeit kosten? Also zum Beispiel Leveln? Raids , PvP? Ruf / Ehre farmen, etc...?

(12:42:17) (@ ref ) Leveln war das, für mich, spannendste Element... zumindest beim ersten Charakter

(12:42:30) (@ mm041002 ) warum?

(12:42:40) (@ ref ) Raids, PvP... ja das Gemeinschaftsprinzip war ebenfalls sehr interessant

(12:42:50) (@ ref ) Ruf / Ehre farmen... wie oben beschrieben, eher lästig

(12:43:41) (@ ref ) Also bei DAoC und WoW war die Anfangsphase sicher die aufregendeste

(12:43:59) (@ ref ) weil man einfach neue Dinge sieht/lernt

(12:44:15) (@ ref ) und sich dadurch sehr rasch weiterentwickelt und man sehr schnell Erfolgserlebnisse erzielen kann

(12:44:55) (@ mm041002 ) sehr schnell Ergebnisse erzielen hm - aber das dauerte - doch gerade am Anfang von WOW und Daoc - teilweise sehr lange seinen Charakter auf das maximale Level zu bringen oder?

(12:45:02) (@ ref ) ich glaube, das Streben nach Verbesserung ist in dieser Phase (ersten paar Monate eines neuen MMORPGs) besonders groß

(12:45:25) (@ ref ) ja, aber man hatte einfach Ziele vor Augen

(12:45:53) (@ ref ) zb. Weiterkommen in neuen Regionen (neue Grafiken / Melodien)

(12:46:01) (@ ref ) unbekannte Quests abschließen

(12:46:11) (@ ref ) die erste Phase eines MMORPGs ist sicher die spannendste

(12:46:24) (@ ref ) Dieses Streben nach Verbesserung wird immer gestillt

(12:46:25) (@ ref ) am Anfang

(12:46:52) (@ ref ) In einer fortgeschrittenen Phase, in der man schon recht viel vom Spiel kennt und evtl. etliche Charaktere auf Höchstlevel hat

(12:47:08) (@ ref ) ist dies nicht mehr gegeben

(12:47:22) (@ ref ) also diesen Verbesserungsdurst zu stillen

(12:47:33) (@ ref ) bzw. es ist einfach schwerer

(12:47:56) (@ ref ) man muss sich viel mehr anstrengen um mehr zu erreichen.  
ganz nach dem WoW Prinzip --> easy to learn, hard to master  
(12:47:56) (@ mm041002 ) also ist die Möglichkeit der Exploration von neuen  
Gebieten und der gesamten Welt zu Beginn eines solchen Spiels für den Erfolg  
entscheidend  
(12:48:29) (@ ref ) Ich denke ja  
(12:48:34) (@ ref ) je größer diese Anfangsphase dauert  
(12:48:42) (@ ref ) und je größer die Welt an sich ist  
(12:48:53) (@ ref ) je länger meinte ich ^^  
(12:49:03) (@ mm041002 ) :)  
(12:49:13) (@ ref ) also je länger diese Anfangsphase dauert, desto länger  
bleiben die Leute "fasziniert"  
(12:49:39) (@ mm041002 ) und du sagtest ja man muss sich in weiterer Phasen  
des Spiels viel mehr anstrengen, um etwas zu erreichen - also auch viel mehr Zeit  
investieren oder?  
(12:50:06) (@ ref ) ja, um die gleiche "Selbstverwirklichung" seines Charakter zu  
erzielen  
(12:50:19) (@ ref ) wie gesagt, am Anfang, werden einem viele Brocken  
"hingeschmissen"  
(12:50:29) (@ ref ) man freut sich fast jede Stunde über etwas  
(12:50:50) (@ ref ) Danach nur mehr alles paar Wochen evtl.  
(12:50:53) (@ ref ) -s  
(12:50:57) (@ mm041002 ) und denkst du auch, dass Spieler mit wenig oder  
weniger Zeit als jetzt Viel und Intensivspieler diese Faszination oder Gratifikation  
auf Dauer erfahren können?  
(12:52:23) (@ ref ) nunja  
(12:53:07) (@ ref ) bei Spielern mit weniger Zeit dauert diese Anfangsphase  
sicher länger  
(12:53:39) (@ ref ) dh. diese Faszination am neuen Spiel dauert länger  
(12:53:42) (@ ref ) aber  
(12:54:17) (@ ref ) Wenn diese ANfangsphase vorüber ist, sehen sie kein  
Weiterkommen mehr und bleiben eigtl. nur mehr "Mitläufer"  
(12:54:25) (@ ref ) dh. sie spielen das SPIEL wegen ihrer Freunde  
(12:54:51) (@ ref ) dabei wird das Spiel aber mehr oder weniger eigtl. nur mehr  
zum Chat umfunktioniert  
(12:55:14) (@ ref ) schließlich wird irgendwann "die Luft draussen sein" und der  
Spieler verliert die Lust am SPIEL komplett  
(12:55:22) (@ ref ) habe ich schon öfter erlebt  
(12:55:39) (@ ref ) also bei einigen Freunden, die eben nicht diese Zeit in das  
SPIEL investieren konnten wie ich  
(12:55:55) (@ ref ) man vergleicht sich halt einfach zu gerne  
(12:56:12) (@ mm041002 ) denkst du nicht aber auch. dass eben genau dieser  
Umstand dann frustrierend werden kann? dass man einfach nicht die Zeit hat um  
mit seinen Kollegen mitzuhaltten?  
(12:56:20) (@ mm041002 ) genau das meinte ich ja  
(12:56:35) (@ ref ) dh. es entsteht irgendwie eine 2-Klassengemeinschaft  
(12:56:44) (@ ref ) nicht im bösen Sinne  
(12:56:50) (@ mm041002 ) nein ich versteh dich schon  
(12:57:26) (@ ref ) Ich glaube das eine Koexistenz zw. Casual Gamern und Pro  
Gamern nicht gehen kann  
(12:57:31) (@ ref ) in keinem Spiel  
(12:57:37) (@ mm041002 ) daraus entstehen dann auch teilweise Probleme  
innerhalb solcher Gruppierungen und Communities könnte ich mir vorstellen  
(12:57:38) (@ ref ) nicht auf Dauer  
(12:57:48) (@ ref ) ja klar  
(12:58:00) (@ mm041002 ) also zb. innerhalb einer Gilde  
(12:58:06) (@ ref ) Vielspieler und Seltenspieler sind nur sehr schwer in einr  
Gruppe zu handelb  
(12:58:09) (@ ref ) handeln

(12:58:26) (@ ref ) Ich war bei WoW in einer Gilde, in der wir das versucht haben  
(12:58:38) (@ ref ) sind aber immer wieder dran gescheitert  
(12:58:55) (@ ref ) man muss sich einfach entscheiden, welchen Spielstil man in einer Gemeinschaft verfolgt  
(12:59:09) (@ mm041002 ) und warum seid ihr gescheitert? auf Grund der mangelnden Fähigkeiten der Gelegenheitsspieler?  
(12:59:18) (@ ref ) sonst wird man gar nichts erreichen... weder die Zufriedenheit der Pro Gamer, noch den Spaß der Casuals  
(12:59:39) (@ ref ) das kommt drauf an wie man es sehen will :)  
(13:00:05) (@ ref ) Sind wir daran gescheitert, dass die Gelegenheitsspieler einfach zu wenig Zeit investieren wollten oder wollten unsere Pro-Gamer einfach zuviel?  
(13:00:06) (@ mm041002 ) nunja lag es nur an ihrer mangelnden Erfahrung oder am System von WOW an sich, dass dieser Versuch scheiterte?  
(13:00:43) (@ ref ) Das war einfach Definitionssache und als beratender Spieler in der Gildeführung habe ich immer darauf gedrängt endlich eine Entscheidung herbeizuführen... Gildeziele  
(13:01:52) (@ ref ) Ich glaube man könnte in WoW sehr schnell Erfolg haben (also bis zum Endcontent vorzudringen)  
(13:02:00) (@ mm041002 ) Du meinst ja vorhin 12:57:26) (@ ref ) Ich glaube das eine Koexistenz zw. Casual Gamern und Pro Gamern nicht gehen kann  
(13:02:00) (@ mm041002 ) (12:57:31) (@ ref ) in keinem Spiel  
(13:02:08) (@ ref ) genau  
(13:02:34) (@ mm041002 ) - hältst du es daher für obsolet zu versuchen die Situation von Gelegenheitsspieler in einem MMORPG generell zu verbessern?  
(13:03:02) (@ mm041002 ) also Elemente ins Spiel einzuführen die das Zusammenspiel zwischen Viel und Gelegenheitsspielern erleichtern würden?  
(13:03:16) (@ ref ) Das ist eine gute Frage  
(13:03:38) (@ ref ) ich halte es schon für sinnvoll, wenn man es versucht  
(13:03:49) (@ ref ) ich glaube jedoch, dass es sehr schwer sein wird, wenn nicht unmöglich  
(13:04:15) (@ mm041002 ) was würdest du zb von folgendem Ansatz halten:  
(13:05:07) (@ mm041002 ) Gelegenheitsspieler sollen für die gesamte Spielwelt an Bedeutung gewinnen, also beispielsweise könnte es Instanzen für Charaktere niedriger Stufe geben, die von ihnen gecleared werden müssen, damit High Chars Zugang zu bestimmten anderen Dungeons erhalten  
(13:05:42) (@ mm041002 ) natürlich müsste das Ganze mit einem Timer zu gewissen Zeiten wieder resettet werden, wie bereits ja bei Endgame - Instanzen in MMORPGs üblich  
(13:05:55) (@ ref ) Auch Vielspieler können Charakteres niedriger Stufe spielen  
(13:06:01) (@ mm041002 ) genau  
(13:06:25) (@ ref ) Ich glaube es ist sehr schwer einen Vielspieler von einem Gelegenheitsspieler abhängig zu machen  
(13:06:44) (@ mm041002 ) damit - aus dieser Notwendigkeit heraus - könnte ja auch Gelegenheitsspielern von Vielspielern geholfen werden  
(13:06:59) (@ mm041002 ) da hier beide "Parteien" von einem Zusammenspiel profitieren würden  
(13:07:21) (@ ref ) Nunja, ich denke mir einfach, wieso sollte ich einen GS (Gelegenheitsspieler) unterstützen?  
(13:07:47) (@ ref ) was bringt es für Vorteile? Ein PG (Pro-Gamer \*g\*) kann genau so einen "GS" spielen ;)  
(13:08:02) (@ mm041002 ) eben um selbst dadurch beispielsweise Zugang zu bestimmten Inhalten zu erlangen - oder beispielsweise um für die Unterstützung einen speziellen Bonus oder Ruf zu erhalten  
(13:08:18) (@ ref ) Ein PG ist ja eine Übermenge von einem GS. Beide Charaktere schließen sich ja nicht aus  
(13:08:44) (@ ref ) Ich meine damit: Alles was ein GS kann, kann ein PG auch  
(13:08:56) (@ mm041002 ) sollten sie ja auch garnicht - aber denkst du nicht dass ein PG einem GS helfen würde, wenn er selbst daraus nutzen ziehen würde?

(13:09:28) (@ ref ) ja schon, nur sehe ich diesen Nutzen eben nicht  
(13:09:51) (@ ref ) Es gibt in WoW Spieler, die 5 Chars gleichzeitig zocken, damit sie nicht abhängig werden  
(13:10:12) (@ ref ) Ich habe in meiner ganzen MMORPG "Karriere"  
(13:10:30) (@ ref ) nur ein einzige Element gesehen, in denen GS wirklich einen Nutzen für PG hatten  
(13:10:39) (@ ref ) Achtung Fremdwort: PvP-Zerg  
(13:11:09) (@ mm041002 ) nunja das ja eher ein negativ Beispiel  
(13:11:17) (@ mm041002 ) um Ruf und Ehre im PvP zu farmen ^^  
(13:11:21) (@ ref ) :)  
(13:11:30) (@ ref ) die Idee ansich ist nicht schlecht  
(13:11:33) (@ mm041002 ) also von einem echten Nutzen kann man ja an dieser Stelle nicht wirklich sprechen  
(13:11:49) (@ ref ) PG braucht GS um weiter zu kommen. Nur ist das sicher nicht ganz einfach, denke ich  
(13:12:10) (@ mm041002 ) ich spreche eher von Nutzen für den PG in Form von beispielsweise Ruf und verschiedenen Boni für den PG der einem GS weiterhilft ( und damit auch sich selbst )  
(13:13:11) (@ mm041002 ) könnte man ja genauso auf den Bereich PvP umlegen - bestimmte Zonen für bestimmte Charakterstufen die miteinander zusammenhängen und somit eine globale ( innerhalb der virtuellen Welt ) Wirkung erzielen  
(13:13:11) (@ ref ) ja sicher. Jedoch minimiert sich das heutzutage eher auch Freunde. Man hilft einem RL-Freund gerne bei dies oder jenem. Aber ich frage mich: Für was soll ich einem "Fremden" helfen  
(13:13:32) (@ mm041002 ) eben für den individuellen Benefit  
(13:13:37) (@ mm041002 ) den man daraus ziehen würde  
(13:13:48) (@ mm041002 ) die Entwickler müssten hierzu eben ein System einführen  
(13:14:09) (@ mm041002 ) welches einem "PG" in diesem Fall genügend individuellen Benefit und eine ausreichend hohe Gratifikation verschafft  
(13:14:19) (@ ref ) ja, diese Abhängigkeit herzustellen wäre sicher ein Fortschritt  
(13:14:41) (@ mm041002 ) aber der Punkt ist natürlich absolut berechtigt einzuwenden  
(13:14:46) (@ ref ) Wobei man hier evtl. den moralischen Aspekt auch betrachten sollte  
(13:15:07) (@ ref ) Man könnte das ja schon fast "Ausbeutung" nennen ;)  
(13:15:34) (@ mm041002 ) Ich denke aber ehrlich gesagt nicht, dass von Seiten der Entwickler her der moralische Aspekt hier überwiegen würde  
(13:15:45) (@ ref ) mit Sicherheit nicht ;)  
(13:15:59) (@ ref ) aber das wissen wir ja alle \*g\*  
(13:16:22) (@ mm041002 ) denn wenn man ein System schafft, welches ein Spiel zwar für Vielspieler etwas komplexer gestaltet - trotzdem aber genügend Gratifikation bietet um diese an ein Spiel zu binden - und zusätzlich dazu eine riesige Schicht an potentiellen Neukunden zu gewinnen  
(13:16:46) (@ mm041002 ) würde sich das vorallem wirtschaftlich sicher auszahlen  
(13:17:03) (@ mm041002 ) aber das Ganze ist mit Sicherheit ein schwieriger Balance - Akt  
(13:17:19) (@ mm041002 ) da geb ich dir vollkommen recht  
(13:17:40) (@ ref ) wie gesagt, der Ansatz ist sicher nicht schlecht, jedoch muss man darauf achten, dass er nicht ausgenutzt wird  
(13:18:08) (@ mm041002 ) genau - also sollte man immer beide Seiten der Medaille im Auge behalten :)  
(13:18:27) (@ ref ) man könnte ja evtl. wirklich eine bessere Identifikation und Personalisierung der Spieler vornehmen  
(13:18:44) (@ ref ) sodass man besser zw. GS und PG unterscheiden kann  
(13:19:04) (@ mm041002 ) und an Hand welcher Kriterien würdest du so etwas in Erwägung ziehen?

(13:19:15) (@ mm041002 ) bzw. wie soll sich so etwas dann tatsächlich im Spiel darstellen?

(13:19:38) (@ ref ) Es sollte schwerer möglich sein zb. mehrere Accounts pro Person zu erhalten

(13:20:07) (@ ref ) was jedoch sicher den ökonomischen Aspekt wieder vernachlässigen würde \*g\*

(13:20:26) (@ ref ) Man sollte den PG Grenzen setzen

(13:21:00) (@ mm041002 ) das ist mit Sicherheit ein Punkt - denn gerade von der Vielzahl an Accounts und somit Abonnements und den monatlichen Einnahmen wird ja bei MMORPGs ein Großteil der Einnahmen lukriert - was die Nutzer an sich angeht

(13:21:19) (@ mm041002 ) Grenzen in welcher Form?

(13:21:39) (@ ref ) zb. monetär

(13:21:51) (@ ref ) mehr als XXXX Gold ist nicht möglich, etc

(13:22:40) (@ mm041002 ) was sich auf die Motivation anderen Tätigkeiten als zb dem "Farmen" nachzugehen auswirken würde

(13:22:48) (@ mm041002 ) wenn ich dich da richtig verstehe

(13:23:03) (@ ref ) nunja, farmen heißt ja nicht nur Gold scheffeln

(13:23:19) (@ mm041002 ) nein aber zum Teil - in diesem Fall halt auf "Gold farmen" bezogen

(13:23:39) (@ ref ) evtl. könnte man das Farmen auch etwas gesellschaftlich wertvoller gestalten

(13:23:57) (@ ref ) zb. nicht nur Ruf oder Geld für sich, sondern für eine Art "Staatskasse"

(13:24:26) (@ ref ) Solidaritätsförderung ;)

(13:24:28) (@ mm041002 ) die dann wem zu Gute kommt?

(13:24:29) (@ ref ) +s

(13:24:41) (@ ref ) zb. einem Reich

(13:24:51) (@ ref ) oder der Allgemeinheit

(13:25:00) (@ mm041002 ) ja aber in welcher Form? was passiert dann mit den "inhalten" der Staatskassa

(13:25:01) (@ ref ) Man könnte es auch "Steuersystem" nennen ;)

(13:25:07) (@ mm041002 ) haha

(13:26:05) (@ mm041002 ) das heißt spieler sollten teile des "erfarmten" zum Wohle der Allgemeinheit abtreten

(13:26:12) (@ ref ) genau

(13:26:19) (@ mm041002 ) ohne selbst davon zu profitieren?

(13:26:28) (@ mm041002 ) wo liegt dann darin der Nutzen für einen "PG"?

(13:26:49) (@ ref ) er bekommt ja auch einen Anteil selbst

(13:26:58) (@ mm041002 ) ok

(13:27:00) (@ ref ) also er wird für sich farmen

(13:27:11) (@ ref ) aber je mehr gefarmt wird, desto mehr "Steuern" zahlt man \*g\*

(13:27:15) (@ mm041002 ) jetzt hab ichs :)

(13:27:26) (@ mm041002 ) also wieder eine Form der Reglementierung

(13:27:32) (@ ref ) sind halt alles nur so "nutzlose" Ideen die in meinem Kopf herumschwirren;)

(13:27:56) (@ mm041002 ) nana also bitte so nutzlos erscheint mir das garnicht zu sein :)

(13:28:01) (@ ref ) hehe

(13:28:29) (@ mm041002 ) noch kurz ein Wort zum Thema Crafting und PvP -

(13:28:44) (@ mm041002 ) weil diese Aspekte bisher eher untergegangen sind

(13:29:08) (@ mm041002 ) was würdest du zb davon halten fürs Craften von Gegenständen vorallem im niedrigeren Level Bereich Erfahrungspunkte zu vergeben

(13:29:25) (@ mm041002 ) also Exp die dem normalen Leveln dient und nicht ausschließlich dem Aufstieg innerhalb des Berufes

(13:29:51) (@ ref ) gute Idee.

(13:30:20) (@ ref ) Jeder sollte wählen können wie er mit seinem Char aufsteigen will

(13:30:31) (@ ref ) jedoch sollte beim Craften nicht beides möglich sein  
 (13:30:42) (@ ref ) also XP für Craften UND Leveln  
 (13:30:50) (@ ref ) oder beides nur in eingeschränkter form  
 (13:31:12) (@ mm041002 ) wie sollte man dann wählen können?  
 (13:31:32) (@ ref ) freie Wahl oder 50:50  
 (13:31:34) (@ ref ) in etwa  
 (13:31:40) (@ ref ) aber müsste man genauer drüber nachdenken  
 (13:31:59) (@ mm041002 ) aber freie Wahl zwischen welchen beiden Optionen?  
 (13:32:11) (@ mm041002 ) nur damit ich sicher bin dich auch richtig zu verstehen  
 (13:32:14) (@ ref ) XP für den Carftskill oder XP für den Stufenanstieg  
 (13:32:36) (@ mm041002 ) wählt man dann allerdings xp für den stufenanstieg - wie bekommt man dann xp für den craftskill?  
 (13:32:38) (@ ref ) wobei das dann natürlich immer weniger einer Realität entsprechen würde ^^  
 (13:32:58) (@ ref ) nunja, man kann die Option beliebig wechselb  
 (13:32:59) (@ ref ) n  
 (13:33:05) (@ ref ) ok, das hört nun sehr absurd an ;)  
 (13:33:23) (@ ref ) aber jeder hat eben seinen eigenen Vorlieben  
 (13:33:32) (@ mm041002 ) auch ein Argument :)  
 (13:33:36) (@ mm041002 ) wobei - wenn ein Schmied im echten Leben oft den Hammer schwingt - wird dann nicht auch sein "Ärmel" größer? :)  
 (13:33:44) (@ ref ) und wieso sollten Craft-Leute einen Nachteil zb. im PvP haben ;)  
 (13:34:05) (@ ref ) ja genau, deswegen meine ich ja... dieser Ansatz entspricht sicher nicht der Realität  
 (13:34:21) (@ ref ) aber wir befinden hier uns auch nicht im realen Leben, NICHT VERGESSEN :))))  
 (13:34:40) (@ mm041002 ) sorry aber ich glaub ich verstehe dich da im Moment nicht ganz^^  
 (13:34:58) (@ ref ) Das mit dem Ärmel war schon richtig  
 (13:35:13) (@ ref ) je länger ein beruf ausgeübt wird, desto besser wird man darin  
 (13:35:19) (@ mm041002 ) du sagst, der Ansatz fürs Craften "Erfahrung" für den normalen Levelanstieg zu gewinnen oder zb sein Attribut "Stärke" dadurch zu verbessern entspricht nicht der Realität?  
 (13:35:40) (@ ref ) ok, das ist wieder was anderes ;)  
 (13:35:49) (@ ref ) aber wie definiert man "Stufenanstieg"?  
 (13:35:52) (@ mm041002 ) ok - sollte in diese Richtung gehen die Idee :)  
 (13:36:00) (@ ref ) ja klar  
 (13:36:10) (@ mm041002 ) das ist auch wieder ein interessanter Punkt ja - der uns dann zum Level und Charaktersystem generell bringt^^  
 (13:36:21) (@ ref ) das wäre wieder eher vorstellbar. Bogenbauen würde gleichzeitig das Geschick erhöhen, usw  
 (13:36:27) (@ mm041002 ) genau  
 (13:36:47) (@ mm041002 ) dadurch würde ja dann auch für zb das Endgame oder PvP kein Nachteil entstehen  
 (13:37:10) (@ mm041002 ) sondern zb eher noch ein Vorteil - wenn zb ein Bogenbauer höchster Stufe mehr Geschick haben könnte als alle anderen Berufsklassen  
 (13:37:17) (@ ref ) korrekt  
 (13:37:37) (@ ref ) nur müsste man eben diese Zusatzausbildung irgendwie erschweren (längere Spielzeit, mehr Aufwand, etc.)  
 (13:38:29) (@ mm041002 ) gebe ich dir auch Recht - allerdings - um auf Gelegenheitsspieler Rücksicht zu nehmen - könnte man ja die gesamte Dauer der Ausbildung erhöhen - allerdings die Möglichkeiten des Spieler sinnvolle Gegenstände herzustellen mit niedrigerer Stufe bereits erhöhen  
 (13:38:56) (@ mm041002 ) dadurch wurde wohl auch der Spaß und die Motivation der Spieler für so ein Handwerk erhöht werden können  
 (13:39:09) (@ ref ) ja denke ich auch

