



Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet?

Anhangband

Jürgen Fritz / Claudia Lampert / Jan-Hinrik Schmidt / Tanja Witting (Hrsg.)

Verzeichnis der Anhänge

1	Kriterien für die Analyse der Computerspiele	3
2	Ausführliche Spielanalysen.....	9
2.1	Zusammenfassende Übersichten	9
2.2	World of Warcraft	10
2.3	Counter-Strike	29
2.4	FIFA 09	53
2.5	Die Sims 3	67
2.6	Ikariam	88
2.7	Dark Orbit	101
2.8	FarmVille	115
3	Fragebogen der Repräsentativbefragung.....	129
4	Tabellendokumentation der Repräsentativbefragung	141
5	Materialien zu den qualitativen Interviews	153
5.1	Übersicht der Gesprächspartner	153
5.2	Leitfaden für die Interviews mit Spieler/innen	155
5.3	Codewortbaum	165
5.4	Leitfaden für Experteninterviews.....	169
6	Medienpädagogische Projekte zum Thema Computerspiele	172
6.1	Fokus „Medienkompetenzförderung“	172
6.2	Fokus „Exzessive Nutzung“	177

1 Kriterien für die Analyse der Computerspiele

1. Grundlagen des Spiels

a) Erster Eindruck

- Welchem Genre ist das Spiel zuzuordnen?
- Fassen Sie bitte kurz den Inhalt und die Rahmenhandlung des Spiels zusammen.
- Beschreiben Sie Grafik, Animation, Musik und Sounddesign des Spiels unter Berücksichtigung des möglichen Einflusses auf die Attraktivität des Spiels für den Spieler.

b) Einbettungen des Spiels

- Welcher Publisher hat das Spiel veröffentlicht?
- Gehört das Spiel einer Spielereihe an?
- Gibt es eine Entstehungsgeschichte?
- Gibt es Umsetzungen des Stoffes in anderen Medien, wie z.B. eine Filmfassung?
- Gibt es begleitende Angebote in anderen Medien, wie z.B. Zeitschriften oder Websites? Gibt es begleitendes Merchandise?
- Wie wurde das Spiel beworben?
- Gab es in Deutschland eine gesellschaftliche Debatte über das Spiel?

c) Technische Grundlagen des Spiels

- Für welche Plattformen ist es erschienen?
- Wird das Spiel offline oder online gespielt? Wenn es sich um ein Online-Spiel handelt: Muss Spielsoftware installiert werden oder wird das Spiel über einen Browser gespielt?
- Welche Systemanforderungen werden für die Installation des Spiels benötigt?

d) Alterseignung

- Für welches Alter ist die von Ihnen zu analysierende Version des Spiels in Deutschland freigegeben?
- Ab welchem Alter wäre das Spiel von seinen Anforderungen her angemessen spielbar?

2. Strukturelle Aspekte

Bitte berücksichtigen Sie bei der Analyse der strukturellen Aspekte immer deren möglichen Einfluss auf die Attraktivität des Spiels für den Spieler.

a) Einstieg in das Spiel

- Gibt es ein Handbuch?
- Wie beurteilen Sie die Verständlichkeit des Handbuches?
- Ist ein Einstieg ins Spiel auch ohne Handbuch möglich?

- Hilft ein Intro beim Einstieg und der Orientierung?
- Helfen tutorielle Level, in das Spiel, seine Regeln und Handlungsmöglichkeiten einzuführen?

b) Spielregeln

- Welche grundsätzlichen Spielregeln gibt es?
- Wie werden die Regeln des Spiels im Spielprozess vermittelt?
- Wie stark wird der Spielprozess durch die Regeln strukturiert? Gibt es Spielräume, die „Freies Spielen“ (play) zulassen?
- In welcher Form und in welchem Umfang sind die Belohnungen des Spielers geregelt?

c) Leveldesign

- Wie gestaltet sich der Spielablauf? (linear, levelorientiert, entscheidungskritisch, "frei" etc.)
- Wenn es Level gibt: Wie sind diese gestaltet, z.B. bezüglich ihres Aufbaus, ihrer Architektur, Landschaft, Beleuchtung etc.?

d) Zeitaspekte

- Wie ist das Spiel zeitlich gestaltet?
- Lässt sich die Spielgeschwindigkeit individuell einstellen? Welche zeitlichen Eingriffsmöglichkeiten hat der Spieler (z.B. Pause, Laden alter Spielstände)?
- Wird das Spiel im Realtime-Modus gespielt, d.h. wird der Spieler vor die Notwendigkeit gestellt, unverzüglich zu handeln? Steht der Spieler dabei unter Zeitdruck? Wie sieht dieser Zeitdruck aus?
- Oder wird das Spiel im Turn-Modus gespielt, d.h. hat der Spieler Zeit, in Ruhe seine Spielhandlungen zu planen und Entscheidungen zu treffen?
- Gibt es Zeitanzeigen in der Spielwelt?
- Wie ist das Verhältnis zwischen der realen Zeit und seiner Entsprechung in der Spielwelt? (Synchronität von realer Zeit und Spielzeit, z.B. 1 min im Spiel simuliert 1 h Realzeit)
- Gibt es eine Möglichkeit, die Spielzeit zu limitieren? Wenn ja, wie flexibel ist dies zu handhaben?

e) Spielmodi

- Welche Spielmodi gibt es (z.B. Single-/Multiplayer, off-/online, Player vs. Player/ Player vs. Environment)?
- Welche Formen des Off- und Online-Zusammenspiels sind möglich und welche werden Ihrer Einschätzung nach von den Spielern bevorzugt?
- Inwiefern sind zudem individuelle Präferenzen der Spieler wählbar, z.B. durch die Erstellung eines Avatars?
- Inwiefern kann der Spieler den Schwierigkeitsgrad des Spiels an die individuelle Leistungsfähigkeit anpassen?
- Wie passt sich das Spiel selbst dem Leistungsniveau des Spielers an?
- Gibt es einen Editor? Wenn ja, welche Möglichkeiten bietet er?

f) Persistente Strukturen

- Hat das Spiel persistente Strukturen, d.h. wird die Spielhandlung weiter fortgeführt auch wenn der einzelne Spieler die Spielwelt verlässt?
- Gibt es permanente Gefährdungen in diesen persistenten Strukturen, d.h. ist der Spieler auch angreifbar, wenn er nicht in das Spiel eingeloggt ist?

3. Spielinhalt

Bitte berücksichtigen Sie bei der Analyse des Spielinhaltes immer dessen möglichen Einfluss auf die Attraktivität des Spiels für den Spieler.

a) Spielgeschichte

- Wovon handelt die Spielgeschichte?
- Was lässt sich inhaltlich zur Spiellandschaft sagen?
- Wie ist der Spieler selbst in das Spiel eingebunden?
- Was sind wesentliche Spielobjekte und Spielfiguren?
- Welche Spielaufgaben gibt es?

b) Referenz zur Realität

- Inwieweit knüpfen Spielinhalt oder einzelne Elemente des Spiels thematisch an die reale Welt an?
- Werden ökonomische, technische, politische, militärische, soziale, emotionale o.ä. Prozesse der realen Welt simuliert?
- Wie realistisch ist die virtuelle Umsetzung der realen Zusammenhänge auf inhaltlicher Ebene?
- Wie realistisch ist die grafische Umsetzung?

c) Strukturelle Kopplung

- Welche Elemente des Spielinhaltes könnten womöglich eine Bedeutung für die Lebenssituation von Spielern haben, z.B. indem sie an Freizeitinteressen, sportliche Vorlieben, mediale Präferenzen, Wunschvorstellungen