(13:39:11) (@ mm041002 ) wenn man - für das entsprechende Level - wirklich etwas sinnvolles herstellen kann  
(13:39:28) (@ mm041002 ) und davon sogar noch der Charakter profitiert  
(13:39:40) (@ ref ) sicher  
(13:39:47) (@ mm041002 ) und last but not least vielleicht noch ein Schwenk zum Thema PvP  
(13:40:16) (@ mm041002 ) Beispiel DaoC - PvP für low Level Chars - gute Idee oder schlechte Idee - also so wies in Daoc gelöst war?  
(13:40:24) (@ mm041002 ) mit den Battlegrounds  
(13:40:40) (@ ref ) schwer zu sagen  
(13:40:58) (@ ref ) ich kann nur aus eigener Erfahrung sprechen, und die BGs waren teils einfach tot  
(13:41:02) (@ ref ) verlassen  
(13:41:16) (@ ref ) die Leute konzentrierten sich auf das richtige PvP  
(13:41:28) (@ ref ) und selbst GS waren ja bald 50 ;)  
(13:41:34) (@ mm041002 ) ich würde ganz provokant meinen vielleicht gut weil man seinen char bereits früh im pvp spielen gelernt hat aber auch schlecht und sinnlos weil kein Nutzen für das gesamte PvP  
(13:41:44) (@ ref ) genau  
(13:41:50) (@ mm041002 ) ok also deckt sich das ungefähr mit meiner Einschätzung  
(13:42:14) (@ ref ) ja, aber wie gesagt: Ich glaube das selbst GS bald die Höchststufe erreicht haben  
(13:42:30) (@ ref ) und somit hat es keinen wirklichen Nutzen  
(13:42:47) (@ mm041002 ) hängt aber immer davon ab wie lange es dauert das maximale Level zu erreichen oder?  
(13:43:10) (@ ref ) ja genau, aber ich denke eben auch das GS (besonders in DAoC) das Ziel hatten groß zu werden  
(13:43:20) (@ mm041002 ) und wie sinnvoll / spannend / wichtig das Spiel für Charaktere mit nicht der höchsten Stufe überhaupt ist  
(13:43:24) (@ ref ) und deswegen sich eher auf das Leveln konzentriert haben  
(13:43:33) (@ mm041002 ) im Fall von DaoC jetzt?  
(13:43:57) (@ mm041002 ) oder allgemein?  
(13:44:27) (@ ref ) Ich denke, es ist sehr schön zu leveln und das Spiel aus der ruhigen Perpesktive eines GS zu betrachten, aber schlussendlich ist das Ziel immer nur eines: Höchststufe  
(13:44:57) (@ mm041002 ) da muss ich dir vollkommen recht geben  
(13:45:01) (@ ref ) danach hört man entweder auf, spielt weiter um Endcontent als Ziel zu haben, oder vegitiert dahin ;)  
(13:45:07) (@ mm041002 ) :)  
(13:46:01) (@ mm041002 ) Bist du der Meinung, dass viele Spieler aber eben vielleicht deshalb gar nicht erst mit MMORPGs anfangen?  
(13:46:26) (@ mm041002 ) weil es eben extrem lange braucht die Höchststufe zu erreichen und sich dann adequat auszustatten etc... um überhaupt an interessanten Inhalten teilnehmen zu können?  
(13:46:27) (@ ref ) Ich glaube viele Spieler schätzen ein MMORPG einfach nicht richtig ein  
(13:46:41) (@ ref ) sie müssen einfach wissen was sie wollen  
(13:47:08) (@ ref ) Es ist sicher schön ein MMORPG einfach ruhig und entspannt "durchzuleveln" und dann aufzuhören  
(13:47:26) (@ ref ) Ich glaube der Suchtfaktor beginnt erst dann  
(13:47:29) (@ mm041002 ) nunja davon sollte ja hier keine Rede sein  
(13:47:31) (@ ref ) also wenn es wirklich "schwer" wird  
(13:48:09) (@ mm041002 ) ok und last but not least - was glaubst du - wohin wird der Trend bei MMORPGs in den nächsten Jahren gehen?  
(13:48:24) (@ ref ) puh \*gg\*  
(13:48:59) (@ ref ) schwere Frage, da ich ja leider kein Fachmann bin  
(13:49:21) (@ ref ) ich würde mir aber wünschen, das eben dieser Unterschied zw. PG und GS etwas abnimmt

(13:49:52) (@ mm041002 ) und wirst du selbst auch wieder anfangen dich solch einem Spiel hinzugeben? :)

(13:49:56) (@ ref ) und ich glaube wenn es wirklich mal eine Lösung geben sollte, diesen Unterschied zu beseitigen, dass der Erfolg nicht lange auf sich warten lässt

(13:50:22) (@ ref ) vermutlich werde ich mir Warhammer Online ansehen (Werbung mach) \*g\*

(13:50:28) (@ mm041002 ) haha \*lach\*

(13:50:35) (@ ref ) aber auch hauptsächlich aus den selben Motiven

(13:50:38) (@ ref ) heraus

(13:50:48) (@ mm041002 ) verstehe

(13:50:51) (@ ref ) weil der Großteil meiner Freunde dieses Spiel ebenfalls spielen wird

(13:51:09) (@ ref ) jedoch, hat sich mein RL grundsätzlich verändert im letzten Jahr

(13:51:38) (@ ref ) und ich werde wohl, wenn überhaupt, das Spiel aus den Augen eines GS genießen dürfen ;)

(13:52:10) (@ mm041002 ) na dann wünsche ich dir in diesem Sinne viel Spaß dabei und bedanke mich recht herzlich für deine Zeit und für dieses Interview :)

(13:52:37) (@ ref ) Sehr gerne :)

## Interviewprotokoll „Bregus“

Date and Time: 04/17/2008 09:19 AM

You have sent a message to Bregus

Hallo Bregus

Date and Time: 04/17/2008 09:19 AM

You have received a message from Bregus

Hallo

Date and Time: 04/17/2008 09:20 AM

You have sent a message to Bregus

danke bereits im Voraus dafür dass du dir für das Interview Zeit nimmst

Date and Time: 04/17/2008 09:20 AM

You have sent a message to Bregus

dass es bei dem Interview um MMORPGs und deine Erfahrungen und deine Einschätzung zu dem Thema geht wurde ja bereits im Vorfeld des Interviews erläutert

Date and Time: 04/17/2008 09:20 AM

You have sent a message to Bregus

und dir von mir das Informationsblatt zugeschickt

Date and Time: 04/17/2008 09:21 AM

You have sent a message to Bregus

also wie lange spielst du eigentlich schon aktiv MMORPGs?

Date and Time: 04/17/2008 09:22 AM

You have received a message from Bregus

Wenn mans genau nimmt seit 2001

Date and Time: 04/17/2008 09:22 AM

You have sent a message to Bregus

ok also ungefähr 7 jahre kann man sagen

Date and Time: 04/17/2008 09:22 AM

You have received a message from Bregus

ja kommt hin

Date and Time: 04/17/2008 09:22 AM

You have sent a message to Bregus

und welches war dein erstes Massive Multiplayer Online Role Playing Game?

Date and Time: 04/17/2008 09:23 AM

You have received a message from Bregus

Das war Dark age of camelot.

Date and Time: 04/17/2008 09:23 AM

You have sent a message to Bregus

dark age of camelot hm - und wie kamst du überhaupt dazu? also hast du davon gehört / gelesen - oder die beta gespielt,etc...?

Date and Time: 04/17/2008 09:24 AM

You have received a message from Bregus

Hab davon gehört gehabt, zur Beta reichte es damals aber nicht mehr, bin cirka 2 Monate nach dem release eingestiegen.

Date and Time: 04/17/2008 09:24 AM

You have sent a message to Bregus

ah ok - und wie lange hast du "DaoC" gespielt?

Date and Time: 04/17/2008 09:25 AM

You have received a message from Bregus

Da muss ich kurz überlegen....

Date and Time: 04/17/2008 09:26 AM

You have received a message from Bregus

Ich glaub so um die 2- 2 1/2 Jahre.

Date and Time: 04/17/2008 09:26 AM

You have sent a message to Bregus

also eh eine relativ lange Zeit - vergleicht mans mit der Lebensdauer von anderen Genres

Date and Time: 04/17/2008 09:27 AM  
You have received a message from Bregus  
Ja war eigentlich schon lange, wenn man mal drüber nachdenkt.  
Date and Time: 04/17/2008 09:27 AM  
You have sent a message to Bregus  
hehe :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:28 AM  
You have sent a message to Bregus  
und würdest du sagen du hast ( MMORPGs generell ) eher intensiv gespielt oder  
nur von Zeit zu Zeit mal?  
Date and Time: 04/17/2008 09:28 AM  
You have received a message from Bregus  
Naja in der Anfangszeit hab ich es immer Intensiv gespielt, gab aber dazwischen  
immer wieder Phasen wo ich ein, zwei gänge runter geschaltet hatte.  
Date and Time: 04/17/2008 09:29 AM  
You have sent a message to Bregus  
hm ok - und kannst du das auch ungefähr in Zahlen ausdrücken? also wieviele  
Stunden du ca pro Woche gespielt hast?  
Date and Time: 04/17/2008 09:31 AM  
You have sent a message to Bregus  
also so zu deinen stärksten Zeiten?  
Date and Time: 04/17/2008 09:33 AM  
You have sent a message to Bregus  
muss jetzt auch nicht 100 % exakt sein - nur ein Richtwert quasi :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:35 AM  
You have received a message from Bregus  
Hmm ich glaube da ist eine Frage nun nicht angekommen, könntest du die  
nochmals wiederholen bitte?  
Date and Time: 04/17/2008 09:35 AM  
You have sent a message to Bregus  
sicher - sowas kann passieren - is ja alles "live " hier :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have received a message from Bregus  
ja eben ;)  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
und würdest du sagen du hast ( MMORPGs generell ) eher intensiv gespielt oder  
nur von Zeit zu Zeit?  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
uff  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
sorry  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
mom :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have received a message from Bregus  
hehe kein problem  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
und würdest du sagen du hast ( MMORPGs generell ) eher intensiv gespielt oder  
nur von Zeit zu Zeit?  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
lol ok  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus

copy paste problem  
Date and Time: 04/17/2008 09:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
also die frage war  
Date and Time: 04/17/2008 09:37 AM  
You have sent a message to Bregus  
ob du es ungefähr auch in Zahlen ausdrücken kannst wieviele Stunden du pro  
Woche gespielt hast :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:38 AM  
You have received a message from Bregus  
hmm es kommt die Frage nicht an, ist die eh Jugendfrei? :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:38 AM  
You have sent a message to Bregus  
sicher :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:38 AM  
You have sent a message to Bregus  
also  
Date and Time: 04/17/2008 09:38 AM  
You have sent a message to Bregus  
wieviele Stunden hast du ca pro Woche gespielt?  
Date and Time: 04/17/2008 09:38 AM  
You have sent a message to Bregus  
das war die Frage  
Date and Time: 04/17/2008 09:39 AM  
You have sent a message to Bregus  
hoffe jetzt hats geklappt^^  
Date and Time: 04/17/2008 09:39 AM  
You have received a message from Bregus  
ah jetzt, also sicherlich so um die 30-50 Stunden.  
Date and Time: 04/17/2008 09:39 AM  
You have received a message from Bregus  
Wenn nicht manchmal mehr ^^  
Date and Time: 04/17/2008 09:39 AM  
You have sent a message to Bregus  
ok also kann man dich auf jeden Fall als Viel oder Intensivspieler bezeichnen -  
ohne das jetzt irgendwie werten zu wollen  
Date and Time: 04/17/2008 09:40 AM  
You have received a message from Bregus  
Ja würd ich mich schon dazuzählen, aber wie ich schon sagte war ja nicht immer  
soviel.  
Date and Time: 04/17/2008 09:40 AM  
You have sent a message to Bregus  
hm ja is verständlich  
Date and Time: 04/17/2008 09:40 AM  
You have sent a message to Bregus  
und hatte diese Zeit die du mit MMORPGs verbracht hast auch irgendwie  
Auswirkungen auf dein reales Leben?  
Date and Time: 04/17/2008 09:42 AM  
You have sent a message to Bregus  
du warst da ja dann zeitlich immer sehr gebunden an das virtuelle Leben quasi  
oder?  
Date and Time: 04/17/2008 09:42 AM  
You have received a message from Bregus  
Naja, abgesehen von den etwas breiteren Hintern :) , nicht wirklich, hab ja mein RL  
immer wichtig genommen, und bin ja mittlerweile schon fast 6 Jahre verheiratet  
und hab ein 5 Jähriges Kind. Also wie man sieht geht das auch noch.  
Date and Time: 04/17/2008 09:43 AM  
You have sent a message to Bregus

hm das is interessant - also konntest du die Spielzeit schon immer mit deiner Familie und deinem Beruf unter einen Hut bekommen?  
Date and Time: 04/17/2008 09:43 AM  
You have received a message from Bregus  
Und es ist ja in den letzten Jahren auch weniger geworden.  
Date and Time: 04/17/2008 09:44 AM  
You have sent a message to Bregus  
ja kann ich mir gut vorstellen - vorallem eben wenn man bereits Familie hat  
Date and Time: 04/17/2008 09:44 AM  
You have sent a message to Bregus  
und was kam bei dir nach DaoC?  
Date and Time: 04/17/2008 09:45 AM  
You have received a message from Bregus  
Das war Eve-Online.  
Date and Time: 04/17/2008 09:45 AM  
You have sent a message to Bregus  
Eve-Online - is ein Weltraum MMO wenn ich mich nicht täusche oder?  
Date and Time: 04/17/2008 09:46 AM  
You have received a message from Bregus  
Ja ist es, es ist sehr komplex und spielt sich völlig anders als DaoC oder WoW.  
Date and Time: 04/17/2008 09:46 AM  
You have sent a message to Bregus  
in wie fern? kannst du das vielleicht etwas näher erläutern?  
Date and Time: 04/17/2008 09:46 AM  
You have received a message from Bregus  
gern doch.  
Date and Time: 04/17/2008 09:46 AM  
You have sent a message to Bregus  
muss gestehen dass ich das Spiel nur vom Hören - Sagen kenne  
Date and Time: 04/17/2008 09:48 AM  
You have sent a message to Bregus  
also vielleicht erklären wie das spiel aufgebaut ist oder wo deiner Meinung nach die Unterschiede liegen  
Date and Time: 04/17/2008 09:49 AM  
You have received a message from Bregus  
Also in EvE, musst du nicht deinen Charakter durch Quests oder Mob killn leveln, dein Charakter skillt in Echtzeit. Heisst du kaufst dir einen Skill und dein Char lernt den dann. Auf lvl 1 dauert es zb 30 Minuten, auf lvl 2 dann 2 Stunden usw, geht bis lvl 5. Das kann dann allerdings je nach deinen Attributen und dem Rang des skills von 4 Tagen bis 2 Monaten dauern.  
Date and Time: 04/17/2008 09:49 AM  
You have received a message from Bregus  
Du musst dir das so vorstellen, es ist wie im echten Leben, du brauchst auch Zeit um etwas zu lernen und es zu studieren. Dein Char levelt auch offline weiter.  
Date and Time: 04/17/2008 09:49 AM  
You have sent a message to Bregus  
ah ok  
Date and Time: 04/17/2008 09:50 AM  
You have sent a message to Bregus  
das heißt man muss den skill jetzt nicht aktiv im spiel anwenden um ihn zu skillen quasi  
Date and Time: 04/17/2008 09:50 AM  
You have received a message from Bregus  
Du kannst aber währenddessen einiges unternehmen, also musst nicht warten bis du alles gelernt hast.  
Date and Time: 04/17/2008 09:50 AM  
You have received a message from Bregus  
Und da kommt nun das komplexe aber auch gute an dem Game  
Date and Time: 04/17/2008 09:52 AM

You have sent a message to Bregus  
was kann man beispielsweise dann im Spiel unternehmen?  
Date and Time: 04/17/2008 09:52 AM

You have received a message from Bregus  
Du kannst quasi machen was du willst. Du kannst Händler werden, oder auch Miner (sind die Leute die die rohstoffe besorgen). Du kannst auch Missionen von Npc's annehmen und damit dein Geld verdienen. Oder du gehst in die Forschung und fertigung und baust Schiffe und oder diverse Items die du dann verkaufst.  
Date and Time: 04/17/2008 09:53 AM

You have received a message from Bregus  
Die komplette Wirtschaft wird in Eve von den spielern gemacht, heisst also, wenn keiner was produziert gibts auch nichts.  
Date and Time: 04/17/2008 09:53 AM

You have received a message from Bregus  
Und es gibt natürlich noch PVP.  
Date and Time: 04/17/2008 09:53 AM

You have sent a message to Bregus  
hm - scheint ein interessanter Ansatz zu sein  
Date and Time: 04/17/2008 09:53 AM

You have sent a message to Bregus  
ok damit hast du mir meine nächste Frage gleich vorweg genommen :)  
Date and Time: 04/17/2008 09:54 AM

You have sent a message to Bregus  
und wie sieht das PvP - System in EvE aus?  
Date and Time: 04/17/2008 09:56 AM

You have received a message from Bregus  
Es ist so, es gibt eine Galaxie, in der Mitte sind die Neutralen gebiete die von den 4 Nationen gehalten werden. Die Amaar, die Gallente, die Caldari und die Minmatar. Doch ausserhalb dieses Kerns, sind die umkämpften gebiete. Und um diese köpfen dieverse Allianzen die von spielern gemacht sind um ihr gebiet. Diese Gebiete sind wichtig da man dort die richtig guten Rohstoffe bekommt.  
Date and Time: 04/17/2008 09:57 AM

You have received a message from Bregus  
Man nennt zb ein gebiet von 30 Sternensystemen sein eigen. Muss es nun immer von eindringlingen verdeitigen.  
Date and Time: 04/17/2008 09:57 AM

You have received a message from Bregus  
Es würde nun zu lange dauern das alles im detail zu erklären.  
Date and Time: 04/17/2008 09:57 AM

You have received a message from Bregus  
um es auf den Punkt zu bringen,....  
Date and Time: 04/17/2008 09:58 AM

You have sent a message to Bregus  
ok aber ich glaube ich habe einen Eindruck davon bekommen wie das System funktioniert  
Date and Time: 04/17/2008 09:58 AM

You have received a message from Bregus  
Man düst in seinen Raumschiff durch den Space und schaut mit seinen Kumpels aus der Corporation was an den Grenzen los ist und schaut das man die Sauber hält. Was oft nicht ganz einfach ist.  
Date and Time: 04/17/2008 09:59 AM

You have received a message from Bregus  
Ja man müsste es sehen um es ganz zu sehen, es ist sehr umfangreich, gibt sehr viele verschiedene Schiffe mit denen man alles mögliche anstellen kann, von der kleinen Frigate bis hin zum riesigen Titanen.  
Date and Time: 04/17/2008 10:00 AM

You have received a message from Bregus  
ups was für ein Deutsch ^^  
Date and Time: 04/17/2008 10:00 AM

You have received a message from Bregus  
Es ist sehr Taktisch, man kann aber auch abseits davon ein ruhiges Leben führen  
^^

Date and Time: 04/17/2008 10:01 AM

You have sent a message to Bregus  
und würdest du sagen dass das Charakter System von EvE - also sprich "man kauft einen Skill" und es dauert eine gewisse Zeit bis dieser verfügbar ist - das Spiel auch für Leute mit weniger Zeit interessant macht? da der Charakter ja auch im Offline - Modus weiterentwickelt wird - oder dauerts genauso lange etwas zu erreichen wie z.B. in WoW oder DaoC?

Date and Time: 04/17/2008 10:03 AM

You have sent a message to Bregus  
hoffe die frage ist ( über die Leitung ) angekommen :)

Date and Time: 04/17/2008 10:03 AM

You have received a message from Bregus  
Hmm also für gelegentlichs Spieler ist es natürlich sehr von Vorteil finde ich. Es dauert aber natürlich auch etwas bis du zb im PvP richtig loslegen kannst. Es bringt ja nicht viel wenn du mit deinen Anfängerschiff gleich auf Krawall aus bist. Dein char entwickelt sich, aber im prinzip kannst du alles von anfang an machen, die sache ist nur wie gut. Aber in WoW und Daoc musst du auch eine Zeitlang lvln um was zu erreichen, ist also quasi fast

Date and Time: 04/17/2008 10:03 AM

You have received a message from Bregus  
gleich

Date and Time: 04/17/2008 10:05 AM

You have sent a message to Bregus  
ok also du sagst ja es "Dauert bis man so richtig loslegen kann" - die Zeit bis dahin vergeht muss man dann aber nicht unbedingt immer aktiv vor dem PC verbringen oder? man kann zb ja skills kaufen und dann warten bis diese verfügbar sind oder?

Date and Time: 04/17/2008 10:06 AM

You have received a message from Bregus  
Ja kann man, die sache ist nur, man braucht Geld um die skills zu kaufen oder auch um neue Schiffe zu kaufen und diese auzurüsten. Und wenn man nur immer einsteigt um einen skill umzustellen schauts bald sehr öde am konto aus.

Date and Time: 04/17/2008 10:06 AM

You have sent a message to Bregus  
ok verstehe

Date and Time: 04/17/2008 10:06 AM

You have received a message from Bregus  
Was in Wow und Daoc die Exp sind ist in Eve das Geld. ;)

Date and Time: 04/17/2008 10:06 AM

You have received a message from Bregus  
Aber Eve bindet dich weniger an den PC als die 2 anderen genannten,

Date and Time: 04/17/2008 10:07 AM

You have sent a message to Bregus  
aber das Prinzip dahinter find ich persönlich sehr gut - also sprich dass sich der Charakter teilweise langsamer oder in Echtzeit entwickelt - müsste man sich überlegen ob man das eventuell in veränderter Form auch in MMORPGs implementieren könnte - genau das meinte ich ja

Date and Time: 04/17/2008 10:07 AM

You have sent a message to Bregus  
aus deinen ausführungen entnehme ich mal, dass du auch WoW gespielt haben dürftest?

Date and Time: 04/17/2008 10:08 AM

You have received a message from Bregus  
Ja hab ich. Schon seit der Beta damals.

Date and Time: 04/17/2008 10:08 AM

You have sent a message to Bregus  
ok also ein Fan der ersten Stunde :)

Date and Time: 04/17/2008 10:08 AM  
You have received a message from Bregus  
Hmm naja, ja ^^

Date and Time: 04/17/2008 10:09 AM  
You have sent a message to Bregus  
was würdest du - wenn du nun WOW und DaoC betrachtest, sagen sind die zeitintensivsten Elemente dieser beiden Spiele, oder eben bei MMORPGs generell?

Date and Time: 04/17/2008 10:09 AM  
You have sent a message to Bregus  
also sprich wofür muss der Spieler die meiste Zeit investieren

Date and Time: 04/17/2008 10:09 AM  
You have received a message from Bregus  
Das ist einfach. Für seine Ausrüstung.

Date and Time: 04/17/2008 10:10 AM  
You have received a message from Bregus  
In WOW gehts eigentlich um nichts anderes.

Date and Time: 04/17/2008 10:11 AM  
You have sent a message to Bregus  
ok und wie kommt man dann zur Ausrüstung? also was muss dafür vom Spieler gemacht werden?

Date and Time: 04/17/2008 10:11 AM  
You have received a message from Bregus  
Gehen wir mal davon aus das dein Charakter schon die Levelgrenze erreicht hat.

Date and Time: 04/17/2008 10:12 AM  
You have received a message from Bregus  
Um an gute Ausrüstung zu kommen kannst du diverse Quests machen, oder hängst mit 4 deiner Freunde in Instanzen (Dungeons) rum und hoffst das der Boss dein Teil dropt.

Date and Time: 04/17/2008 10:13 AM  
You have received a message from Bregus  
Es gibt dann noch die Hero Instanzen. diese haben bessere Drops und die bosse geben Heroicmarken diese man gegen gute Ausrüstung und Waffen eintauschen kann.

Date and Time: 04/17/2008 10:14 AM  
You have received a message from Bregus  
Die Steigerung sind dann noch die 10 Mann instanzen, die schon etwas mehr gruppenspiel vordern, aber auch die besseren Drops bieten. Und zu guter letzt gibts noch die Raids mit 25 Mann. Ist aber auch am schwersten, lohnt sich aber am meisten. Aja und die 25ger Raids brauchen auch die meiste zeit, was also für gelegentlichs spieler eher nichts ist.

Date and Time: 04/17/2008 10:15 AM  
You have sent a message to Bregus  
also alles in allem ein ziemlich langer und anspruchsvoller Weg um an gute Ausrüstung zu gelangen

Date and Time: 04/17/2008 10:15 AM  
You have sent a message to Bregus  
selbst nach Erreichen des maximalen Char Levels

Date and Time: 04/17/2008 10:16 AM  
You have received a message from Bregus  
In die Hero Instanzen, 10 und 25ger Raids geht man nur mit maximal lvl.

Date and Time: 04/17/2008 10:16 AM  
You have sent a message to Bregus  
hm ja scheint verständlich zu sein - auf Grund des erhöhten Schwierigkeitsgrades

Date and Time: 04/17/2008 10:17 AM  
You have sent a message to Bregus  
und würdest du sagen, dass für Charaktere mit niedrigerem Level ( also nicht Maximallevel ) es genauso viel zu erleben gibt wie für die Leute mit mehr Spielzeit?

Date and Time: 04/17/2008 10:19 AM  
You have received a message from Bregus  
hmm also das erste obere Spielziel sollte ja das Lvl 70 sein. (70 ist max). Man kann aber auch vorher was erleben, erstens wird man durch die gesamte Spielwelt geschickt und sieht und erlebt viel. Und wenn man Pvp machen will kann man es auch als kleiner machen, gibt dazu ja die Bg's (Battlegrounds)

Date and Time: 04/17/2008 10:20 AM  
You have sent a message to Bregus  
und würdest du sagen dass PvP für die kleineren Chars ist auf diese Art und Weise wie es z.B. in WoW gemacht wird sinnvoll?

Date and Time: 04/17/2008 10:20 AM  
You have sent a message to Bregus  
also haben die Spieler wirklich etwas davon mit Level 30 zb. ins PvP zu gehn?

Date and Time: 04/17/2008 10:21 AM  
You have received a message from Bregus  
Naja ich finde es ist eher ein netter Zeitvertreib, aber man hat wenig davon, ok mal abgesehen vom Spass.

Date and Time: 04/17/2008 10:22 AM  
You have sent a message to Bregus  
also PvP in solchen Bereichen bringt quasi einem Gelegenheitsspieler nicht wirklich etwas - oder vielleicht zeitweilig Spielspass ( was ja nicht unwichtig ist )

Date and Time: 04/17/2008 10:23 AM  
You have received a message from Bregus  
Ja, also WoW ist leider nicht ausgelegt auf lowlevel gaming. Es ist ja auch so das du im PvP ja ehrenpunkte für siege bekommst und diese kann man dann ausgeben um eine Pvp-Rüstung zu kaufen, diese aber gibts erst mit 70.

Date and Time: 04/17/2008 10:24 AM  
You have received a message from Bregus  
Aber auch ein gelegenheitsspieler kann mit 70 im Pvp was erreichen und seinen Spass haben.

Date and Time: 04/17/2008 10:25 AM  
You have sent a message to Bregus  
was würdest du dann beispielsweise von der Idee halten, verschiedene Zonen im PvP - wenn wir jetzt mal bei diesem Thema bleiben wollen - miteinander zu verbinden , soll heißen: es gibt beispielsweise Zonen für Chars von Level 30 - 40, 40-50, 50-60, etc... - und der Sieg in der Zone von 30-40 oder ein Erfolg in diesem Bereich bringt Boni für die nächste Zone - zb mehr Ruf / Ehre, mehr Exp, Zugang zu verschiedenen neuen Quests oder Gegenständen, etc.... - und dies setzt sich von Zone zu Zone weiter fort

Date and Time: 04/17/2008 10:27 AM  
You have received a message from Bregus  
Falls du auf eine Antwort wartest, es ist nicht angekommen. ^^

Date and Time: 04/17/2008 10:27 AM  
You have sent a message to Bregus  
ok grml

Date and Time: 04/17/2008 10:27 AM  
You have sent a message to Bregus  
dann nochmal :)

Date and Time: 04/17/2008 10:27 AM  
You have sent a message to Bregus  
was würdest du zb von folgender Idee halten:

Date and Time: 04/17/2008 10:27 AM  
You have sent a message to Bregus  
es gibt verschiedene Zonen im PVP die miteinander verbunden sind

Date and Time: 04/17/2008 10:27 AM  
You have sent a message to Bregus  
soll heißen

Date and Time: 04/17/2008 10:28 AM  
You have sent a message to Bregus

Zonen für level 20 - 30, 30-40, etc.... die vom Level her beschränkt sind  
Date and Time: 04/17/2008 10:28 AM  
You have sent a message to Bregus  
und ein Sieg zb in Zone 20 -30 oder ein "Erfolg" - wie der auch immer aussieht -  
bringt Boni für die nächste Zone  
Date and Time: 04/17/2008 10:28 AM  
You have sent a message to Bregus  
zum Beispiel mehr Ruf / Ehre, mehr Exp, Zugang zu neuen Quests und  
Herausforderungen etc....  
Date and Time: 04/17/2008 10:28 AM  
You have sent a message to Bregus  
und dies setzt sich von Zone zu Zone fort  
Date and Time: 04/17/2008 10:29 AM  
You have sent a message to Bregus  
verschiedene Zonen im PvP die miteinander verbunden sind  
Date and Time: 04/17/2008 10:33 AM  
You have received a message from Bregus  
Also das klingt recht interessant. Würde sicher lustig. Aber was macht man dann  
wenn man in der obersten Zone ist? Welche Ziele gibt es?  
Date and Time: 04/17/2008 10:33 AM  
You have sent a message to Bregus  
naja die "letzte" Zone wäre halt dann für Spieler mit maximaler Stufe oder  
annähernd maximaler Stufe gedacht  
Date and Time: 04/17/2008 10:34 AM  
You have sent a message to Bregus  
und diese hätten dann beispielsweise Vorteile für ihre Fraktion durch Siege in den  
unteren Bereichen erhalten die sie dann ausnutzen könnten - im Detail müsste  
man sich eben dann genau überlegen welche Ziele zb. für diese Zone bzw.  
überhaupt für jeden Bereich sinnvoll wäre  
Date and Time: 04/17/2008 10:35 AM  
You have sent a message to Bregus  
man könnte dann beispielsweise - ähnlich wie in DaoC - für einen Gesamtsieg  
Boni für das komplette Reich oder die komplette Fraktion vergeben, die über den  
Bereich des PvP hinausgehen  
Date and Time: 04/17/2008 10:36 AM  
You have received a message from Bregus  
hmm und gibts es nur die Zonen oder kann man auch anders lvln?  
Date and Time: 04/17/2008 10:36 AM  
You have sent a message to Bregus  
oder durch Siege im Bereich PvP neue Inhalte für den Bereich PvE "freispielern"  
Date and Time: 04/17/2008 10:37 AM  
You have received a message from Bregus  
Ich frage mich nämlich wie Rüstet man seinen Char aus. Oder laufen alle mit  
gleichen Equip rum?  
Date and Time: 04/17/2008 10:37 AM  
You have sent a message to Bregus  
nun die Zonen sollten halt fürs PvP dienen - und den PvP Bereich abdecken - man  
könnte das ganze auch thematisch nach Inhalten abgrenzen - natürlich müsste es  
auch PvE / PvM geben  
Date and Time: 04/17/2008 10:37 AM  
You have sent a message to Bregus  
war jetzt rein auf den Bereich PvP bezogen

-----  
Auf Grund technischer Probleme - kann auch bei einem Interview per Inet  
passieren - würde das Interview später persönlich beim Interviewpartner zu Hause  
fortgesetzt und aufgezeichnet

Gerhard: Hallo Bregus

Bregus: Hallo nochmal - und sorry wegen der Internetprobleme bei mir zu Hause

Gerhard: Kein Problem - und danke für deine Bereitschaft das Interview persönlich fortzusetzen

Bregus: Gerne, wenn es deiner Arbeit hilft solls mir nur recht sein

Gerhard: Viele Dank! Also beim Bereich PvP soll es bei dem Ansatz von mir eben darum gehen, ein System zu schaffen, welches Gelegenheitsspielern die Möglichkeit bietet auch mit niedrigem Level sinnvoll PvP zu betreiben - wenn sie das möchten - natürlich müssen sie das aber nicht unbedingt um im Level voranzukommen - außerdem soll durch diese Zonen auch Chars mit Max. Level eben durch das PvP der Low Chars ein Vorteil entstehen

Bregus : Klingt auf jeden Fall interessant - weil PvP für "Lowies" gibts zwar schon - nur eben bringt's einem Spieler kaum etwas - weder einem Gelegenheitsspieler noch einem Char mit Maxlevel

Gerhard: Genau - das ist ja der Punkt - des selbe - also das Zusammenspiel zwischen Low und High Level Chars soll auch auf der Ebene des PVE oder PvM eben verbessert ermöglicht werden

Bregus: Und wie soll das dann aussehen? Dürfte sich ja als recht schwierig gestalten oder?

Gerhard: ja schon - also die Idee ist folgende: Quests und Instanzen für Lowies einführen ( ich weiß gibts natürlich schon ) die allerdigns mit QUESsTs und Instanzen für High Chars zusammenhängen

Bregus: mhm?^^

Gerhard: Also sprich, man muss eine Instanz für Chars mit Level 30 - 35 zb. abschließen, um eine Instanz für Chars mit Level 70 ( nehmen wir mal an das sei das maximale Level ) freizuschalten - also diese wird den Spielern erst zugänglich, wenn die Instanz für Level 30 - 35 gecleared is - natürlich mit Timer versehen - also das Ganze resettet sich nach einiger Zeit wieder

Bregus : Ok - aber was is dann zum Beispiel wenn nicht genug Leute für die Instanz von Level 30-35 online sind? dann können die High Chars ja nicht raiden - is ja dann unfair ihnen gegenüber?

Gerhard: Genau - das is ein Punkt - deshalb hätte ich mir folgendes überlegt: Ein System, welches - von der Speicherung der Charaktere her - es einem Spieler, der die maximale Stufe bereits erreicht hat, gestattet, auf eine frühere Version des Charakters zuzugreifen - also zum Beispiel ( das müsste mansich halt noch genau überlegen ) dass Charaktere ab Level 30 oder so alle 5 Stufen gespeichert bleiben und dann halt mit Level 30, 35, 40, etc... etc... abgerufen werden können

Bregus: Ok - und was soll das bringen?

Gerhard: Naja zum Beispiel: Fehlt einer Gruppe von 35ern der Heiler für so eine Instanz kann ein 70er...

Bregus: kann ein 70er zum Beispiel dann sagen ok er loggt seinen 35er Heiler und hilft der Gruppe die Instanz zu clearen oder?

Gerhard: Genau - das ganze hätte dann halt einerseits den Vorteil, dass die Kollegen des 70ers dann ihre

Instanz bewältigen oder überhaupt erst mal machen könnten, andererseits währe den Lowies oder auch Gelegenheitsspielern geholfen - zusätzlich dazu könnte man halt noch z.B. Punkte für solche Hilfe-Stellungen vergeben - man sagt ok der 70er hat auf Level 35 geholfen diese und jene Instanz zu erledigen - kriegt dafür quasi so eine Art "Assist - Punkte" - und um die kann er dann für seinen 70er Char irgendwelche Boni oder Skills oder Rüstungsgegenstände kaufen

Bregus: Ok das hört sich vom Prinzip her mal ganz lustig an - vorallem würds ja das Zusammenspiel auf nem Server und die Gemeinschaft auf nem Server an sich stärken

Gerhard: Genau - das war irgendwo auch der Gedanke dahinter

Bregus: Seh ich aber auch ein ganz großes Problem dabei

Gerhard: Undzwar?

Bregus: Was wenn dann zb jetzt eine Gruppe von 70ern sagt ok wir wollen jetzt in eine Instanz für uns -dafür müssen wir halt dann eine Low Instanz clearen - loggen wir halt schnell unsere 40er chars und rushen da durch - dann is nämlich niemandem geholfen - die Gelegenheitsspieler bleiben wieder auf der Strecke und die 70er kassieren Assist - Punkte oder wie auch immer

Gerhard: hm Ok das is ein gutes Argument - hab ich eigentlich in der Art und Weise noch nicht bedacht - müsste man sich eben vorbeugend was überlegen dazu

Bregus: Hm ja nur was is halt die Frage - scheint sehr schwierig zu sein...

Gerhard: Ein Ansatz könnte zum Beispiel sein, die Anzahl der "Helfer" innerhalb einer Gruppe zu beschränken - man sagt also zb ok man weiß ja beim einloggen bereits welcher 70er Char mit seiner Version von z.B. Level 40 eingeloggt hat - müsst halt ein Tool ingame geben welches das überprüft - und maximal 50 % der Gruppe oder so dürfen halt dann von eigentlich Chars mit Max Level gestellt werden

Bregus: Ok das wär eine eigentlich recht gute Idee denk ich - halt schwer sowas ins Spiel einzubauen denk ich - also von der Programmierung her

Gerhard: Ja das müsste man halt einen Entwickler fragen wie und ob sowas geht und sich auch dann noch rentiert

Bregus: Ja das is klar - das sollte sowieso immer ein Schritt sein denk ich mal

Gerhard: ja - und was auch noch angedacht gewesen wäre - zb dass man sagt - zusätzlich zu diesen "Assist - Punkten" gibts dann halt auch noch die Items auf jedem dieser gespeicherten Level, die ein Spieler dann halt behalten kann - also zb ein Spieler mit Level 70 loggt jetzt seinen 35er Heiler - macht so eine Instanz - und kriegt neue Gegenstände - die werden dann auf dem 35er gespeichert und die kann er dann eben behalten - das heißt er kann seine chars auch auf niedrigerem Level noch verbessern - und die dann eben auch fürs PvP in solchen Zonen gebrauchen

Bregus: Ok das hört sich wirklich spannend an - is halt nur dann eine Frage des Balancing - das halt immer bei solchen Spielen wie WOW und DaoC eine schwierige Geschichte - wobei bei WoW haben sies über 3 Jahre lang mit dem Balancing nicht hinbekommen also insofern (\*lacht\*)

Gerhard: (\*Lacht\*) - Noch kurz Zeit fürs Thema "Crafting"?

Bregus: Gerne

Gerhard: Undzwar folgendes - aus meiner Sicht is Craftig - vorallem in den niedrigen Levels - eher eine lästige und stupide bzw. monotone Geschichte - zb. wies in "Daoc" so war - du craftest ewig lang die selben relativ unnötigen Gegenstände um im Level aufzusteigen und kannst das ganze Zeug dannhalt entweder an Low Chars verkaufen oder eben eigentlich wegschmeißen ( an NPC's verkaufen ) - und in Wow wars eigentlich nicht viel besser oder?

Bregus: Naja - in Daoc konntest mit dem Zeug dann deine BG Chars ausstatten - was aber auch nicht so der Brüller und nur ein Nebeneffekt war eigentlich - und in Wow naja - da is das Craften halt ziemlich nutzlos - erstens brauchst ewig bis auf Stufe 375 - kostet extrem viel Zeit und Geld - und dann - wies zb. bei mir war - paar Gegenstände mit Ingenieurskunst herstellen die dir ne Zeit lang was bringen und das wars dann auch

Gerhard: Hm ja stimmt - und in einem andren Interview wurde irgendwie die Idee aufgeworfen, das Craften mehr an die Realität anzulehen...

Bregus: Also mehr Arbeit und weniger Lohn? (\*Lacht\*)

Gerhard: Ok das is ein gutes Argument - aber darauf wollt ich nicht unbedingt hinaus (\*konnte mir ein gewisses Grinsen nicht verkneifen\*) - sondern es sollte darum gehen - wählt man zum Beispiel einen- sagen wir als Waffenschmied - sollte man durch die Ausübung des Berufes in bestimmten Attributen seinen Char verbessern - zb ein Waffenschmied gewinnt an Stärke je besser er wird

Bregus: Ok so weit verständlich

Gerhard: Genau, und wählt man mit seiner Klasse zum Beispiel einen bestimmten Beruf aus, kann dieser das Cap- also die Obergrenze eines bestimmten Attributs - falls vorhanden - erhöhen - das heißt eine Klasse die viel Stärke benötigt sollte zum Beispiel so einen Beruf wählen, um dann die maximale Stärke erhöhen zu können

Bregus: Interessant - und bei einem Magier wäre das dann zum Beispiel als Alchemist die Intelligenz

Gerhard: Genau - das heißt - abgesehen von irgendwelchen Gegenständen oder Tränken oder wie auch immer – die sich ja sowieso im Laufe des Spiels immer ändern - bleibt jedem Spieler durch die Berufswahl ein Bonus über alle Level hinaus bestehen -

Bregus: Hört sich auch lustig an - dann müsstest halt aber auch eine große Anzahl an Berufen geben um nicht bei jedem Spieler quasi immer die gleichen Eigenschaften zu verbessern - auch wieder ne Menge Arbeit - vorallem was das Balancing angeht - weil ein Char darf dann halt wegen dieses Berufes auch nicht allen anderen Chars gleicher Klasse mit anderem Beruf haushoch überlegen sein

Gerhard: Stimmt, das müsste man sich dann halt im Detail anschauen wie das genau ingame funktioniert und halt im Laufe der Entwicklung eines Games genau austesten - wie bei allen solchen Änderungen

Bregus: Stimmt

Gerhard: Na gut dann bedanke ich mich an dieser Stelle schonmal für die investierte Zeit und die kurzfristige Bereitschaft das Interview persönlich fortsetzen zu können

Bregus: Kein Problem - hoffe es hat geholfen

Gerhard: Auf jeden Fall - Danke nochmal und noch einen schönen Abend

Bregus: Ebenso

## Interviewprotokoll „Geta“

( @ mm041002 ) Hallo Geta  
( Geta ) servus  
( @ mm041002 ) Danke schonmal von mir im Voraus, dass du dir für dieses Interview die Zeit nimmst  
( Geta ) immer gerne  
( @ mm041002 ) vielleicht kannst du einmal kurz erzählen, wie lange du schon MMORPGs spielst  
( Geta ) seit etwa 5 einhalb jahren  
( Geta ) glaub ich :D  
( @ mm041002 ) und welche Spiele hast du bereits in diesem Genre ausprobiert?  
( Geta ) habe sehr lange DAOC gespielt  
( Geta ) und spiele seit WoW releas , world of warcraft  
( @ mm041002 ) ok also DaoC und Wow hauptsächlich  
( Geta ) jap  
( @ mm041002 ) und wie kamst du überhaupt zu dieser Art von Spielen?  
( Geta ) habe früher CS q3 ect alles gespielt , und es wurde zu "fad"  
( Geta ) hab dann bei nem freund daoc gesehn und mich "verliebt" in das game  
( Geta ) so kam ich zu mmorpgs  
( @ mm041002 ) du hast dich also "verliebt" in das game :) was hat dich daran so fasziniert ?  
( Geta ) früher waren es andere aspekte ... heute nachgedacht waren es die "freiheit"  
( Geta ) du kannst alles machen  
( Geta ) heute mal Qn , morgen pvp  
( Geta ) und kannst doch bestimmenwie die geschichte "ausgehen" soll  
( Geta ) und triffst millionen fremder leute  
( Geta ) die du mit der zeit besser kennen lernst ;)  
( @ mm041002 ) also alles aspekte, die dir heute bei einem Spiel wichtig sind quasi  
( @ mm041002 ) und warum dann wow? also seit release?  
( Geta ) so in etwa  
( Geta ) weil ich ewig lange daoc spielte  
( Geta ) das spiel zu tode gepatch wurde (zumindest meine interessen)  
( Geta ) und da war der drang nach neuem recht gross  
( @ mm041002 ) also waren die Veränderungen in daoc ( durch die Entwickler ) nicht gerade dass, was du dir unter einer "positiven Weiterentwicklung" eines solchen Spiels vorgestellt hast?  
( Geta ) ob die sache einzig wichtig sind bei einem game für mich ? naja kann ich recht schwer sagen das sind die sachen die einfach sehr nett sind ob ichs vermissen würde ? heute nicht mehr  
( Geta ) nein für mich nicht  
( @ mm041002 ) ok verstehe  
( Geta ) und anscheinend für div tausende andere leute auch nicht  
( @ mm041002 ) hehe ja - der Erfolg scheint "WoW" ja in gewisser Weise Recht zu geben  
( Geta ) es is ein recht gutes game  
( Geta ) was heute "noch relativ" gut balanced ist  
( Geta ) von den chars her  
( Geta ) aba die zeit zerstört alles :P  
( @ mm041002 ) hehe - auch eine harte Einstellung - aber vielleicht gar nicht mal so falsch - wer weiß^^  
( Geta ) man wird älter ;)  
( @ mm041002 ) und was gefällt dir bei den chars - du sprachst ja gerade bei wow davon - am besten bei World of Warcraft? also was macht bei diesem Spiel die Faszination aus deiner Meinung nach?  
( @ mm041002 ) na gut so kann man das natürlich auch sehn :)

( Geta ) die fasz. an den chars ?  
 ( @ mm041002 ) oder generell an WoW  
 ( Geta ) wow tja hmmm  
 ( Geta ) was fasziniert dich an einem game was dich fesselt , ewig lang am pc drückt :D und doch nurn spiel ist , die "freiheit" vlt , oder auch das gesellige miteinander , man raidet einfach in grossen grpn paar mobs , paar städte , oder schlachtet einfahc paar gegner nieder ... man kann fast alles machen was man will ...  
 ( @ mm041002 ) also eigentlich auch die unterschiedlichen Möglichkeiten - wie in daoc?  
 ( Geta ) war das ne antwort auf die frage ?  
 ( Geta ) ja  
 ( @ mm041002 ) doch denk ich schon :)  
 ( Geta ) kk  
 ( @ mm041002 ) und was macht WoW - wenn wir schonmal bei dem Thema sind - deiner Meinung nach besser als DaoC früher?  
 ( Geta ) daoc , ... war für meinen geschmack sogar noch weitläufiger  
 ( Geta ) tjoo das ne schlüsselfrage  
 ( Geta ) wow besser , es war damals neu am markt , es spielten fast alle ... es war abwechslungsung zu daoc  
 ( Geta ) daoc war n zeitfresser  
 ( Geta ) man hat ewig lange gespielt  
 ( Geta ) paar RRs gemacht  
 ( Geta ) stand bei rr10 (11/12) an  
 ( Geta ) und es war "aus"  
 ( Geta ) wow , hat einfach n system gefunden wos net nach rängen geht zb  
 ( Geta ) man wird "fast nie" alles erreicht haben  
 ( Geta ) es ist grösser , die chars sind etwas anders  
 ( Geta ) es ist vom prinzip her  
 ( Geta ) fast das gleiche  
 ( Geta ) wenn nicht sogar genau  
 ( Geta ) zeit = erfolg  
 ( Geta ) keine zeit = geh off und spiel was anderes  
 ( @ mm041002 ) und gerade das macht den Reiz aus? also dass man quasi immer wieder etwas neues entdecken kann? sich verbessern kann und quasi nicht zu einem ende kommt? also in WoW jetzt  
 ( Geta ) jop  
 ( Geta ) nach der langen zeit  
 ( Geta ) würd ich fast den "langer schwanz" effekt dazu nehmen  
 ( Geta ) ich habe mehr items , ich bin der king so in etwa  
 ( @ mm041002 ) also der Status steigt quasi  
 ( Geta ) es gibt tausende die alles verloren haben durch solche games ;) nur weisse n heftiges schwert hatten ...  
 ( @ mm041002 ) ja tragische Fälle gibts natürlich auch immer wieder  
 ( Geta ) der status IG  
 ( @ mm041002 ) thema SPiel bzw. Computerspielsucht  
 ( @ mm041002 ) ja is klar  
 ( @ mm041002 ) der Ingame - Status erhöht sich - ja länger man spielt desto mehr Erfolg hat man - desto höher is der Status - wenn ich dich recht verstehe  
 ( Geta ) und da find ich am rande bemerkt gut das WoW ne elternfreigabe hat :P  
 ( Geta ) jo mehr "items" = besserer status  
 ( @ mm041002 ) ok verstehe  
 ( Geta ) auf "spielerfähigkeiten" kommsts sehr selten nur mehr an  
 ( @ mm041002 ) um umkehrschluß heißt das aber auch - hast du keine oder kaum Zeit - hast du auch keine guten Items etc... - hast du keinen Status - brauchst du eigentlich gar nicht spielen oder?  
 ( Geta ) hart gesagt ja , div sachen siehst nur wennde gut bis sehr gut equit bist  
 ( Geta ) bist das nicht ... is CS das bessere game :P  
 ( @ mm041002 ) CS= Counter Strike?

( Geta ) jo einfach spiele wo man nicht auf zeit was erreicht war nur n beispiel  
 ( @ mm041002 ) ok verstehe  
 ( @ mm041002 ) deinen Ausführungen entnehmen ich jetzt einfach mal, dass du selbst auch viel Zeit ins Spielen investiert hast oder noch immer investierst  
 ( Geta ) jaa sehr sehr sehr lange habe ;)  
 ( Geta ) viel zu lange ...  
 ( @ mm041002 ) kannst du das ungefähr beziffern? wieviele Stunden pro Woche da fürs Spielen angefallen sind?  
 ( Geta ) zu meinen besten zeiten .. 10h am tag ... am WE 18 ?  
 ( @ mm041002 ) ok gut das ja eine ganze Menge  
 ( Geta ) jap  
 ( @ mm041002 ) und hatte diese Spielzeit auch Auswirkungen auf dein reales Leben?  
 ( Geta ) sehr viel  
 ( Geta ) ich habe kontakt zu freunden "unterbrochen" ect  
 ( Geta ) jo mehr zeit am pc verbracht als alles andere  
 ( Geta ) aba daher ich seit knapp 9 monaten ne familie habe ,... is PC zu 99% aus ;)  
 ( @ mm041002 ) ok verstehe - also doch relativ drastische Einschnitte ins reale Leben - ohne das jetzt werten zu wollen  
 ( @ mm041002 ) dann herzlichen Glückwünsch mal an dieser Stelle - also zur Familie :)  
 ( Geta ) ja vielen dank ;)  
 ( Geta ) ja RL is einfach das beste game ;)  
 ( @ mm041002 ) und was würdest du sagen sind / waren für dich beim Spielen die zeitintensivsten Faktoren?  
 ( @ mm041002 ) also wofür ging die meiste Zeit drauf beim zoggen?  
 ( Geta ) die meiste zeit verscheisst man beim leveln  
 ( Geta ) und dann je nach dem was man vor hat  
 ( Geta ) für die charakter "steigerung"  
 ( Geta ) raiden , pvm zb  
 ( Geta ) dafür geht am meisten zeit drauf  
 ( Geta ) hatte am ende 6 raidtage  
 ( Geta ) täglich 19.00 bis 24.00  
 ( @ mm041002 ) also jede Woche?  
 ( @ mm041002 ) 6 tage  
 ( Geta ) ja  
 ( @ mm041002 ) ok das ja wirklich ne ganze Menge  
 ( Geta ) jo ich hörte persönlich bei 5 auf Oo  
 ( @ mm041002 ) also waren quasi deine Abende immer verplant  
 ( Geta ) eben wegen freundinn ect  
 ( Geta ) ja  
 ( Geta ) wenn ich nicht raiden war  
 ( Geta ) war ich kräuter / erze / stoffe ect sammeln  
 ( Geta ) damit ich raiden konnte oO  
 ( @ mm041002 ) also quasi alles diesem Ziel untergeordnet  
 ( Geta ) jo so doof es klingt , ja  
 ( @ mm041002 ) und der Zweck der Raids an sich war dann auch die Verbesserung des Charakters oder?  
 ( Geta ) jap  
 ( Geta ) dauernd nur alles verbessern , besser werden , mehr items  
 ( Geta )  
 ( Geta ) ect ect  
 ( @ mm041002 ) also eine verbesserte Ausrüstung für den Charakter bekommen  
 ( @ mm041002 ) ok verstehe  
 ( @ mm041002 ) solche strikten Zeiten und so viel Zeit Online bringt aber sicherlich auch innerhalb von Spielergemeinschaften Schwierigkeiten mit sich oder?

( @ mm041002 ) also Konflikte beispielsweise innerhalb von Gilden zwischen Leuten mit mehr und Personen mit weniger Zeit oder?

( Geta ) ja gab immer "streit" ... es gab einfach immer leute die arbeiten waren

( Geta ) und andere die NUR am pc sitzen

( Geta ) und da war der "neid" sicher auch ein grosser grund

( Geta ) am ende wars soweit das man leute aus gilden kickte mit zu wenig online zeit

( @ mm041002 ) weil sie der Gilde quasi nichts mehr gebracht haben?

( Geta ) richtig

( Geta ) wurde ich vor einigen wochen zb auch :P

( @ mm041002 ) also war - was ich so aus deinen Erzählungen herausnehme - auch bei euch ( dir ) ein wirkliches Zusammenspiel zwischen Vielspielern und Gelegenheitsspielern nicht möglich oder?

( Geta ) möglich , man konnte fast nix miteinander machen

( Geta ) wenn ich dem helfen hab ich nix davon so auf die art (wenn mans als ego betrachtet)

( Geta ) und er kann mir bei nix helfen

( @ mm041002 ) würdest du sagen, dass das auch für viele Spieler ein Grund sein kann / könnte mit dem Spielen aufzuhören?

( @ mm041002 ) hm verstehe ja

( Geta ) also der gelegenheitsspieler einem so genannten dauerzocker

( Geta ) jo

( Geta ) gewiss wenn man sich wow anschaut in den letzten paar monaten

( Geta ) es sind patches gekommen ect

( Geta ) die NOCH mehr zeit verlangen

( Geta ) und noch mehr raiden ect ect

( Geta ) gewiss wurde das pvp system genauso verbessert und effizient gemacht

( Geta ) aber man muss sich halt entscheiden

( @ mm041002 ) verstehe

( @ mm041002 ) genau hier würden auch einige meiner Überlegungen zu dem Thema ansetzen

( Geta ) gerne bin ganz ohr

( @ mm041002 ) und wenns deine Zeit noch erlaubt würde ich dir gerne kurz da einen Einblick geben

( @ mm041002 ) ok super

( @ mm041002 ) also ich hätte mir folgendes überlegt

( Geta ) imma gerne , bis 19.00 spende ich sie dir sehr gerne :D danach arbeiten leide

( @ mm041002 ) kein Problem :)

( @ mm041002 ) also ich denke, man sollte bei einem MMORPG wie WOW versuchen, auch Spieler mit weniger Zeit zu berücksichtigen, und sie mehr vom Spiel haben zu lassen, und auch ihr Ansehen / ihren Status zu verbessern

( @ mm041002 ) genauso wie das Zusammenspiel mit den Intensivspielern

( @ mm041002 ) eine Idee hierfür wäre folgende:

( @ mm041002 ) Ein PvE / PvM System zu schaffen, welches Ereignisse bei Charakteren niedriger Stufe mit Ereignissen von High chars verbindet - zb: Chars mit Level 30-35 müssen eine Instanz für ihr Level raiden ( die natürlich nicht ganz so lange dauert wie eine für 70er chars ) und da eine Aufgabe lösen oder einen Boss killen

( @ mm041002 ) is das geschafft wird dadurch zb erst den 70er chars der Zugang zu einer high level Instanz gestattet

( @ mm041002 ) das ganze müsste halt auf einem Timer liegen

( @ mm041002 ) zb die High instanz is dann ka 2 oder 3 Tage zugänglich

( @ mm041002 ) natürlich würd das auch zu Problemen führen

( @ mm041002 ) wie beispielsweise was is jetzt wenn nicht genug Spieler mit dem Level Online sind - dann müssten ja die "High CHars" auf ihre Instanz verzichten

( @ mm041002 )

( @ mm041002 ) weil sie ja die Low Level Instanz nicht betreten können

( @ mm041002 ) deshalb: Veränderung im Speicher - System des MMORPGS

( @ mm041002 ) Spieler die Chars haben die ein maximallevel bereits erreicht haben sollten die Möglichkeit haben, auf "Frühere" Versionen ihres Charakters zugreifen zu können

( Geta ) ich würd das game net zocken dann ;)

( @ mm041002 ) moment :)

( @ mm041002 ) also zb

( Geta ) joa grad gelsen sry OO

( @ mm041002 ) fehlt den low chars ein Heiler

( @ mm041002 ) und die könnten die Instanz nicht machen

( @ mm041002 ) loggt ein 70er Heiler seinen Char mit Level 35 ein

( @ mm041002 ) und hilft denen

( @ mm041002 ) was brings?

( @ mm041002 ) erstens: Die gelegenheitsspieler schaffen die Instanz - 2tens : seine Leute und er selbst können die 70er Instanz betreten, 3tens: Es müsste fürs "helfen" in dieser Art zb "Assist - Punkte " geben - und die kann der SPIeler dann für seinen Char mit Level 70 einsetzen - zb für Fähigkeiten oder Gegenstände

( @ mm041002 ) das wär mal so eine grobe Idee fürs PvM - System

( @ mm041002 ) natürlich würd sich das dann auch auf PvP etc.. umlegen lassen

( Geta ) hmm

( Geta ) find ich ma gar nicht so eine schlechte überlegung

( Geta ) wenn der 70er dann dafür was beommt wenn er nen lowie hilft

( Geta ) is beiden geholfen

( @ mm041002 ) z.B. dass es im PvP Zonen gibt ( nahc Level ) die auf einander "reagieren" - zb Fraktion A siegt in Zone für level 30 - 35 - bekommen alle Spieler der nächsten Zone 35 - 40 der selben Fraktion Boni oder mehr Exp oder andere Goodies etc... etc...

( @ mm041002 ) genau

( Geta ) joa klingt auch sehr sehr n1 Oo

( @ mm041002 ) außerdem könnte der 70er - da zb sein Char auf level 35 dauerhaft gespeichert bleibt - diesen- wenn er will - auch quasi durch neue Items die er bekommt weiter verbessern

( @ mm041002 ) und mit diesem dann auch ins PvP gehn wenn zb im PvP für Chars von 30 - 35 Hilfe benötigt wird

( Geta ) joa und da genau so punkte bekommen

( @ mm041002 ) genau

( Geta ) joa hört sich sehr interessant an

( @ mm041002 ) eben fürs helfen in niedrigeren PvP zonen

( Geta ) so sind alle gewzungen , sich für die eigene fraktion "alle in ein boot" setzen

( @ mm041002 ) so kann mans sehen ja

( Geta ) joa klingt sehr nett

( @ mm041002 ) und die Community zwischen Spielern mit mehr Zeit und Pro-Gamern und halt Gelegenheitsspielern könnte verbessert werden

( Geta ) sehr richtig

( @ mm041002 ) natürlich wär das System - im Ganzen gesehen - dann halt noch zeitintensiver

( Geta ) man haut keine schneise mehr zwischen leuten mit mehr zeit und weniger

( @ mm041002 ) genau

( @ mm041002 ) weil auch leute mit weniger Zeit quasi für die gesamte Spielwelt "Wichtiger" wären

( Geta ) so gesehn ja das dann der punkt wo die spielmacher das game net verhaun dürfen

( @ mm041002 ) kannst du das genauer erläutern?

( Geta ) weil wenn ich nur ma so gesagt ... am nachmittag heimkomme um 16.00

( Geta ) gehe duschen ect , gehe online um 18.00 .... will ich sicher NICHT 3 h rumkacken , und wem helfen ,... damit ich danach 1 tag vlt , in ne instanz gehen kann ect

( Geta ) weisst was ich mein ?

(@ mm041002 ) hm stimmt  
 (@ mm041002 ) also eine Frage des Balancing  
 ( Geta ) aufwand > erfolg  
 (@ mm041002 ) stimmt  
 (@ mm041002 ) das dürfte eben dann nicht passieren - das heißt man müsste das ganze system dann eben sehr gut testen und genau relativieren  
 (@ mm041002 ) damit eben der aufwand auch gerechtfertigt ist  
 ( Geta ) und erfolg = spass  
 ( Geta ) stimmt ... das game MUSS dann noch besser balanced sein als die bisherigen  
 (@ mm041002 ) ich denke halt, wenn man dieses system gut ausbalanciert dann hätten eben noch mehr leute erfolg ( auch mit weniger aufwand und in kleinerem Rahmen ) aber auch eben mehr Spaß  
 ( Geta ) weil das einfach , find ich halt , ein sehr sehr sozialbezogenes mmorpg wäre , vlt sogar zu sozial ?  
 (@ mm041002 ) hm eine interessante Frage  
 ( Geta ) was mach ich als 70er ... wenn ich 3h am tag spielen kann (is auf die woche aufgerechnet net wenig)  
 ( Geta ) wenn ich am MO einem helfe und MO DI MI in ne instanz darf  
 (@ mm041002 ) ich muss ja niemandem helfen in dem system  
 (@ mm041002 ) und wenn ich nicht sooo viel Zeit habe jemandem zu helfen dann is ja auch in Ordnung  
 (@ mm041002 ) aber die Spieler die sowieso mehr Zeit haben können zumindest auch andren helfen  
 (@ mm041002 ) und  
 (@ mm041002 ) zu sozial is glaub ich auch nicht  
 (@ mm041002 ) weil die hilfe is ja nicht ganz uneigennützig  
 (@ mm041002 ) man profitiert ja noch immer selbst am Meisten davon  
 ( Geta ) stimmt aber ist sie fast verpflichtend ?  
 (@ mm041002 ) ne eigentlich nicht  
 (@ mm041002 ) weil helfe ich niemandem dann krieg ich halt keine assist - points  
 ( Geta ) ok stelle mir das vlt grad etwas weitläufig vor  
 (@ mm041002 ) und muss halt dann auf manche Skills etc... verzichten die ich sonst optional haben könnte oder items  
 ( Geta ) die ich aba benötige würde vlt für raids  
 (@ mm041002 ) naja so essentiell dürfts dann halt nicht sein  
 ( Geta ) ahh ok  
 (@ mm041002 ) müssten halt skills sein die zusätzlich ganz nett sind  
 ( Geta ) joa ok , jetzt bin ich mir im klaren :D  
 (@ mm041002 ) und eben extremen playern wichtig weil sie sie halt haben wollen  
 ( Geta ) dachte mann MUSS jmd helfen damit man zb. raiden kann  
 (@ mm041002 ) aber die nicht überlebensnotwendig sind  
 (@ mm041002 ) nein  
 (@ mm041002 ) aber man kann und hat zumindest noch etwas davon  
 ( Geta ) kk , joa ok , ... dann , fände ichs echt net schlecht  
 (@ mm041002 ) mir gehts vorrangig darum eine Motivation zu schaffen für Zusammenspiel mit Leuten mit weniger Zeit  
 (@ mm041002 ) aber nicht daraus eine Pflichtübung zu machen  
 (@ mm041002 ) is aber gut dass du das ansprichst  
 (@ mm041002 ) weil das sollte / muss man klar trennen  
 (@ mm041002 ) also wieder eine Frage der Balance :)  
 ( Geta ) eben :D  
 (@ mm041002 ) fallen dir vielleicht noch Punkte ein, wo du denkst da sollte man bei MMORPGS in Zukunft verstärkt darauf achten?  
 ( Geta ) für gelegentlichsgamer ?  
 (@ mm041002 ) ne generell  
 (@ mm041002 ) einfach punkte die dir wichtig erscheinen  
 (@ mm041002 ) was wäre zb verbesserungswürdig  
 (@ mm041002 ) generell

( Geta ) ich kann übers pvp system nicht schimpfen wie andere ... daoc war anfangs saugeil Oo 3 zonen ... heftige schlachten , aba auch wenn man wollte , etwas weniger los

( Geta ) wow : instanzen ... leute umhaun = punkte = seit kurzem wiedern , sehr sehr gute items

( Geta ) pvm ... ja das leven an sich von 0-70

( Geta ) dauert meist arschlange

( Geta ) und am ende is man genau eine flasche die nix kann Oo

( @ mm041002 ) also sollte man nach dem Leveln bereits mehr Möglichkeiten haben oder besser ausgestattet sein?

( Geta ) nicht vlt das , aba man kann in beiden games , einen vom leveln fertigen char nehmen und genau garnix machen ...

( @ mm041002 ) und was sollte sich daran deiner Meinung nach genau ändern? oder wie sollte sich da etwas ändern?

( Geta ) ich hab leider in dem punkt keinen verbesserungsvorschlag der allen oder bzw es einem grossteil recht machen würde - auf jeden Fall sollte man sich diesen Punkt genauer ansehen

( Geta ) ich sehs nur habe selbst so einige chars auf max level gespielt

( Geta ) und konnte sie genau nehmen ... und eigentlich nix machen mit ihnen , weil die ausrüsterei zb , dauerte wieder sooooo ewig lange wie mitn main , damit der 2te wieder recht passabel ausgesttat war/ ist

( Geta ) und wenn man so wie ich spielte

( Geta ) durfte man halt den main auch net vergessen Oo

( Geta ) so ist das ganze ein doofer kreislauf ... mehr erfolg , erfordert mehr zeit - und mehr kann man dazu eigentlich dann auch nimma wirklich sogn

( @ mm041002 ) Dann vielen Dank von meiner Seite aus für das Interview und noch einen schönen Abend

( Geta ) Gleichfalls, vielen Dank, auch noch nen schönen Abend

## Interviewprotokoll „Sven“

Chat via MSN Messenger  
Freitag, 18ter April 2008,  
Anfangszeit: 14.00

m041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Hallo "Sven"

Sven sagt:

Hallo

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Vielen Dank dass du dir für dieses Interview die Zeit nimmst

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Worum es hauptsächlich gehen soll bzw. warum du für die Befragung ausgewählt wurdest ist dir bereits im Vorfeld des Interviews bekannt gegeben worden

Sven sagt:

Ok

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

nungut wie lange spielst du eigentlich schon MMORPGs?

Sven sagt:

Ich spiele MMORPG´s, seit ca. 6 Jahren

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und mit welchem Spiel hast du angefangen?

Sven sagt:

Angefangen habe ich damals mit Dark Age of Camelot

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

dark age of camelot ok - und welche MMORPGs hast du bist jetzt noch gespielt oder zumindest angespielt?

Sven sagt:

Getestet und angespielt habe ich in chronischer Reihenfolge Guild Wars, World of Warcraft und zuletzt nun Age of Conan.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also eh eine ganze Menge verschiedener MMORPGs

Sven sagt:

Man will ja auch mal über den eigenen Tellerand hinausschauen und sich ansehen was es zu alternativen zu seinem Stammspiel gibt.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

kann ich gut nachvollziehen - möchtest du vielleicht etwas darüber erzählen, wie es überhaupt dazu kam? also wieso fingst du vor ca 6 Jahren mit DaoC an?

Sven sagt:

Das war eigentlich ganz simpel, ich habe damals sehr intensiv 3d Shooter gespielt( Unreal Tournament, Quake, und Half-Life ). Daran hatte ich mich dann aber leid gespielt und bin durch damalige Clan- Freunde zu Dark Age of Camelot gekommen.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und was war dir bei MMORPGs generell oder auch bei DaoC das wichtigste? also was hat dir am meisten Spaß gemacht quasi?

Sven sagt:

Ganz am Anfang war natürlich klar das spielen an sich im Vordergrund. Richtig spass gemacht hat es aber erst nachdem man von einer netten Gilde eingeladen wurde. So wechselte der Spass am Spiel ganz schnell zu Spass am gemeinsamen Spiel mit Freunden.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also war oder ist dir quasi die Gemeinschaft und Community bei MMORPGs das wichtigste? also das Zusammenspiel mit Freunden und Bekannten

Sven sagt:

Richtig, MMORPG´s sind in meinem Auge nur bedingt Singleplayer tauglich. Und richtig Freude macht es halt erst gemeinsam mit Freunden loszuziehen.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und würdest du sagen dass du - zb. "DaoC" - eher intensiv oder nur gelegentlich gespielt hast?

Sven sagt:  
Auf jeden fall sehr Intensiv  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
kannst du das auch ungefähr in Zahlen ausdrücken? also zum Beispiel so und so viele Stunden pro Woche?  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also so in etwa - ist klar dass es nicht immer exakt die selbe Zeit sein kann

Sven sagt:  
Das war bei mir ganz unterschiedlich. Aber so im Schnitt würde ich sagen zwischen 3 und 5 Stunden täglich. An Wochenenden oder zu bestimmten ingame Events, konnten es allerdings auch schnell mal 6-10 Stunden werden.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
hm - und gabs dadurch bedingt auch Auswirkungen auf dein "reales" Leben?

Sven sagt:  
Natürlich gab es auch Auswirkungen auf das reale Leben. An Wochenenden wo andere RL Freunde feiern gegangen sind in Diskotheken, da hat man sich oftmals vor den Rechner gehockt und dort einen Großteil seiner Freizeit verbracht. Allerdings auch dort habe ich stets versucht alles unter einem Hut zu bekommen. Mal feiern mit realen Freunden, mal im Spiel etwas mit zunächst "virtuellen" Freunden unternehmen

Sven sagt:  
unternehmen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
aber es war mit Sicherheit nicht immer einfach, quasi diese "beiden Leben" zu arrangieren kann ich mir vorstellen

Sven sagt:  
Nein einfach war es sicherlich nicht. Mit Sicherheit auch nicht immer erfolgreich.

Sven sagt:  
Egal wem man wo zusagte, hat man indirekt den anderen Freunden abgesagt.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
versteh ich gut  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und du sagtest ja du hast so im Schnitt pro Tag 3-5 Stunden deiner Zeit ins Spielen investiert  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
was sind deiner Meinung nach bei einem MMORPG daher die zeitaufwändigsten Elemente?

Sven sagt:  
Das änderte sich von patch zu patch vom jeweiligen Spiel. Am Anfang war das Zeitaufwendigste sicherlich die höchste lvl Stufe zu erreichen. Mit jedem Patch aber kam neuer Content hinzu, so dass sich das Bild veränderte. Später wurde halt wesentlich mehr Zeit benötigt eine gute Ausstattung des Charakters zu bekommen.

Sven sagt:  
Als den höchsten lvl zu erreichen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
ja ist klar was du meinst  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also sind die wesentlichen Elemente deiner Meinung nach zuerst das Erreichen des höchsten Levels und danach die Ausstattung des Charakters - also sprich die Ausrüstung - wenn ich dich da richtig verstehe

Sven sagt:  
Richtig, genau so ist es.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und was würdest du unter den Punkt "Ausrüstung beschaffen" subsumieren? also was gehört da alles dazu ?

Sven sagt:

Im Falle von DAOC, benötigte man zu Beginn eine Epicrüstung, danach kamen Spellcrafting Rüstung hinzu. Wieder später Artefakte ( spezielle Waffen und Rüstungen ) sowie Masterlvl ( besondere Fähigkeiten für den Charakter ).

Sven sagt:

Rüstung, Waffen, Fähigkeiten all dies gehört mit dazu

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also ist quasi ein Großteil der "Arbeit" die man als Spieler in ein MMORPG oder einen Charakter stecken muss erst nach Erreichen des maximalen Levels zu verrichten

Sven sagt:

Das ist richtig, prinzipiell ist es in jedem MMORPG so, das je länger ein Spiel auf dem Markt ist man umso länger braucht um Top ausgerüstet zu sein. Den höchsten lvl zu erreichen ist mittlerweile eins der geringsten Zeitbenötigten Dinge.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok verstehe

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also würdest du mir Recht geben wenn ich sagte, dass das Leveln an sich eigentlich nur mehr Mittel zum Zweck ist, um schnell die höchste Spielstufe zu erreichen und anschließend die wirklich interessanten Dinge eines MMORPGs zu entdecken?

Sven sagt:

Genau so sieht es aus.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und würdest du - auf Grund dieses hohen Zeitaufwandes - auch die Einstellung vertreten, dass es für Menschen mit weniger Zeit eher schwierig ist, wirklich in einem MMORPG Fuß zu fassen?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hier gehts ja teilweise um Wochen wenn nicht sogar Monate die man benötigt um wirklich etwas Interessantes in einem solchen Spiel erreichen zu können

Sven sagt:

Das kommt ganz auf den jeweiligen Spieler an. Wenn man natürlich überall sehr erfolgreich sein will und wirklich zu den TOP Leuten des Servers gehören will dann reicht es nicht aus abends mal 1 oder 2 Stunden zu spielen. Da braucht es dann wirklich sehr viel Zeit. Für Leute denen es reicht ein Rollenspiel im klassischen Sinne zu spielen einfach um langeweile zu überbrücken,

Sven sagt:

da reichen dann 1-2 Stunden auch wieder aus.

Sven sagt:

Wenn man aber wirklich alles im Spiel erreichen und sehen mag, dann ist es eine wirklich sehr Zeitintensive Angelegenheit.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also hängt das natürlich auch ganz stark von der jeweiligen Erwartung des Einzelnen an das Spiel selbst ab ob er mit einigen wenigen Stunden pro Woche beispielsweise vom Angebot eines MMORPGs zufrieden gestellt wird

Sven sagt:

Richtig, es liegt ganz am Spieler selbst mit welcher Erwartungshaltung er ein MMORPG beginnt und spielt.

Sven sagt:

Grundsätzlich ist aber doch noch zu sagen das ein MMORPG immer mehr Zeit verschlingt als es ein "normales" Autorennspiel als Beispiel.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

kann dadurch dann nicht aber auch zu Problemen innerhalb einer Spielergemeinschaft kommen? zb wenn jetzt Freunde gemeinsam spielen wollen die jeweils unterschiedlich viel Zeit ins Spiel investieren können?

Sven sagt:

Auch da kann es zu Reibereien kommen, wie auch im echten Leben. Der eine möchte dies und jenes machen, der andere hingegen lieber etwas vollkommen anderes. Ein MMORPG ist grob gesagt ein "virtuelles" Leben, wo man eben auch zu Kompromissen bereit sein muss.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hast du selbst - also bezüglich unterschiedlicher Spieldauer - schon solche Erfahrungen gemacht? zum Beispiel innerhalb einer Gilde?

Sven sagt:

Natürlich, das hat wohl so ziemlich jeder Spieler schon durch. Mal kann man sich durchsetzen, mal ist es sinnvoller zum Wohl des Gildeklimas zurückzustecken und entsprechende Dinge zu tun, oder eben auch zu lassen.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok verstehe - und was wären deiner Ansicht nach Elemente die bei MMORPGs der Zukunft anders gelöst oder neu überdacht werden müssten?

Sven sagt:

An erster Stelle würde ich sagen muss der Service noch deutlich verbessert werden. Immerhin zahlt man in der Regel einen gewissen Betrag im Monat um das Spiel spielen zu können. Weiterhin sollte man bedenken das es eben auch Spieler gibt mit wenig Zeit und Lust. Denen sollte es eben möglich gemacht werden auch nicht ewig auf der selben Stelle umherzutrameln.

Sven sagt:

Wobei einige Dinge was das angeht schon deutlich verbessert wurden.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

kannst du hier konkret Beispiele nennen? also was deiner Ansicht nach bereits verbessert wurde und wie?

Sven sagt:

Klar, was den Service angeht so ist es beispielsweise in World of Warcraft möglich ein "ingame" Ticket zu eröffnen um einen GameMaster zu erreichen wenn es mal ne buggy Quest gibt oder sonstige Spielinterne Probleme wie beleidigungen. Was den Spielern mit weniger Zeit zugute kommt ist in DAoC als Beispiel das es alle 7 tage ein freilvl gibt ( sofern man zuvor ein lvlup erreicht hat ).

Sven sagt:

In WoW gibt es Gasthäuser wo die Spieler ausloggen können um eine gewisse Zeitlang dann doppelte Erfahrung zu bekommen

Sven sagt:

Also durchaus schon verbesserungen.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm kann man auf jeden Fall so sehen ja

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

wo wir bereits bei "Verbesserungen" sind - ich würde dir nun gerne einige Ideen vorstellen bezüglich "Veränderungen" einiger Elemente bei MMORPGs - und dann deine Meinung dazu einholen

Sven sagt:

gern

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

im Fokus sollen eben Verbesserungen für das Zusammenspiel zwischen Viel und Gelegenheitsspielern stehn bzw. die Verbesserung der Situation von leuten mit weniger Zeit allgemein

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

eine Idee wäre zum Beispiel gewesen, den Low Level Chars mehr Bedeutung für die gesamte Spielwelt zu geben - soll heißen - es könnte beispielsweise Instanzen für chars mit niedrigem Level geben ( Beispiel so um die 30 ) die von Spielern gelöst werden müssen - erst wenn diese Instanzen gecleared sind können Spieler mit maximalem Level bestimmte Bereiche oder Dungeons in der Spielwelt betreten

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

natürlich müssten diese Instanzen für low chars dann über eine Levelbeschränkung verfügen um nicht von High Chars durchgerusst zu werden

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

daraus ergebe sich aber natürlich auch Probleme

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

beispielsweise was man nun denn tut , wenn nicht genug Chars dieser Level online sind um die Aufgabe zu lösen - dann könnten CHars mit max Level deshalb einige Instanzen gar nicht erst betreten

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
was ihnen gegenüber ja unfair wäre  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
wie siehst du das? zu einer möglichen Lösung des Problems komme ich dann  
noch - oder zumindest zu einem Ansatz  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Ansatz  
Sven sagt:  
Ist auf jeden fall eine interessante Idee und teilweise sollte es ja auch so  
Tendenzen in solche Richtungen geben  
Sven sagt:  
Natürlich hat man da immer das Problem wie du schon sagtest das es nicht genug  
Spieler gibt.  
Sven sagt:  
Allerdings beinhaltet dieser Vorschlag auch eine negative Eigenschaft. Und zwar  
gibt es dann wieder reativ klare und deutliche Vorgaben durch die Entwickler. Das  
ist ja das was man eigentlich in MMORPG´s als Spieler nicht so gern sieht.  
Sven sagt:  
Besonders da es Klassen gibt die es schwer haben werden entsprechende  
Gruppen zu finden.  
Sven sagt:  
Als beispiel sind hier Schleicher zu nennen.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Vorgabe im Bezug worauf?  
Sven sagt:  
Auf den Spielinhalt als solches. In einem MMORPG sollte es meiner Meinung nach  
möglich sein auf vielen Wegen einen Charakter zu lvln. In deinem beschriebenen  
Fall hätte man klar vorgaben .. du musst XYZ dann und dann machen um später  
nicht wieder vor einem gleichen Problem zu stehen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
ok ich glaube ich wurde da etwas falsch verstanden  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also gemeint war nicht, dass man mit level 30 eine instanz meistern muss um mit  
leve 60 eine andere machen zu können  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
gemeint war  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Dass Spieler beispielsweise mit Level 60 erst Zugang zu einer Instanz erhalten  
oder einem Dungeon wenn Spieler mit Level 30 ( nicht die selben Spieler sondern  
Leute die im Moment Level 30 haben zum Beispiel ) einen anderen Dungeon quasi  
zur gleichen Zeit gemeistert haben / hätten  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also quasi Spieler mit Level 30 machen um 18.30 den Boss in Instanz A - dadurch  
entsteht Spielern Level 60 um 18.31 die Möglichkeit Instanz B zu betreten  
Sven sagt:  
Dann habe ich das in der Tat etwas missverstanden. Entschuldige.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
kein Problem  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
deshalb ja auch das Problem - was wenn nicht genügend Spieler diese vorhanden  
sind um diese Instanz für Level 30 Chars zu machen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
das Ganze müsste natürlich dann mit einem Timer versehen werden - zb -  
nachdem der Boss der Instanz A erledigt ist wird Instanz B für ka 1 Woche geöffnet  
Sven sagt:  
Ich für meinen Teil halte dies nicht für eine sehr elegante Lösung. Dadurch  
entstehen wieder abhängigkeiten und hilft nur kurzzeitig den Spielern mit wenig  
Zeit.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

nunja daran hab ich natürlich auch gedacht  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
deshalb auch von diesem Standpunkt aus weg - eine Änderung im Speicher und Level - System generell einzuführen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und zwar :  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Ein Spieler der das maximale Level bereits erreicht hat sollte ( in welchen Abständen genau müsste man sich überlegen ) in der Lage sein auf frühere Versionen seines Chars zurückgreifen zu können  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
soll heißen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
wird ein Heiler mit Level 35 gebraucht kann ein Spieler mit Level 60 seinen Heiler mit Stufe 35 einloggen und der Gruppe aushelfen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
was brings? nunja  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
den Spielern mit mehr Zeit und höherem Char: einerseits Zugang zu einer Instanz oder einem bestimmten Bereich, den Low - Levels Hilfe und Zusammenspiel mit erfahrenen Spielern - und zusätzlich sollten die High Chars noch eine Art Vergütung für solche Einsätze bekommen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
zb - loggt ein 70er seinen 35er Heiler ein und hilft in Instanz XY bekommt er dafür ka - nennen wirs mal "Assist Punkte"  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
die kann er dann bei diesem Char auf Level 70 einlösen - zb für Skills oder Ausrüstung etc....  
Sven sagt:  
Währe natürlich ein erster Lösungsansatz, auf der anderen Seite ist das für reine "Rollenspieler" natürlich ein direkter Schlag ins Gesicht. Aus Rollenspielsicht nur schwer plausibel zu machen wieso sein Stufe 60 Charakter auf einmal nur Stufe 30 sein soll.  
Sven sagt:  
Ist schwierig eine solche Lösung zu implementieren die für alle Spielerarten zufriedenstellend ist  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
klar - das ist ein Argument - da müsste man dann eventuell versuchen das Ganze thematisch und inhaltlich passend unter zu bringen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also die Sache mit dem "Rollenspiel" - Faktor  
Sven sagt:  
Ist halt ein sehr breites Spektrum was bedacht und durchdacht werden müsste  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
das mit Sicherheit  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
ein weiterer Punkt is ja zb auch, wie man zb verhindern kann / soll, dass dann Spieler mit High chars ihre "kleinen" quasi schnell mal einloggen um dann eine solche Instanz durchzumachen und somit eine höhere für sie selbst freizuschalten  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
damit wär ja Gelegenheitsspielern dann auch nicht wirklich geholfen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
da könnte man aber zum Beispiel eine Beschränkung einführen hätte ich gedacht, also eine maximale Anzahl von Spielern mit Chars höchster Stufe in so einer Gruppe dann  
Sven sagt:  
Ja, oder das innerhalb der Gruppe es einen prozentualen Anteil geben muss mit realen lvl 30 Chars. Die nicht ich sag mal "kastriert" wurden  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

genau  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
so in der Art  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
selbiges oder ähnliches wäre auch fürs PvP angedacht gewesen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Beispielsweise die Unterteilung in einzelne PvP - Zonen ( nach Level ) - ok das is  
nix neues - diese aber sollten in ihrer Wirkung zusammenhängen - zb. Fraktion A  
siegt in der Zone der Chars mit Level 30 - 35 - deshalb erhält die selbe Fraktion in  
der nächsten Zone ( zb Chars von 35 - 40 ) Vorteile und Boni - oder Zugang zu  
neuen Quests und Gegenständen etc...  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also quasi auch dem PvP von "kleineren Chars" für die gesamte Spielwelt und das  
gesamte RvR / PvP mehr Bedeutung zu geben  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
dann wären wohl meiner Meinung nach auch Zonen wie die Battlegrounds in DaoC  
oder WoW für low level chars nicht ganz so leer und nicht so nutzlos  
Sven sagt:  
in abgeschwächter Form ist es ja anderrum bereits vorhanden. Um nochmal auf  
DAoC zurückzukommen. Dort gibt es einen Dungeon, Darkness Falls, wo das  
jeweilige Reich nur zugang zu hat wenn entsprechende Eroberungen im PvP  
Gebiet stattgefunden haben. Dort geniessen dann die kleineren ja lvbonus durch  
mehr Erfahrungspunkte.  
Sven sagt:  
Solche Dinge sollte es viel mehr geben.  
Sven sagt:  
Natürlich auch in deiner genannten Form.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
beispielsweise ja - man könnte hier ja mehrere solche Elemente miteinander  
kombinieren  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
was zwar mit Sicherheit einerseits komplexer für die Entwickler sein dürfte  
Sven sagt:  
Allerdings ist dies natürlich auch nur auf Servern mit entsprechender Population  
möglich, ansonsten haben die Spieler die Nachts/Abends ihrer realen Arbeit  
nachgehen auch wieder den kürzeren gezogen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
andererseits für die Spieler eine wesentlich höhere Gratifikation bieten würde -  
dann würd es nämlich auch Sinn und Spaß machen beispielsweise mal mit einem  
Level 40 Char ins PvP zu gehn oder eine Instanz durchzumachen etc... - und die  
anderen Spieler oder High chars hätten auch noch ihren Nutzen daraus  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
das ist klar - auf eine gewisse Menge an Spielern kann / könnte man bei so einem  
System nicht verzichten  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
bedeutet wiederum frühzeitige Einrichtung funktionierender und stabiler Server  
bzw. ein frühzeitiges Erkennen von "Zu wenig Population " und einer möglichen  
Clusterung wenn ich dich da richtig verstehe oder?  
Sven sagt:  
Ist auf jedenfall sehr viel Umfangreicher für die Publisher und Entwickler eines  
solchen Spielsystems. Auch dort müsste es viel mehr umfragen von den  
Entwicklern an die Spieler geben. Denn die Spieler sind die ersten die  
Veränderungen des Serverlebens mitbekommen. Währe eine große aber auch  
sehr lohnende Sache für die Entwickler. Zumindest aus meiner Sicht als Spieler  
Sven sagt:  
Der Punkty Qualitymanagement sollte auch bei den MMORPG's nicht zu kurz  
kommen seitens Publisher.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Das sollte ja nach Möglichkeit überall so sein

Sven sagt:

Leider sind MMORPG's diesbezüglich noch Entwicklungsland.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Besonders ärgerlich aber mit Sicherheit bei einem MMORPG für die Spieler, die ja für die Benutzung der Server und der virtuellen Welt monatliche Gebühren entrichten

Sven sagt:

Das ist zwar immer noch günstiger als ein Abend ausgeben .. Aber bei Millionen von Spielern die im Schnitt zwischen 10 und 15€ je nach Spiel im Monat ausgeben sollte man auch dort einen gewissen Standard erwarten dürfen.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ist verständlich ja

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Gibt es sonst noch Dinge die dir persönlich wichtig erscheinen im Bezug auf solche möglichen Veränderungen?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

auch in anderen Bereichen eines MMORPG?

Sven sagt:

Ganz klar, wir haben vorhin von den gebühren gesprochen. Dort sollte es generell immer möglich sein ähnlich wie bei einem Handy per Prepaidverfahren die Gebühren entrichten zu können. Für verbesserungen der Community würd eich mir ein System wünschen wo ich auch als nicht direkt eingeloggter Spieler mit meiner Gilde kommunizieren könnte ... Eine Art Messenger sozusagen.

Sven sagt:

Die es mir erlaubt von ausserhalb des Spieles mit meiner Gilde und Freunden in Kontakt zu bleiben.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

klings auf jeden Fall interessant

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

wäre ja dann wesentlich praktischer um sich eben mit Kollegen die Online sind unterhalten zu können

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also nicht selbst immer online gehn zu müssen

Sven sagt:

Das würde natürlich auch den "kleinlvigeren" der Gilde zugute kommen wenn man mal fragen hat zu einer Quest und gerade der ansprechpartner nicht ingame ist. Der nur surft weil er Beispielsweise auf einen Freund wartet oder ähnlich.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm is klar - wobei für Informationen zu Quests etc... ja meistens bereits im Internet auf einschlägigen Seiten gute Anleitungen etc... vorhanden sind

Sven sagt:

Sollte auch für die Entwickler interessant sein, immerhin verliert eine gute laufende Community nicht so sehr viel Spieler weil gewisse Freundschaftliche abhängigkeiten gefestigt werden.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

das is auf jeden Fall ein interessanter Aspekt ja

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also eben die Kommunikation zu verbessern zwischen "Ingame" und "Not - Ingame" - ich nenns jetzt einfach mal so

Sven sagt:

genau. Aus Entwicklersicht müsste es eher heissen " Eine starke Community" kann man besser melken ( Geldtechnisch )

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

vor allem da ja die Beschäftigung mit einem MMORPG meisten über die tatsächliche Spielzeit innerhalb der virtuellen Welt hinausgeht - denk man beispielsweise an Raidplaner, diverse Foren zu Klassen und Rassen, Templates etc... etc...

Sven sagt:

Exakt, wenn man ein MMORPG spielt, dann ist man in Gedanken wesentlich öfter beim Spielinhalt oder schaut nach Terminen für Raids als man tatsächlich ingame ist.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

sicher ein wichtiger Punkte ja - und um so größer die Community - um so mehr Spieler in der Breite ( also nicht nur in die Tiefe also Hardcore Zocker sondern auch Gelegenheitsspieler ) - um so mehr Einnahmen können lukriert werden - auch wenn die Entwicklungen und Server / Servicekosten höher sein sollten

Sven sagt:

Geiz ist nicht immer Geil. Zufriedene Kunden sind gern bereit etwas höhere Gebühren zu zahlen und bringen natürlich auch gern neue Leute mit in ein "gutes" Spiel.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

mit Sicherheit auch ein gutes Argument ja

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Na gut - ich denke mal dann haben wir doch einiges in dem Interview behandelt - und ich möchte mich an dieser Stelle vielmals für deine investierte Zeit und das Interview mit dir bedanken

Sven sagt:

Keine Ursache, hab ich gern gemacht.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Dann wünsch ich in diesem Sinne noch einen schönen Tag

Sven sagt:

Dir ebenfalls, Vielen Dank

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Danke auch

## Interviewprotokoll „Soki“

Date and Time: 04/18/2008 11:43 AM

You have sent a message to Soki

Hallo Soki

Date and Time: 04/18/2008 11:44 AM

You have sent a message to Soki

Vielen Dank dass du Dich für das Interview zur Verfügung stellst und dir die Zeit dafür nimmst

Date and Time: 04/18/2008 11:44 AM

You have sent a message to Soki

Alles was du sagst wird vertraulich behandelt also in anonymisierter Form verwendet

Date and Time: 04/18/2008 11:45 AM

You have sent a message to Soki

Möchtest du etwas über deine Erfahrungen mit MMORPGs erzählen?

Date and Time: 04/18/2008 11:46 AM

You have sent a message to Soki

also wie lange spielst du beispielsweise schon MMORPGs?

Date and Time: 04/18/2008 11:47 AM

You have received a message from Soki

Also ich habe mit Dark Age of Camelot richtig mit einem MMORPG angefangen und davor nur etwas Ultima Online mit ein paar Kumpels. Jetzt spiele ich World of Warcraft und das auch sehr erfolgreich

Date and Time: 04/18/2008 11:48 AM

You have received a message from Soki

Dark Age of Camelot habe ich ca 5 Jahre lang gespielt und World of Warcraft jetzt fast 2 Jahre

Date and Time: 04/18/2008 11:48 AM

You have sent a message to Soki

ok - also kann man sagen du bist in diesem Bereich schon eine lange Zeit tätig

Date and Time: 04/18/2008 11:48 AM

You have received a message from Soki

Jo das kann man so sagen :)

Date and Time: 04/18/2008 11:49 AM

You have received a message from Soki

habe zwischen durch auch mehrere Beta Tests besucht wie zb von Linage 2

Date and Time: 04/18/2008 11:49 AM

You have received a message from Soki

und habe ab und an auch noch GuildWars gespielt

Date and Time: 04/18/2008 11:50 AM

You have sent a message to Soki

also eigentlich auch eine ganze Menge verschiedener Titel - und was fasziniert dich an Online Rollenspielen dieser Art? oder was macht für dich den Reiz solcher Spiele aus?

Date and Time: 04/18/2008 11:51 AM

You have received a message from Soki

Erst mal die Leute die mit dir spielen können und halt die individuallität von Spielszenarios die die Spieler selber gestallten

Date and Time: 04/18/2008 11:52 AM

You have received a message from Soki

und das sie halt mehr Zeit "fressen" als die Heut zutag die Singelplayer games

Date and Time: 04/18/2008 11:52 AM

You have sent a message to Soki

und was verstehst du genau unter "selber gestalten"?

Date and Time: 04/18/2008 11:53 AM

You have received a message from Soki

Jeder Spielt ein Spiel auf seine Weise. Nehmen wir mal Dark Age of Camelot das PVP. Wenn meine Gruppe auf eine andere Gruppe trifft kannst nicht genau sagen wie der andere reagiert

Date and Time: 04/18/2008 11:54 AM

You have received a message from Soki

oder ob sie überhaupt reagiert du kannst schon den gegner einschätzen aber sie können halt alle individuell reagieren

Date and Time: 04/18/2008 11:55 AM

You have received a message from Soki

wobei halt bei World of Warcraft die Boss fights zumbeispiel Fertig gescriptet sind und einfach einen leidfaden abarbeitet

Date and Time: 04/18/2008 11:55 AM

You have sent a message to Soki

ok verstehe - also sprich dass keine Situation einer anderen gleicht - zumindest in bestimmten Bereichen nicht - weil man eben mit oder gegen andere Menschen spielt - und die nicht so berechenbar sind wie beispielsweise ein Computergegner ( was PvP angeht jetzt )

Date and Time: 04/18/2008 11:56 AM

You have sent a message to Soki

ok is klar

Date and Time: 04/18/2008 11:56 AM

You have received a message from Soki

genau :)

Date and Time: 04/18/2008 11:56 AM

You have sent a message to Soki

und würdest du sagen, dass du eher viel oder wenig Zeit online verbringst oder verbracht hast? also so ungefähr

Date and Time: 04/18/2008 11:57 AM

You have received a message from Soki

zuviel \*g\*

Date and Time: 04/18/2008 11:57 AM

You have sent a message to Soki

ok hehe

Date and Time: 04/18/2008 11:57 AM

You have sent a message to Soki

kannst du das irgendwie in Zahlen ausdrücken damit man ein Gefühl dafür bekommt, was "zuviel" jetzt eigentlich heißt?

Date and Time: 04/18/2008 11:58 AM

You have received a message from Soki

es kommt drauf an werktags wenn ich halt zeit habe kann zwischen 6-8h gehen und am we wann ich aufstehe bis ich müde werde sprich 12+h

Date and Time: 04/18/2008 11:58 AM

You have sent a message to Soki

ok - da kann man sich schon ungefähr was drunter vorstellen

Date and Time: 04/18/2008 11:58 AM

You have sent a message to Soki

danke

Date and Time: 04/18/2008 11:59 AM

You have sent a message to Soki

und hat diese "Spielzeit" sich auch irgendwie auf dein restliches oder "reales" Leben ausgewirkt?

Date and Time: 04/18/2008 11:59 AM

You have sent a message to Soki

also z.B. bestimmt deine Online - Zeit deinen Tagesablauf, gibts Einschnitte im Privatleben, etc...

Date and Time: 04/18/2008 12:00 AM

You have received a message from Soki

etwas ich habe neue Freunde aus der "ganzen Welt" kennen gelernt die das gleiche hobby haben wie ich und es gab ja auch schon Treffen wo man sich getroffen hat.

Date and Time: 04/18/2008 12:01 AM

You have received a message from Soki

ab und an halt schon paar sachen verhauen in der Schule aber des nicht oft.

Date and Time: 04/18/2008 12:01 AM

You have received a message from Soki

halt was ne 1 zb werden konnte wurde ne 3 oder ne 4

Date and Time: 04/18/2008 12:02 AM

You have sent a message to Soki

ok verstehe

Date and Time: 04/18/2008 12:02 AM

You have sent a message to Soki

und was ich aus deinen bisherigen Ausführungen entnehmen konnte bist du dann eher ein Gemeinschafts und Gruppenspieler oder? also nicht wirklich ein Einzelgänger im Spiel

Date and Time: 04/18/2008 12:03 AM

You have received a message from Soki

jo in Gruppe macht halt schon alles mehr Spass :)

Date and Time: 04/18/2008 12:03 AM

You have sent a message to Soki

hehe ja - vorallem sind diese Spiele ja auch eher auf Gruppenspiel und Zusammenarbeit ausgelegt

Date and Time: 04/18/2008 12:04 AM

You have sent a message to Soki

ich schätze mal du warst auch bereits Mitglied in diversen Gilden?

Date and Time: 04/18/2008 12:04 AM

You have received a message from Soki

jo war ich

Date and Time: 04/18/2008 12:04 AM

You have sent a message to Soki

auch in einer leitenden Position?

Date and Time: 04/18/2008 12:05 AM

You have received a message from Soki

Ich war in meiner ersten Gilde erst nur als Member und dann als der Gildenleiter aufgehört hat mit dem Spiel habe ich es übernommen und habe es versucht sie weiter zu Leiten.

Date and Time: 04/18/2008 12:06 AM

You have sent a message to Soki

hm ok

Date and Time: 04/18/2008 12:07 AM

You have sent a message to Soki

und wie würdest du - aus deiner Erfahrung heraus - das Verhältnis innerhalb einer Gilde zwischen Spielern mit viel Online - Zeit und wenig Zeit Ingame beschreiben? oder gabs solche unterschiedlichen Spieler überhaupt bei euch?

Date and Time: 04/18/2008 12:08 AM

You have received a message from Soki

Bei uns damals in Daoc gabs das eigentlich nicht. Die die viel Zeit hatten haben den die wenig Zeit hatten geholfen soweit es ging und wir haben viele Sachen gemeinsam gemacht.

Date and Time: 04/18/2008 12:09 AM

You have received a message from Soki

wobei dies halt in Daoc möglich ist und in Wow nicht so einfach ist

Date and Time: 04/18/2008 12:09 AM

You have sent a message to Soki

ok - also ist diese Möglichkeit sich gegenseitig zu helfen und trotzdem zusammen zu spielen stark davon abhängig , wie so ein Spiel aufgebaut ist und / oder funktioniert

Date and Time: 04/18/2008 12:10 AM  
You have received a message from Soki  
genau

Date and Time: 04/18/2008 12:10 AM  
You have sent a message to Soki  
und was würdest du sagen sind bei einem MMORPG die zeitintensivsten  
Bereiche?

Date and Time: 04/18/2008 12:10 AM  
You have received a message from Soki  
die ausrüstung besorgen

Date and Time: 04/18/2008 12:11 AM  
You have received a message from Soki  
nehmen wir da World of Warcraft da gibt es 25er Instantzen wo Gilden paar mal  
die Woche reingehen um sich Auszurüsten

Date and Time: 04/18/2008 12:11 AM  
You have sent a message to Soki  
kannst du das vielleicht etwas detaillierter erklären?

Date and Time: 04/18/2008 12:11 AM  
You have received a message from Soki  
früher gabs auch noch 40er Instantzen

Date and Time: 04/18/2008 12:12 AM  
You have received a message from Soki  
und nicht jeder hat die zeit bei solchen veranstaltungen teilzunehmen

Date and Time: 04/18/2008 12:12 AM  
You have received a message from Soki  
weil jeder der da mit geht muss sich darauf vorbereiten

Date and Time: 04/18/2008 12:13 AM  
You have sent a message to Soki  
ok das bedeutet quasi es gibt Voraussetzungen, die man erfüllen muss, um  
überhaupt an so einem "Raid" teilnehmen zu können

Date and Time: 04/18/2008 12:13 AM  
You have received a message from Soki  
ja genau

Date and Time: 04/18/2008 12:13 AM  
You have sent a message to Soki  
und das alleine ist schon ziemlich zeitaufwendig

Date and Time: 04/18/2008 12:13 AM  
You have received a message from Soki  
sei es ihrgendeine Quest oder sei es einfach nur die Ausrüstung die benötigt wird  
es frist alles zeit

Date and Time: 04/18/2008 12:15 AM  
You have sent a message to Soki  
und wie siehst du persönlich die Lage der Spieler, die nicht so viel Zeit in das Spiel  
investieren können, um zb. solche Instanzen zu meistern oder überhaupt daran  
teilzunehmen?

Date and Time: 04/18/2008 12:17 AM  
You have sent a message to Soki  
also sprich ist deiner Meinung nach WoW - um beim Beispiel zu bleiben - für Leute  
mit wenig Zeit überhaupt sinnvoll? oder sollten diese Spieler lieber ein anderes  
Spiel versuchen

Date and Time: 04/18/2008 12:17 AM  
You have received a message from Soki  
bei World of Warcraft haben sie jetzt eine nette Lösung gehabt, wo die Spieler in  
5er Grp in Instantzen gehen und Abzeichen Sammeln. Dies dauert auch nur  
maximal 2h es kann aber auch nur 30 mins dauern. Man kann dann die Abzeichen  
eintauschen für Ausrüstung die fast Gleichwertig ist mit der Ausrüstung aus den  
25er Instantzen.

Date and Time: 04/18/2008 12:18 AM  
You have received a message from Soki

Jo wieso nicht jeder hat eine andere Weise ein Spiel zu spielen nur der eine Spieler ist schneller bei seinem Ziel und der andere braucht halt etwas länger.

Date and Time: 04/18/2008 12:19 AM  
You have sent a message to Soki  
ok verstehe - also durch diese neue Möglichkeit des Abzeichens sammeln können auch Spieler mit weniger Zeit an fast identische (also von der Qualität her) Ausrüstung gelangen wie Spieler die viel mehr Zeit in das Spiel investieren?

Date and Time: 04/18/2008 12:20 AM  
You have received a message from Soki  
ja

Date and Time: 04/18/2008 12:21 AM  
You have sent a message to Soki  
also eigentlich ein guter Schritt der Entwickler um Gelegenheitsspieler zu begünstigen

Date and Time: 04/18/2008 12:21 AM  
You have received a message from Soki  
in World of Warcraft haben sie ja jetzt auch die einzelnen Zugangsquest abgeschafft für die 25er Instanzen und somit kommen auch mal Leute in die Instanzen die nicht soviel Zeit hatten.

Date and Time: 04/18/2008 12:22 AM  
You have sent a message to Soki  
hm ok

Date and Time: 04/18/2008 12:22 AM  
You have sent a message to Soki  
und der Zugang zu diesen 5er Instanzen und die dafür benötigte Ausrüstung ist verhältnismäßig schnell und einfach zu bekommen?

Date and Time: 04/18/2008 12:23 AM  
You have received a message from Soki  
jo bekommt man meistens schon beim Leveln alles

Date and Time: 04/18/2008 12:23 AM  
You have received a message from Soki  
bei paar anderen brauchst halt noch etwas

Date and Time: 04/18/2008 12:23 AM  
You have received a message from Soki  
aber geht schon recht schnell

Date and Time: 04/18/2008 12:24 AM  
You have sent a message to Soki  
was kann man unter "recht schnell" so ca verstehen ? also wie lange braucht man da ungefähr dafür? also für Charakter leveln und dann die nötigen Voraussetzungen schaffen?

Date and Time: 04/18/2008 12:24 AM  
You have sent a message to Soki  
kannst du das irgendwie einschätzen?

Date and Time: 04/18/2008 12:26 AM  
You have sent a message to Soki  
also ungefähr in Zahlen ausdrücken - mehrere Tage oder Wochen oder Monate etc...

Date and Time: 04/18/2008 12:26 AM  
You have received a message from Soki  
also es wurde jetzt sehr vereinfacht mit dem Leveln in World of Warcraft da die Quest im Bereich von Level 20-60 die doppelte Erfahrung gibt denk ich mal dauert es je nach Spieler unterschiedlich lange. Ich persönlich habe zb für einen Charakter ca 7 Tage gebraucht um auf Level 70 zu kommen

Date and Time: 04/18/2008 12:26 AM  
You have received a message from Soki  
wobei andere eventuell das doppelte brauchen

Date and Time: 04/18/2008 12:26 AM  
You have received a message from Soki  
oder sogar weniger

Date and Time: 04/18/2008 12:27 AM  
You have sent a message to Soki  
also 7 Tage bedeutet 7 Tage in Echtzeit - also sprich 7x 24 Stunden ca

Date and Time: 04/18/2008 12:27 AM  
You have received a message from Soki  
7x 24h

Date and Time: 04/18/2008 12:27 AM  
You have sent a message to Soki  
ok danke

Date and Time: 04/18/2008 12:27 AM  
You have sent a message to Soki  
und was wären - von deiner Sicht aus - Dinge die man beispielsweise bei WoW  
noch überdenken könnte - oder Dinge die man verbessern und anders lösen  
könnte

Date and Time: 04/18/2008 12:28 AM  
You have sent a message to Soki  
also sprich wo gibts Probleme deiner Meinung nach

Date and Time: 04/18/2008 12:29 AM  
You have received a message from Soki  
Ein großer nachteil ist bei WoW halt die geschichte das jeder beim Ausrüsten  
seines Charakter dabei sein muss, weil man die Ausrüstung nicht handeln oder  
einfach tauschen kann.

Date and Time: 04/18/2008 12:29 AM  
You have sent a message to Soki  
ok was meinst du genau mit "dabei sein"?

Date and Time: 04/18/2008 12:31 AM  
You have received a message from Soki  
Also in Wow muss man zb in den 5er Instanzen beim Bosskill dabei gewesen  
sein um die Belohnung zu bekommen und bei Daoc konnte man es einem Spieler  
zb einfach mitbringen.

Date and Time: 04/18/2008 12:31 AM  
You have sent a message to Soki  
also quasi einen bestimmten Gegenstand beispielsweise

Date and Time: 04/18/2008 12:32 AM  
You have received a message from Soki  
genau

Date and Time: 04/18/2008 12:32 AM  
You have sent a message to Soki  
ok verstehe - und die Tatsache, dass ja bestimmte Ausrüstungsgegenstände  
teilweise nur sehr selten "droppen" ist da wahrscheinlich nicht gerade hilfreich  
nehm ich mal an

Date and Time: 04/18/2008 12:33 AM  
You have received a message from Soki  
jo das auch noch aber des find ich ja nicht gerade schlimm

Date and Time: 04/18/2008 12:33 AM  
You have received a message from Soki  
find halt mehr das problem bei dem das nur die 5 spieler zb es aufheben können  
und nicht tauschen können

Date and Time: 04/18/2008 12:34 AM  
You have sent a message to Soki  
ok verstehe - das heißt manchmal werden als Gegenstände von jemandem  
aufgenommen der sie zum Beispiel gar nicht benötigt, und dieser Spieler kann die  
Gegenstände später dann aber nicht wieder abgeben

Date and Time: 04/18/2008 12:34 AM  
You have received a message from Soki  
genau

Date and Time: 04/18/2008 12:35 AM  
You have sent a message to Soki

also würdest du es für sinnvoll halten, so eine Beschränkung quasi gar nicht erst einzuführen oder sie - im Falle von WoW - wieder aufzuheben?

Date and Time: 04/18/2008 12:35 AM  
You have received a message from Soki  
fürs aufheben ist es glaub ich zuspät weil alle spieler es akzeptiert haben ;]

Date and Time: 04/18/2008 12:36 AM  
You have sent a message to Soki  
ok also hätte man sich das vorher genauer überlegen müssen

Date and Time: 04/18/2008 12:36 AM  
You have sent a message to Soki  
wie man so ein Problem besser in den Griff hätte bekommen können

Date and Time: 04/18/2008 12:36 AM  
You have received a message from Soki  
jo ist eine frage die am anfang ist

Date and Time: 04/18/2008 12:36 AM  
You have sent a message to Soki  
hm ok

Date and Time: 04/18/2008 12:37 AM  
You have sent a message to Soki  
und gibts noch andere Bereich wo du Verbesserungspotential sehen würdest?

Date and Time: 04/18/2008 12:37 AM  
You have sent a message to Soki  
also was zb PvP angeht, oder das Craften, etc...?

Date and Time: 04/18/2008 12:38 AM  
You have received a message from Soki  
im PVP bereich zb in Daoc fand ich es halt sehr ausbalanciert

Date and Time: 04/18/2008 12:39 AM  
You have received a message from Soki  
weil jeder ja alles haben konnte nur auf verschiedene Klassen verteilt

Date and Time: 04/18/2008 12:39 AM  
You have received a message from Soki  
wobei halt in Wow jedes Reich jede Klasse hat

Date and Time: 04/18/2008 12:39 AM  
You have received a message from Soki  
das ich persönlich nicht toll finde

Date and Time: 04/18/2008 12:39 AM  
You have received a message from Soki  
in Daoc hatte man halt die 3 Reiche die sich selbst Balanciert haben

Date and Time: 04/18/2008 12:40 AM  
You have received a message from Soki  
und in wow gibt es halt nur "gut oder böse"

Date and Time: 04/18/2008 12:41 AM  
You have sent a message to Soki  
ok scheint einläuchtend zu sein - also in DaoC war eine größere Vielfalt an unterschiedlichen Klassen vorhanden, wodurch der Kampf im Bereich PvP quasi von selbst ein wenig ausbalanciert wurde

Date and Time: 04/18/2008 12:41 AM  
You have sent a message to Soki  
wenn ich dich da jetzt richtig verstehe

Date and Time: 04/18/2008 12:41 AM  
You have received a message from Soki  
genau

Date and Time: 04/18/2008 12:42 AM  
You have received a message from Soki  
in wow gibt es halt in allen Fraktionen ein Setup und das wird gespielt

Date and Time: 04/18/2008 12:42 AM  
You have sent a message to Soki  
also quasi immer das gleiche oder ähnliche "Setup" - also zusammenstellung einer gruppe?

Date and Time: 04/18/2008 12:42 AM  
You have received a message from Soki  
genau

Date and Time: 04/18/2008 12:43 AM  
You have sent a message to Soki  
das heißt man sollte bei der Entwicklung eines solchen Titels verstärkt auf eine  
mögliche Vielfalt achten

Date and Time: 04/18/2008 12:44 AM  
You have received a message from Soki  
jo ist auf jedenfall ein Punkt den man nicht auseracht lassen darf

Date and Time: 04/18/2008 12:44 AM  
You have sent a message to Soki  
wo wir gerade beim Thema PvP sind -

Date and Time: 04/18/2008 12:45 AM  
You have sent a message to Soki  
findest du - wie es zb. in DaoC ja war und auch in WoW vorhanden ist - dass die  
BG's - also die Battlegrounds - für Spieler die noch keine maximale Stufe mit ihrem  
Charakter erreicht haben sinnvoll ins Spiel integriert sind? also bringt das PvP  
dieser Art den Spielern etwas?

Date and Time: 04/18/2008 12:46 AM  
You have received a message from Soki  
jain ist für mich ein streitthema aber find halt auch ein nachteil in Wow das zb die  
BGs auf spieleranzahlen auf beiden seiten begrenz sind

Date and Time: 04/18/2008 12:46 AM  
You have received a message from Soki  
in Daoc konnte man sich einfach als Große Gruppe dann zusammenschliesen und  
einfach zusammen es mal versuchen

Date and Time: 04/18/2008 12:47 AM  
You have received a message from Soki  
in Daoc gab zb den ersten Keepraid mit ca 200 Level 30-45 Charatern

Date and Time: 04/18/2008 12:47 AM  
You have received a message from Soki  
wo es halt in WOW garnicht möglich wär

Date and Time: 04/18/2008 12:48 AM  
You have sent a message to Soki  
eben weil die Anzahl der Spieler begrenzt ist?

Date and Time: 04/18/2008 12:48 AM  
You have received a message from Soki  
unteranderem

Date and Time: 04/18/2008 12:48 AM  
You have received a message from Soki  
in Wow ist das PVP vom PVE getrennt

Date and Time: 04/18/2008 12:48 AM  
You have received a message from Soki  
und in Daoc halt nicht

Date and Time: 04/18/2008 12:48 AM  
You have received a message from Soki  
es hatte halt immer ein auswirken zb auf das ganze reich

Date and Time: 04/18/2008 12:49 AM  
You have sent a message to Soki  
naja in daoc gibts ja auch eine getrennte RvR zone wo dann halt PvP gemacht  
wird oder?

Date and Time: 04/18/2008 12:49 AM  
You have received a message from Soki  
ja schon aber es hat halt auch das PVE beeinflusst

Date and Time: 04/18/2008 12:49 AM  
You have sent a message to Soki  
ok

Date and Time: 04/18/2008 12:49 AM

You have sent a message to Soki  
also die Verbindung zwischen den beiden Bereichen fehlt quasi in WoW  
Date and Time: 04/18/2008 12:49 AM  
You have received a message from Soki  
genau  
Date and Time: 04/18/2008 12:50 AM  
You have received a message from Soki  
wobei WoW jetzt mehr auf den e-sports bereich wechselt  
Date and Time: 04/18/2008 12:50 AM  
You have sent a message to Soki  
du sprichst jetzt von den arena - servern oder?  
Date and Time: 04/18/2008 12:50 AM  
You have received a message from Soki  
genau  
Date and Time: 04/18/2008 12:51 AM  
You have received a message from Soki  
ist ja eigentlich ne art Liga  
Date and Time: 04/18/2008 12:51 AM  
You have sent a message to Soki  
jo - aber steht das nicht irgendwie auch dem Gedanken eines Rollenspiels  
entgegen?  
Date and Time: 04/18/2008 12:51 AM  
You have received a message from Soki  
wo halt spieler spielen können und sich messen können  
Date and Time: 04/18/2008 12:52 AM  
You have received a message from Soki  
ich find persönlich das diese Art von Spielen nicht in ein Rollenspiel reinpasst  
Date and Time: 04/18/2008 12:52 AM  
You have received a message from Soki  
Ich spiele wohl auch Arena aber das macht mir nicht soviel spass wie jetzt zb in  
eine Instanz zu gehen mit anderen Spielern  
Date and Time: 04/18/2008 12:53 AM  
You have received a message from Soki  
aber kann mir halt auch vorstellen das es spieler gibt denen es gefällt  
Date and Time: 04/18/2008 12:53 AM  
You have sent a message to Soki  
kann ich gut nachvollziehen diese Einschätzung - und ja glaub auch dass es  
Spieler gibt denen die andere Art mehr zusagt .also wie beispielsweise jetzt die  
arena server  
Date and Time: 04/18/2008 12:54 AM  
You have sent a message to Soki  
würde so ein Zusammenhang zwischen PvP und PvE - wie in daoc - deiner  
Meinung nach auch etwas für das Spielgefühl und den Zusammenhalt einer  
Gemeinschaft tun? also trägt so etwas nicht auch zur Atmosphäre eines MMO  
Role Playing Games bei?  
Date and Time: 04/18/2008 12:54 AM  
You have received a message from Soki  
Jo auf jeden fall  
Date and Time: 04/18/2008 12:55 AM  
You have received a message from Soki  
nehmen wir zb den Relikt Raid in Daoc  
Date and Time: 04/18/2008 12:55 AM  
You have received a message from Soki  
da gab es richtige Telefonketten die dann um 4 uhr nachts angerufen wurden  
Date and Time: 04/18/2008 12:55 AM  
You have received a message from Soki  
um zb das Relikt zu verteidigen  
Date and Time: 04/18/2008 12:55 AM  
You have received a message from Soki

Relikte sind zb verbesserungen für das eigene Reich  
Date and Time: 04/18/2008 12:56 AM  
You have received a message from Soki  
wenn man sie besitzt  
Date and Time: 04/18/2008 12:56 AM  
You have sent a message to Soki  
ok verstehe - also quasi eine Sache die dann auch eine Eigendynamik entwickelt  
die - über das eigentliche Spiel hinausgeht  
Date and Time: 04/18/2008 12:56 AM  
You have received a message from Soki  
jo das individuelle gestalten des Spiels vom Spieler was ich so gern mag  
Date and Time: 04/18/2008 12:57 AM  
You have sent a message to Soki  
womit wir eben wieder bei diesem Punkt wären, den du zuvor schon mal  
angesprochen hast  
Date and Time: 04/18/2008 12:58 AM  
You have sent a message to Soki  
und lass uns noch kurz vielleicht auf ein oder zwei bereiche abseits von PvP  
eingehen  
Date and Time: 04/18/2008 12:58 AM  
You have sent a message to Soki  
z.B. beim Thema Crafting  
Date and Time: 04/18/2008 12:59 AM  
You have received a message from Soki  
Also das Crafting find ich zb sehr wichtig weil man da automatisch abhängig wird  
von anderen  
Date and Time: 04/18/2008 12:59 AM  
You have received a message from Soki  
das wiederum gemeinschaft bildet  
Date and Time: 04/18/2008 12:59 AM  
You have sent a message to Soki  
was meinst du genau mit abhängig?  
Date and Time: 04/18/2008 01:00 PM  
You have received a message from Soki  
Der spieler der zb seine neue Lederrüstung zb brauch geht halt zu einem Spieler  
der einen Schneider hat und fragt ihn ob er ihm eine Bauen kann  
Date and Time: 04/18/2008 01:00 PM  
You have received a message from Soki  
so war es in Daoc  
Date and Time: 04/18/2008 01:01 PM  
You have received a message from Soki  
in Wow können die die Craften meistens nur für sich selbst was bauen  
Date and Time: 04/18/2008 01:01 PM  
You have received a message from Soki  
aber gibt halt auch ausnahmen wie den Alchimisten  
Date and Time: 04/18/2008 01:01 PM  
You have received a message from Soki  
der Tränke einfach für jeden machen kann  
Date and Time: 04/18/2008 01:02 PM  
You have received a message from Soki  
wobei es bei Eve-online das ganze spiel auf Wirtschaft auslegt  
Date and Time: 04/18/2008 01:02 PM  
You have sent a message to Soki  
also findest du es wichtig, für einen anderen etwas herstellen zu können - einfach  
auch um den Community Gedanken zu fördern und nicht nur für sich selbst zu  
wirtschaften und zu handeln -  
Date and Time: 04/18/2008 01:02 PM  
You have received a message from Soki

es muss nicht sein unbedingt aber wie schon geschrieben es gibt halt spiele die nur daraus bestehen

Date and Time: 04/18/2008 01:03 PM  
 You have received a message from Soki  
 und find dies halt auch sehr gut gelöst in allen spielen man sieht die schwerpunkte wo sich ein spiel befindet

Date and Time: 04/18/2008 01:03 PM  
 You have received a message from Soki  
 Daoc zb mehr auf RVR

Date and Time: 04/18/2008 01:04 PM  
 You have received a message from Soki  
 Wow mehr auf PVE

Date and Time: 04/18/2008 01:04 PM  
 You have sent a message to Soki  
 verstehe - und würdest du am Crafting - System von z.B. WoW jetzt - außer dass man quasi die meisten Gegenstände für sich selbst herstellt - noch Verbesserungsmöglichkeiten sehn?

Date and Time: 04/18/2008 01:05 PM  
 You have received a message from Soki  
 eigentlich nicht

Date and Time: 04/18/2008 01:05 PM  
 You have sent a message to Soki  
 ka dauerts zu lange seinen Beruf aufs höchste Level zu bringen, oder is zu teuer - zu aufwendig, etc... etc...

Date and Time: 04/18/2008 01:05 PM  
 You have received a message from Soki  
 es ist sehr einfach und fast alles was man herstellt ist zu ihrgendwas gut

Date and Time: 04/18/2008 01:06 PM  
 You have sent a message to Soki  
 ok das ja auch mal ein positives Feedback für so ein System eines aktuellen Titels :)

Date and Time: 04/18/2008 01:06 PM  
 You have received a message from Soki  
 hehe

Date and Time: 04/18/2008 01:06 PM  
 You have sent a message to Soki  
 was würdest du zb von der Idee halten, den Beruf für den man sich entscheidet mehr mit der Wahl der Klasse in Verbindung zu setzen als bis jetzt üblich -

Date and Time: 04/18/2008 01:06 PM  
 You have sent a message to Soki  
 also beispielsweise

Date and Time: 04/18/2008 01:07 PM  
 You have received a message from Soki  
 in Daoc war es mal so und fand diese idee recht gut

Date and Time: 04/18/2008 01:07 PM  
 You have received a message from Soki  
 da konnten nur gewisse Klassen einen Beruf ausüben

Date and Time: 04/18/2008 01:07 PM  
 You have received a message from Soki  
 Zb ein Magier konnte kein Waffenschmied werden

Date and Time: 04/18/2008 01:08 PM  
 You have received a message from Soki  
 und dafür ein Krieger kein Alchemist

Date and Time: 04/18/2008 01:08 PM  
 You have sent a message to Soki  
 ein Krieg wird Waffenschmied weil : als Waffenschmied ( man benutzt ja quasi den Hammer ) bekommt man mit der Zeit einen stärkeren "Ärmel" - das heißt mehr Kraft - und man bekommt dann zb als Kriegerklasse bei Stufenanstiegen im Beruf

einen Bonus auf Stärke - oder das Maximale Cap eines Attributes - in diesem Fall  
Stärke - wird durch den Beruf erhöht  
Date and Time: 04/18/2008 01:08 PM  
You have sent a message to Soki  
Kieger  
Date and Time: 04/18/2008 01:09 PM  
You have received a message from Soki  
jo fänd ich ganz nett eigentlich aber dies wurde halt bis jetzt nur von Daoc so  
umgesetzt  
Date and Time: 04/18/2008 01:09 PM  
You have sent a message to Soki  
also in Form von einer Beschränkung bestimmter Klassen auf bestimmte Berufe  
Date and Time: 04/18/2008 01:09 PM  
You have received a message from Soki  
genau  
Date and Time: 04/18/2008 01:10 PM  
You have sent a message to Soki  
aber eine echt Auswirkung auf die Stats des Spielers hatte der Beruf ja nicht wenn  
ich mich nicht täusche jetzt oder?  
Date and Time: 04/18/2008 01:10 PM  
You have received a message from Soki  
jo hatte keine auswirkung  
Date and Time: 04/18/2008 01:10 PM  
You have sent a message to Soki  
ok gut - dann hab ich das richtig in Erinnerung  
Date and Time: 04/18/2008 01:10 PM  
You have sent a message to Soki  
das wäre halt meiner Ansicht nach auch eine Möglichkeit einem "Rollenspiel"  
wieder eher gerecht zu werden - zb durch die Einführung eines solchen Systems  
Date and Time: 04/18/2008 01:11 PM  
You have received a message from Soki  
ich weis es nicht wie es bei Lord of the Rings ist aber da ist es glaub ich möglich  
Date and Time: 04/18/2008 01:11 PM  
You have sent a message to Soki  
außerdem hätte man dann einen bleibenden Nutzen durch die Berufswahl - weil  
"Items" ändern sich ja sowieso immer im Laufe der Zeit - eine Caperhöhung  
beispielsweise bleibt ja bestehen  
Date and Time: 04/18/2008 01:11 PM  
You have received a message from Soki  
das die Craftberufe sich auf den Charakter auswirken  
Date and Time: 04/18/2008 01:12 PM  
You have sent a message to Soki  
ok das is dann auf jeden Fall ein interessanter Punkt zu recherchieren  
Date and Time: 04/18/2008 01:12 PM  
You have sent a message to Soki  
dem sollte ich mal nachgehen :)  
Date and Time: 04/18/2008 01:12 PM  
You have received a message from Soki  
ich selber habs nur etwas in der Beta gespielt  
Date and Time: 04/18/2008 01:12 PM  
You have received a message from Soki  
aber da habe ich mir nicht das Craftsystem angekuckt  
Date and Time: 04/18/2008 01:13 PM  
You have sent a message to Soki  
ok verstehe - naja werd ich auf jeden Fall mal was dazu nachlesen  
Date and Time: 04/18/2008 01:13 PM  
You have sent a message to Soki

und ich würd sagen last but not least - gibts sonst noch irgendwelche Trends oder Entwicklungen die dich in letzter Zeit bei MMORPGs interessiert / fasziniert oder schockiert haben?

Date and Time: 04/18/2008 01:14 PM

You have received a message from Soki

Also ich warte sehr auf Warhammer Online und ich selber gehe nächstes wochenende auf die RPC in Münster

Date and Time: 04/18/2008 01:15 PM

You have received a message from Soki

dort werden sehr viele noch nicht erschienen Titel wie zb Warhammer Online vorgestellt

Date and Time: 04/18/2008 01:15 PM

You have received a message from Soki

RPC = Roll Play Convention

Date and Time: 04/18/2008 01:15 PM

You have sent a message to Soki

ja kann ich :)

Date and Time: 04/18/2008 01:15 PM

You have sent a message to Soki

kenn ich :)

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have received a message from Soki

hehe ;)

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have sent a message to Soki

Na gut dann möchte ich mich an dieser Stelle sehr herzlich für deine Zeit und das Interview mit dir bedanken

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have received a message from Soki

kein problem hat spass gemacht :)

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have sent a message to Soki

danke kann ich nur zurück geben

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have sent a message to Soki

und ich wünsch in diesem Sinne noch ein schönes Wochenende

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have received a message from Soki

dir auch :)

Date and Time: 04/18/2008 01:16 PM

You have sent a message to Soki

danke

## Interviewprotokoll „Faolchu“

Chat via MSN Messenger  
Sonntag, 20ter April 2008,  
Anfangszeit: 14.11

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Hallo Faolchu

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Vielen Dank dass du dir für dieses Interview die Zeit nimmst und dich dafür zur Verfügung stellst

faolchu sagt:

Es ist mir eine Freude meine Dienste für dieses Interview anzubieten.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Vielen Dank

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Informationen zum Interview und zum Thema wurden dir ja bereits im Vorfeld bekannt gegeben

faolchu sagt:

Absolut. Bin mir über alles im Klaren, und natürlich auch gleichermaßen einverstanden damit.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok fein - und natürlich wird das Interview zur Verwendung in der Diplomarbeit anonymisiert

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Vielleicht könntest du einmal kurz etwas zu deinen Erfahrungen mit MMORPGs erzählen

faolchu sagt:

Gerne. Ich habe im Alter von 14 Jahren - damals von der guten alten Fernsehsendung GIGA Games inspiriert, meine Mutter angebettelt mir doch zu erlauben ihre Kreditkarte für ein MMORPG namens Dark Age of Camelot zu verwenden. MMORPGs...ein Konzept das mir, der sein Leben lang Spiele wie Super Mario gespielt hat völlig neu war, und mich dadurch natürlich ungemein fasziniert hat.

faolchu sagt:

Millionen von Spielern, gleichzeitig online, sich unterstützend gehen Drachen erschlagen.

faolchu sagt:

Mehr oder weniger zumindest

faolchu sagt:

Nachdem GOA dann irgendwann beschlossen hat meinen DAoC-Account zu schließen, aus Gründen die mir immer noch ein Rätsel sind, hab' ich den Markt nach anderen Spielen des Genres abgesehen. So kam ich eventuell zu Final Fantasy XI. Der einzige Online-Teil der berühmten Franchise von...

faolchu sagt:

...Square Enix, und sowieso sein Gewicht in Gold wert. Durch ein paar gute Freunde bin ich dann irgendwann zu WoW gekommen - ein MMORPG welches all die Elemente welche den anderen gefehlt hatten zusammentrug, und sogar sinnvoll umsetzte. Zumindest dachte ich das damals.

faolchu sagt:

Nach einiger Zeit dort hab' ich mir mit Everquest 2 eine kleine Pause gegönnt...

faolchu sagt:

bin aber wieder zurückgekehrt nach Azeroth. Alle sind alle, leibe ich MMORPGs. Keine Frage.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hehe verstehe - also könnte man schon sagen, dass mmorpgs deine große Leidenschaft sind? also auf dem Sektor der Computerspiele jetzt

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und du sagtest gerade, dass du mit 14 Jahren deine Mutter angebettelt hast, dir ihre Kreditkarte für DaoC zu "borgen",,,  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also bist du scheinbar auch schon eine ganze Zeit lang in dem Genre "zu Hause"  
faolchu sagt:  
Aye, das sind sie. Trotz all der Zeit und Ressourcen die sie mich kosten - für mich wird es nie ein besseres Genre geben. Und ja, bald fünf Jahre "verschwunde" ich meine Zeit in MMORPGs.  
faolchu sagt:  
Ich bereue keine einzige Sekunde davon.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
hehe ok auch mal interessant zu hören  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
kannst du auch ungefähr einschätzen, wieviele Stunden deiner Zeit für solche Spiele du ca investierst?  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also pro Woche jetzt ungefähr?  
faolchu sagt:  
Uff, das wird jetzt peinlich. Wenn ich jetzt wirklich im Flow drinnen bin, also meinen Charakter mit Leib und Seele spiele, dann locker 5+ Stunden täglich...  
faolchu sagt:  
am Wochenende wahrscheinlich mehr als 7. Einigen wir uns mal auf knapp 40 Stunden pro Woche.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
ok danke - damit hab ich ungefähr eine vorstellung  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und was fasziniert dich jetzt an MMORPGs am meisten? also was sind für dich die interessantesten und spannensten Bereiche?  
faolchu sagt:  
Ich bin ein Mensch der sich bei Spielen generell erstmal auf die Story konzentriert.  
faolchu sagt:  
Ich möchte Teil einer lebenden, atmenden, funktionierenden Welt sein deren Lore so viel wie nur irgend möglich hergibt. An zweiter Stelle orientiere ich mich natürlich auch an der Grafik.  
faolchu sagt:  
Vom Gameplay her, würde ich sagen das ich sehr gerne levele.  
faolchu sagt:  
Ich liebe es, meine Charaktere zu Ruhm und Macht zu führen.  
faolchu sagt:  
Neue Fertigkeiten, bessere Ausrüstung - man hat das Gefühl als würde man mit seinem Avatar wachsen.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
Also die Identifikation mit dem Avatar und das Eintauchen in eine möglichst lebendige Spielwelt sind dann quasi für dich ausschlaggebend?  
faolchu sagt:  
Genau. Was bringt einem ein Spiel, in das man nicht eintauchen kann? Viele Leute mögen dies als Realitätsflucht bezeichnen. Vielleicht haben sie recht. Aber für mich, für mich ist es reinste Immersion. Heh, ich kann jederzeit aufhören.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
hm ein guter Punkt  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
wenn wir gerade beim "Eintauchen" in die virtuelle Welt sind - und / oder damit bei Immersion - welche Kriterien sind für dich ausschlaggebend, damit dieses Eintauchen stattfinden kann? also kannst du vielleicht sagen was du bei aktuellen MMORPGs im Bezug darauf gelungen findest?  
faolchu sagt:  
Nehmen wir mal World of Warcraft. Das Spiel beherrscht es wie kein zweites seine Spieler zurückzulocken. Eine Illusion aufrecht zue rhalten, das es da immer noch etwas gibt was erledigt werden muss. Nicht gerade die positivste Immersion,

stimmt. Wie schon gesagt, für mich braucht ein MMORPG eine wirklich hervorragende Geschichte - und Leute die ähnlich gesinnt sind wie ich.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also durch die Fülle an verschiedenen Möglichkeiten kehrt man immer wieder ins Spiel zurück - einfach weil eben ein "Ende" quasi gar nie in Sicht sein kann - für die Entwicklung des Charakters jetzt  
faolchu sagt:  
Genau. Eine sehr hoch entwickelte Illusion - eine, der wir nur zu gerne verfallen. Wenn wir die ganze Sache jetzt eine Stufe höher stellen - auf das Level echten Rollenspiels, auf ein Level auf dem man der Charakter selbst ist, virtuelles Fleisch und Blut, nicht nur eine Puppe gesteuert durch die "Fäden" die das Keyboard darstellt, dann wird die Illusion Realität.  
faolchu sagt:  
Sonst bleibt es nur Illusion, wenn auch eine sehr beeindruckende.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und denkst du schaffen es aktuelle MMORPGs bereits, die Menschen vor den Schirmen wirklich selbst zum Charakter werden zu lassen? also vom Gefühl her?  
faolchu sagt:  
Wenn die Menschen die es spielen es wirklich wollen, sicher. Sämtliche MMOs schaffen das. Aktuelle Beispiele sind ganz klar WoW, Everquest 2, Age of Conan und Warhammer: Age of Reckoning.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und du sagtest vorher ja auch - zum Beispiel in WoW - dass es immer noch etwas zu tun gibt - welche Bereiche sind für dich in WoW oder in MMORPGs generell die zeitintensivsten Elemente?  
faolchu sagt:  
Leveling. Wenn man aber erstmal das höchste Level erreicht hat, dann das Fabelwesen "High End Content". Player versus Environment. In WoW rotten sich hier bis zu 40 Spieler zusammen und versuchen die stärksten Bosse zu besiegen die Blizzard ihnen anbieten kann. Wochen, Monate arbeiten sie sich hoch, verbessern ihre Ausrüstung, versuchen es immer wieder.  
faolchu sagt:  
Das Gefühl, endlich doch noch diesen uralten Feuerlord oder irgendeinen dunklen Gott besiegt zu haben ist...preislos.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also leveln und danach eben der "high end Content" oder das "endgame" - also sprich raids, ausrüstung beschaffen, instanzen etc...  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
aber lass uns mal eins nach dem anderen erfassen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
gibts für dich interessante Aspekte beim Leveln beispielsweise, die deiner Meinung nach diskutiert werden sollten oder über die man nachdenken müsste ?  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also ka gibts nur positives - oder auch negatives - was ist gut gelöst, was weniger gut, etc...  
faolchu sagt:  
Beim Leveln? Hm. Natürlich sollte Balance herrschen - also die investierte Zeit sollte nicht zu hoch sein, für ein einziges Level. Natürlich steigt der Zeitaufwand mitsamt Level, aber es sollte nie zu schwierig sein. Wichtig ist die Bestrafung beim Sterben: WoW zieht einem hier keine Erfahrungspunkte ab, aber die Ausrüstung wird schwer beschädigt. Wieder aufzuholen kostet keine Zeit, nur Gold.  
faolchu sagt:  
Die perfekte Lösung, wenn auch die einfachste.  
faolchu sagt:  
Andererseits ist das auch ein Kritikpunkt. WoW macht es den Spielern beim Leveln viel zu leicht. Erst kürzlich würden die Experiencepoints needed von Level 20 bis 60 ein gutes Stück gesenkt.  
faolchu sagt:

World of Warcraft ist auf Geldschaffeln aus - darauf, ein möglichst breites Spektrum an Spielern für sich zu gewinnen. Casual und Hardcore.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

nun gut beim leveln sagst du macht es wow den spieler mittlerweile bereits etwas zu einfach - würdest du auch sagen, dass man in WoW beispielsweise mit einem char level 50 oder 60 schon wirklich sinnvolle Dinge tun kann ? oder sind alle Handlungen eigentlich nur Mittel zum Zweck und darauf ausgelegt möglichst schnell die maximale Charakterstufe zu erreichen

faolchu sagt:

Mittel zum Zweck...

faolchu sagt:

Also: Erledige monotone Quests die sowieso immer nach den gleichen Schemas ablaufen, töte dieses oder jenes Monster, bringe ein item dort hin, finde einen NPC hier...etc. Wirklich sinnvolle Dinge sind einem erst auf höchster Stufe möglich.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

was wiederum mit einem hohen Zeitaufwand verbunden ist?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also nach Erreichen des Maxlevel

faolchu sagt:

Genau.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

würdest du dann sagen, dass MMORPGs wie WoW Gelegenheitsspieler - freundlich sind? also jetzt tatsächlich und nicht nur nach Außen hin - wie du ja vorhin schon gesagt hast bezüglich des Geld - machens

faolchu sagt:

Ich sehe Gelegenheitsspieler als Leute, die keine Ahnung haben vom Spiel das sie spielen. Für die es nebensächlich ist was sie tun, solange sie Zeit damit totschiagen. In diesem Sinne - ja, WoW ist Gelegenheitsspieler-freundlich - zumindest für Spieler die sich nicht näher mit dem Genre auseinandersetzen

faolchu sagt:

Für Leute die ein Spiel zwar von Zeit zu Zeit spielen, aber trotzdem sich genausoviel erwarten wie Vielspieler ist es allerdings dann kaum was - weil die Leute einfach dann auf der Strecke bleiben

Faolchu sagt::

Auch der Faktor der Immersion - von dem ich vorher sprach - ist dann nicht wirklich so gegeben - weil einfach das, was die Welt ausmacht, um in sie eintauchen zu können, erst nach langer langer Zeit für Spieler zugänglich wird

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

wie meinst du das genau?

Faolchu sagt:

nunja - Quests sind eben vorher nur monoton und bringen nix - Ausrüstung die man sammelt bringt nix weils die besten Sachen erst viel später im Spiel gibt - PvP gibts ned wirklich in adäquater Art und Weise - also auch eher sinnlos - außerdem sehen fast alle Chars gleich aus und sie spielen sich einfach schlecht weils in frühem Stadium unausgereift oder unausgefeilt sind -

faolchu sagt:

Wobei Spielern die ein Spiel nur oberflächlich spielen ohne sich damit auseinanderzusetzen das gar nicht so auffällt - auch logisch irgendwie

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok also du trennst da quasi eher strikt dann auch nach Qualität der Spieler und wirklicher Beschäftigung mit dem Spiel an Hand der Spielzeit

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und ist es dann wirklich möglich, Gelegenheitsspieler und Intensivspieler sinnvoll miteinander nunja spielen zu lassen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

bzw kann das dann überhaupt möglich sein, wenn diese Gruppe der Spieler ja eigentlich "keine Ahnung haben vom Spiel"?

faolchu sagt:

In meinen Augen? Nein.

faolchu sagt: Wenn sie nicht vorher schon durch Bande der Freundschaft verbunden sind, oder diese sich im Spiel zufällig entwickeln, dann gibt es kaum Chancen das ein Intensivspieler auch nur in die Richtung eines Gelegenheitsspielers schaut.

faolchu sagt:

Dafür gibt es aber genau Leute beider Fraktionen die einander unterstützen

faolchu sagt:

also ehe ichd aran kein Problem.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm - und liegt der Grund daran, dass diese Verbindung deiner Meinung nach gar nicht erst möglich ist, im Prinzip und der Gestaltung eines MMORPGs begründet - also in der Art wie so ein Spiel funktioniert?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

- oder eben einfach im unterschiedlichen Zugang der Personen zum Spiel und somit bei den Menschen selbst?

faolchu sagt:

In beidem, gleichermaßen. Zwei Seiten der gleichen Medaille.man sollte sich aber, um hier abhilfe schaffen zu können, eher darüber Gedanken machen wie man einzelne Bereiche von solchen Spielen vielleicht anders gestalten könnt

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

na gut - dann lass uns doch noch ein bissal auf einzelne bereiche von mmorpgs eingehn

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also zb dann pvp / pve / crafting etc....

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

was is gut gemacht - vielleicht mit Beispielen - was schlecht - was sollte man anders / besser machen?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

oder worauf sollten die Entwickler mehr Acht geben?

faolchu sagt:

Als Beispiel will ich einmal mehr WoW heranziehen. Player versus Player erfordert kaum Taktik, nur rauhe Stärke - also, bessere Ausrüstung. Es gitb ein System welches die Spiler dafür belohnt. In Guild War beispielsweise erfordert die Sache schon mehr Taktik, da man nur auf 5 Skills Zugriff hat.

faolchu sagt:

Als Beispiel will ich einmal mehr WoW heranziehen.

faolchu sagt:

Player versus Player erfordert kaum Taktik, nur rauhe Stärke - also, bessere Ausrüstung. Es gitb ein System welches die Spiler dafür belohnt. In Guild War beispielsweise erfordert die Sache schon mehr Taktik, da man nur auf 5 Skills Zugriff hat.

faolchu sagt:

PvE in WoW ist sinnloses grinding.

faolchu sagt:

Sowohl der Weg zu en Bossen, als auch die Bosse selbst. Hat man einmal heraußen wie man sie downen kann, so ists keine Raketenwissenschaft mehr.

faolchu sagt:

Crafting...ein guter Weg um an geld heranzukommen, aber in den meisten neueren MMORPGs dochs ehr nebensächlich.

faolchu sagt:

Die Entwickler sollten, wie bei allen Genres, mehr Acht auf Innovation geben. Nach den ersten zehn Leveln in WoW gibt es keien Art Quest die man noch nicht erledigt hat. Überraschungen sind selten, in allen Aspekten des alltäglichen MMORPGs.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und im Bereich PvP? sollte man dann mehr auf taktischen Tiefgang setzen?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

um das Spiel für die Nutzer interessanter zu gestalten?

faolchu sagt:

Absolut. Obwohl Leute mit einem kritischen Treffer zu oneshotten niemals langweilig werden wird, ist ein gewisses Maß an Taktik erwünscht.

faolchu sagt:

Wie das nun aussehen soll kann ich leider selbst nicht sagen.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ne kein Problem - darum muss es ja jetzt auch gar nicht gehn

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und Thema Crafting? was erscheint dir da wichtig zu sein für die Zukunft?

faolchu sagt:

Die Möglichkeit, mehr Dinge zu craften die einfach nur originell sind, weniger nützlich. Spaß sollte im vordergrund stehen, nicht die suche nach 50 Essenz des Wassers für eine läppische Hose.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok verstehe - also kommt deiner Meinung auch eher der Abwechslungsreichtum und die Originalität bei aktuellen MMORPGs zu kurz - zumindest in manchen Bereichen?

faolchu sagt:

Genau. Eine traurige Wahrheit.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und last but not least - was würdest du sagen wohin der Trend bei MMORPGs der Zukunft gehen wird? was wird sich deiner Meinung nach durchsetzen und wie?

faolchu sagt:

Es wird sich immer das SPiel durchsetzen welches die Elemente die bei den anderen fehlen in sich vereinigt. WoW hat es vorgemacht. Bleibt nur abzuwarten ob irgendwer es jemals schaffen wird es von seinem Thron zu stoßen. Innovation setzt sich immer durch.

faolchu sagt:

Auch prophezeie ich das wir weniger Schwert und Magie-MMORPGs sehen wrden, stattdessen mehr Scien-Fiction MMOs.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

warum glaubst du das? also mehr Sci - Fi MMOs?

faolchu sagt:

Ganz einfach - eine Marktlücke.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

weils da im Moment auch noch nichts Ansprechendes gibt?

aolchu sagt:

Es gibt einige Vertreter - Tabula Rasa oder EVE beispielsweise. Aber nichts, was sich bisher wirklich durchstzen konnte.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

genau - und was ist / war dann aber z.B. mit Star Wars Galaxies? auch Sci - Fi und sogar mit Star Wars Lizenz - und das konnte sich ja auch irgendwie nicht durchsetzen - zumindest nicht so wirklich - denkst du das lag am Spiel selbst oder vielleicht daran dass Sci - Fi mmos generell nicht so gut ankommen ( oder zumindest noch nicht? )

faolchu sagt:

Zuminest noch nicht, genau. Große Lizenzen bedeuten nicht immer Erfolg.

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

das wohl nicht unrichtig

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

na gut dann bedanke ich mich an dieser Stelle vielmals für deine Zeit und für dieses Interview

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und wünsche noch einen schönen Tag

faolchu sagt:

War mir eine Freude. Ich hoffe ich konnte helfen. Auch noch einen schönen Tag

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

danke

## Interviewprotokoll „Xigferum“

Chat via MSN Messenger  
Montag, 21ter April 2008,  
Anfangszeit: 10.35

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Schönen guten Morgen

Xigferum sagt:

guten morgen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Vielen Dank bereits im Voraus, dass du dir für dieses Interview zeitnimmst

Xigferum sagt:

kein problem

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Das Thema des Interviews ist ja bereits im Vorfeld deutlich gemacht worden hoffe

ich, und alle Antworten sowie das Interview an sich befinden sich dann in

anonymisierter Form in der Diplomarbeit

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Also - magst du vielleicht etwas über deine Anfänge bei MMORPG's erzählen?

Xigferum sagt:

ja angefangen hat das ganze bei Diablo 2...

Xigferum sagt:

das war für mich das erste richtige Online Spiel das ich in meiner karriere

intensivst gezoekt habe

Xigferum sagt:

damals waren Spiele wie DAOC leider noch nicht so verbreitet aber als ich von

DAOC erfuhr spielte ich es natürlich

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm wobei Diablo2 - wenn ich mich recht entsinne - ja eigentlich ein Single Player

Spiel war, welches man im Multiplayer quasi Coop - mäßig bzw auch teilweise halt

gegeneinander spielen konnte oder?

Xigferum sagt:

ja war von Blizzard North so gedacht

Xigferum sagt:

allerding entwickelte sich das Spiel in eine ganz andere richtung sehr viele

Menschen spielten dieses Spiel im Inet gründeten Clans/gilden und versuchten die

besten zu sein egal ob im PVP oder als "Trader"

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Als Trader?

Xigferum sagt:

Ja - einfach Leute die Online im Spiel ihre gesammelten Gegenstände zu

möglichst hohen Preisen an andere Spieler verkauften

Xigferum sagt:

Also an Jene, dies wollten zumindest :)

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm klingt interessant - wenn ein Spiel über den beabsichtigten Zweck

hinausschießt und eine Eigendynamik entwickelt

Xigferum sagt:

ja schon

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und DaoC war dann quasi dein erstes wirkliches MMORPG?

Xigferum sagt:

ja

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und wie lange spielst du schon MMORPGs - also wieviele Jahre?

Xigferum sagt:

hm... seit knapp 8 jahren

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
8 Jahre ok - eine relativ lange Zeit - und würdest du sagen, dass viel oder eher wenig Zeit in den virtuellen Welten der MMORPGs verbracht hast?  
Xigferum sagt:  
teils sehr viel teils weniger da mich nicht immer ein MMORPG fesseln konnte  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und woran liegt oder lag das?  
Xigferum sagt:  
naja zum teil haben mir die Spiele die laune verdorben weil Sie einfach kurzzeitig zu hohe masstäbe gesetzt haben... teilweise waren mir freunde, familie bzw. freundin wichtiger... ja und manchmal kan es vor das mich ein Singelplayer- bzw. andere Multiplayer- spiele so fesselte das ich diese spielen wollte  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
scheint einleuchtend zu sein  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und welche MMORPGs außer DaoC hast du bis jetzt noch gespielt?  
Xigferum sagt:  
WOW, Flyff, Ragnarok Online, RF Online(beta), HDRO, Hellgate London(beta), Dofus, EVE online  
(nicht chronologisch sortiert)  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
ok also eine ganze Menge - und was waren für dich bei MMORPGs die faszinierensten Elemente? also warum fesseln ( fesselten ) dich manche dieser Spiele mehr als andere?  
Xigferum sagt:  
Für mich das faszinierenste an einen MMORPG bzw. an jedem RPG ist das ich sehe wie mein Charakter stärker wird besser wird... manche Spiele konnten mich deswegen nicht so lange fesseln weil ich nach dem ich schon ein gewisses "level" erreicht habe mich mit keinen messen konnte bzw. nicht im direkten vergleich.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also dsa für dich entscheidende ist dein Charakter - und die Möglichkeit diesen zu verbessern und auszubauen?  
Xigferum sagt:  
ja und ihn auch spielen zu lernen... und mich mit ihn bis zu einen gewissen teil identifizieren zu können  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
was ist für die Identifikation mit dem Charakter deiner Meinung nach entscheidend?  
Xigferum sagt:  
die möglichkeit ihn erstens vom Äuseren auf ein gewisses schema anzupassen und ihn nachher auch auf seinen Spielstil abstimmen zu können  
Xigferum sagt:  
also mit Fähigkeiten, auswählbaren Talenten usw.  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
also die Optik und das Aussehen anpassen zu können und seine Fähigkeiten und Talente?  
Xigferum sagt:  
ja  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und würdest du sagen, dass diese Möglichkeiten bei bisherigen MMORPGs ausreichend vorhanden sind? oder gibts da Punkte, die du für verbesserungswürdig hältst  
Xigferum sagt:  
ich liebe individualität... für meinen geschamck gibt es in bestehenden MMORPG's noch immer zu wenig fähigkeiten/Talente... ich würde mir mehr individualität in der Spielweise der Charakterklassen wünschen  
mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also unterschiedlichere Talentbäume oder Möglichkeiten, den Charakteren generell andere Fähigkeiten zu geben, auch wenn es sich um die gleiche Klasse handelt?

Xigferum sagt:

ja genau

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

würden mehr Klassen oder mehr "Talente" bzw. Skills auch zu Problemen führen können?

Xigferum sagt:

ja wenn die programmierer nicht aufpassen könnte es zu einen "inbalancing" kommen...

Xigferum sagt:

aber Spiele wie DAOC haben gezeigt das das auch regelierbar ist (zumindest bis zu einen gewissen Teil)

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm ja balancing dürfte wohl schon immer bei mmorpgs gewisse Probleme verursacht haben

Xigferum sagt:

ja man könnte das jedoch relativ schnell lösen aber viele MMORPG´s und auch kommende MMORPG´s werden dies nicht beherzigen (leider)...

Xigferum sagt:

man könnte zb. nicht immer nur gut gegen böse antreten lassen sondern eine 3 fraktion bzw. 4 oder sogar 5 machen... das verhindert das eine Fraktion zu mächtig wird zb. Fraktion A ist im vorteil weil sie eine zu starke Klasse haben und deswegen gewinnen sie...

Xigferum sagt:

sehr viel dann schließen sich Fraktion B und C zusammen und stellen somit wieder ein gewisses Gleichgewicht her

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also eh so ähnlich wie es in DaoC gelöst war? mit den 3 sich bekriegenden Reichen?

Xigferum sagt:

ja genau wobei damit kann man es nur bis zu einen gewissen grad in den griff bekommen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und warum glaubst du setzen die Entwickler nicht mehr auf mehr als nur 2 Fraktionen? das System hatte sich doch in DaoC ziemlich bewährt oder?

Xigferum sagt:

ja bewährt schon aber die Spiele kosten immer mehr Geld und eine dritte Fraktion zu Programieren würde das Budget wahrscheinlich um mindestens 25% heben...

Xigferum sagt:

zusätzlich ist die erhaltung der server ökonomie schwerer..

Xigferum sagt:

und dazu kommt das alle MMORPG´s die kommen und auch schon da sind an WOW gemessen werden und da gibt sja leider nur 2 Fraktionen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok also einerseits eben klar die Produktions und Entwicklungskosten, andererseits die Messlatte am Erfolg von WoW

Xigferum sagt:

ja genau

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

du sprachst ja vorher davon, dass dich eben am meisten bei MMORPGs die Charakterentwicklung fasziniert - um in aktuellen MMORPGs seinen Char wirklich weit entwickeln zu können braucht man aber denke ich eine gehörige Portion Zeit oder?

Xigferum sagt:

nicht in jedem MMORPG aber in den meisten...

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und was sind deiner Meinung nach die Faktoren, die am meisten Zeit in Anspruch nehmen? also bei MMORPGs jetzt

Xigferum sagt:

Das unterscheidet sich von Spiel zu Spiel...

Xigferum sagt:

zb. WOW- Leveln und Ausrüstung sammeln,

Xigferum sagt:

DAOC - je nach Servermodi Ausrüstungssammel und Fähigkeiten ausbauen,

Xigferum sagt:

EVE online - Fähigkeiten ausbauen,

Xigferum sagt:

Hellgatelondon - Leveln und Ausrüstungssammeln, RF Online - Gold sammeln

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok is klar, dass es sich unterscheidet - je nachdem wie so ein MMORPG strukturiert ist

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

grundsätzlich spielt die Entwicklung des Charakters also sowohl das Leveln oder der Ausbau der Fähigkeiten und oder / nach Erreichen des Maximallevels Ausrüstung zu sammeln immer eine wenn nicht die bedeutsamste Rolle oder?

Xigferum sagt:

ja so könnte man das zusammenfassen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Und wie siehst du die Situation in diesem Fall für Gelegenheitsspieler oder überhaupt die Unterschiede zwischen Gelegenheits und Vleispielern generell?

Xigferum sagt:

Gelegenheitsspieler oder die Casuals wie ich sie gerne nennen möchte werden halt immer Probleme haben, bei so einem Spiel Top zu sein - was wird halt nie wirklich möglich sein

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Warum nicht?

Xigferum sagt:

Naja weils einfach extrem viel Zeit braucht um wirklich Top Ausrüstung zu bekommen, seinen Char wirklich top auszustatten und zu trainieren - alle Fähigkeiten anzulernen etc.....

Xigferum sagt:

Das war bei DaoC noch eher drin - wenn mans über Jahre hinweg betrachtet - weil da war man eben nach einer gewissen Zeit von der Ausrüstung und vom Charakter her am Limit

Xigferum sagt:

Alles danach war dann eben die eigene Leistung die gezählt hat - also der Skill - und über die jahre gewinnt auch ein Casual eben genügend Erfahrung um seinen Char zu beherrschen und oben mitzuspielen

Xigferum sagt:

Aber in WoW - keine Chance - weils zu ausrüstungs - lastig is das Ganze - aber wenn man sich eben mit wenig zfrieden gibt dann gehts - man muss halt auf einiges verzichten - hat aber trotzdem einen gewissen Ansporn weiter zu machen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Inwiefern?

Xigferum sagt:

nunja - man wird ja auch kontinuierlich besser - also mit seinem Char - und die Quests sind sehr themenlastig - und erzählen häufig eine kleinere oder größere Geschichte - das schon ganz gut gelöst find ich

Xigferum sagt:

Nur halt Bedeutung habens nach einer gewissen Zeit nicht wirklich - auch die Items nicht - is halt ein kurzweiliger Spaß - aber is zumindest etwas - weil im PvP bietet WoW für lowis eigentlich ja garnix

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Kannst du das vielleicht etwas genauer erklären?

Xigferum sagt:

eigentlich zahlt sich vor level 70 bei WOW kein PvP aus - es wurde einfach von Blizz zu wenig Wert darauf gelegt weil alles dem Ziel seinen CHAR zu maxen untergeordnet ist

Xigferum sagt:

also hat man quasi kaum Leute die vor 70 PvP machen - weils uninteressant ist - die Gegenstände bringen nix die man bekommt - man kriegt auch sonst nichts was man später gebrauchen könnte - keine skills etc...

Xigferum sagt:

was in Daoc ja anders war - da hattest in den BG's auch fürs PvP normale Punkte bekommen die du gegen skills eintauschen konntest - die haben dann beim Leveln geholfen oder wie auch immer

Xigferum sagt:

War daher schon besser für Casuals - also interessanter

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und was würdest du dann beispielsweise von der Idee halten, ein PvP mit zusammenhängenden Zonen zu machen? also beispielsweise eine Zone für 30-40, eine für 40-50, usw usw - und für Siege in jeder Zone erhält die eigene Fraktion in der nächsten Zone Boni - beispielsweise neue Quests, NPC Unterstützung, mehr Exp, etc... etc...

Xigferum sagt:

hm - klingt ganz interessant - könnte aber vielleicht zu ineffektiv sein so einen Bonus dann immer für die nächste Zone zu vergeben - und nur für die nächste Zone

Xigferum sagt:

die eigene Zone müsste halt auch vom Sieg in dem Bereich was haben - zum Beispiel so ähnlich wie in daoc war könnt ich mir das vorstellen - dass man zb halt dann als Melee char in dem Bereich mehr damage macht also mehr melee damage

Xigferum sagt:

und zusätzlich dazu halt die nächste Zone auch was davon hat - dann wärs für alle interessant

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

stimmt - war aber eh so gedacht - nur zusätzlich zu dem eigentlichen Benefit sollten eben die Chars mit höherem Level noch profitieren etc... -

Xigferum sagt: is halt nur eine Frage der Balance - sollte halt wohl eher nicht in die andere Richtung funktionieren - sonst könntns passieren dass eine Fraktion viel zu stark wird wenn sie die Zonen für die Casuals hält

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

hm stimmt - das sollte man sich auf jeden Fall überlegen ob diese Boni in jede Richtung wirken und wie die sich genau auswirken - sonst könntns ja passieren dass eine Zone quasi von der anderen unter ihr und von der ober ihr profitiert - also wenns in jede Richtung funktioniert

Xigferum sagt:

ja muss man halt dann genau anschauen was das balancing angeht

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und wie stehst du zum Thema Crafting? zum Beispiel in Wow?

Xigferum sagt:

hm....

Xigferum sagt:

eigentlich ist ganz gut gelöst in wow - nur zu Beginn vielleicht etwas zu einfach - zum Ende hin dann zu schwer

Xigferum sagt:

also zum schluß wirds total zeitintensiv und schwierig - zuvor ist eher uninteressant

Xigferum sagt:

nur bei daoc zb wars ja so, dass es noch zeitintensiver war - zumindest am Anfang - weil eigentlich drehts sich da nicht um Ressourcen wie in WoW sondern ums Gold

Xigferum sagt:

hat man später dann genug davon ist nimma so schlimm und geht auch relativ flott

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und was würdest du davon halten, dem Craftig mehr RPG - Charakter zu verleihen?

Xigferum sagt:

mhm...

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Beispielsweise in dem man sagt, dass man Berufe und Klassen stärker zusammen führt - also beispielsweise erhält man für die AUsübung eines Berufes - oder die Verbesserung der Fertigkeiten in dem Beruf - dann auch Attribute für seinen Char - z.B. ein Rüstungsschmied erhält pro Stufenanstieg in seinem Beruf mehr Stärke oder ein erhöhtes Stärke - Limit oder auch neue Fähigkeiten die er dann im Kampf einsetzen kann

Xigferum sagt:

find ich grundsätzlich gut, man müsste halt nur aufpassen dass es dann für den Casual nicht noch uninteressanter wird dadurch - er muss ja dann 2 Faktoren berücksichtigen - er muss quasi nicht "nur mehr leveln" und kann wenn er möchte einen Beruf ausüben, er muss ja dann auch den richtigen Beruf ausüben um seinen Charakter weiter voran zu bringen - daher kostet mehr Zeit...

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok das ist ein Punkt - man müsste halt dann genau aufs Balancing schauen - also eben das alles in einem vernünftigen Rahmen bleibt - zum Beispiel auch dass man mit mehr Stärke oder höherem Level sich dann beim Craften leichter tut - falls dies nicht 1zu1 mithoch gezogen wurde

Xigferum sagt:

hm - ein guter Ansatz - nur halt schwer umzusetzen - man müsste halt dann das ganze in der Praxis gut austesten um da ne optimale Abstimmung zu finden - find ich aber ne gute Idee

gut wär aber auch noch - so wie in daoc - bestimmte Klassen nur bestimmte Berufe ausüben zu lassen und umgekehrt - weil ein Magier oder ne Klasse mit viel Hirnschmalz sollte zB nicht Bergbauer oder Schmied werden können - fehlt's ja an Kraft und dergleichen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok das auch ein Punkt den man dann wohl berücksichtigen sollte - vorallem wenn man ein Spieler eher wieder Rollenspiel - Charakter verleihen möchte

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

vielleicht last but not least noch eine Überlegung zum Thema PvE / PvM - die Idee wäre gewesen, Quests und Instanzen einzuführen, die das Zusammenspiel zwischen Low und High level Chars vereinfachen und verstärken - also zusammenhängende Elemente - wie im PvP

Xigferum sagt:

und wie soll das genau dann möglich sein?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

zum Beispiel eine Instanz für 40er Chars die abgeschlossen werden muss, um eine andere Instanz für level 70er - wenn das das maximale Level ist - freizuschalten - natürlich müsste das Ganze mit nem Timer versehen werden -

Xigferum sagt:

und was soll das bringen? außer dass die High Chars sauer sind wenn man die Instanz von den Casuals nicht gecleared wurde?

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

naja um dem vorzubeugen, soll es den Pro's dann möglich sein, den Casuals zu helfen - und zwar dadurch, dass ein System eingeführt werden sollte, welches es ermöglicht auf frühere Versionen seines Charakters zuzugreifen - das heißt zB ein Heiler mit Level 70 sollte auch seinen Heiler auf Level 40 wieder loggen können, wenn zB in so einer Gruppe ein Heiler fehlt - dafür kann er sich halt dann die Gegenstände die er bekommt auf seinem 40er behalten und bekommt zusätzlich einen Bonus fürs helfen - zB bestimmte Punkte die er dann für neue Talente etc... einsetzen kann

Xigferum sagt:

mhm nagut - hört sich reichlich komplex an - und vorallem sehr teuer - wär zwar sicher ne interessante Idee - allerdings is halt die Frage ob die Entwickler dann nicht extrem viel mehr Kosten dadurch hätten und sich diese auch wieder reinspielen lassen - also ob so viel mehr Leute dann wirklich deshalb so ein Spiel spielen würden - das müsste man dann halt im Detail durchprüfen - grundsätzlich fänd ichs allerdings nicht schlecht

Xigferum sagt:

was aber auch ein Problem sein kann oder könnte wäre dann zum Beispiels, dass die Profis halt vielleicht nicht gut mit den Casuals können - weil sie einfach viel mehr Erfahrung haben und daher auch ihre Chars besser spielen - müsste man die Fähigkeiten der Casuals mit niedrigem Level sehr gut ausbalancieren - sonst frustet das Ganze dann schnell die Profis und die Casuals auch weil dann keiner mehr mit ihnen spielen will

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

also bist du der Meinung, dass das ganze an den unterschiedlichen Fähigkeiten der Spieler selbst und an ihrem Können scheitern könnte?

Xigferum sagt:

könnte ja - wenn man da nicht wirklich sehr vorsichtig ist mit den Fähigkeiten der Avatare und was sie ab einem gewissen Level können dann könntns krachen - weil die Profis geben sichd ann nicht mit Lowis ab die nix zu Stande bringen weil sie sich nicht intensiv mit dem Spiel beschäftigen

Xigferum sagt:

also ich glaube dass sich das System schon gut einführen lassen könnte, obs dann aber wirklich erfolgreich ist oder nicht hängt dann aber wohl mal von den Kosten und vorallem von der Art der Spieler selbst ab - müsste man sich halt dann in der Praxis ansehen

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

ok - auch ein interessanter Punkt

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

und gibts noch Trends oder spezielle Bereiche, wo die Entwickler bei kommenden Titeln eben verstärkt drauf achten sollten deiner Meinung nach?

Xigferum sagt:

naja - finde eben wie schon gesagt diese 2 fraktionen gut gegen böse Ssache nicht so gut - sollte man mehr anbieten als das - eben auch wegen Balancing - und der Trende naja - ich glaub alles wird scheinbar kundenfreundlicher aber in Wirklichkeit einfach immer mehr zur Geldschäffelei

Xigferum sagt:

nehmen wir als beispiels wow - 8 Euro für die Änderung eines Spielernamens zu verlangen - das ja milde ausgedrückt ein Witz - das einfach eine SQL bzw. XML datei wo automatisiert ein Eintrag verändert wird - dafür muss dort nichmal ein Programmierer einen Finger krumm machen nachdem man so ein Script mal geschrieben hat...

Xigferum sagt:

und nehmen wir jeztt mal an nur 10 000 Spieler machen das pro monat ( bei 10 millionen spielern durchaus denkbar ) - erwirtschaften die da 80000 Euro monatlich ohne Arbeit damit zu haben

Xigferum sagt:

außerdem - und das is ganz klar - setzen alle immer mehr auf den Jäger und Sammler Trieb - also immer neue Gegenstände die mehr können, besser aussehen, heller leuchten und in anderen Farben etc...

Xigferum sagt:

darauf stehen sichs halt viele der Spieler - in RL würd ich sagen das sind Proleten - aber is halt so - geht halt drum wer den größeren ( Zauberstab ) hat lol - oder das mächtigere Teil ( Schwert ) und das daugt den Leuten halt - daher find ich man sollte sich mehr auf das Spielprinzip an sich und auf die Qualitäten und Möglichkeiten der Spieler konzentrieren - da find ich die Ideen von dir gar nich mal schlecht dabei

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:

Dann vielen Dank für das Interview und die investierte Zeit

mm041002@fh-stpoelten.ac.at sagt:  
und noch einen schönen Tag  
Xigferum sagt:  
gleichfalls danke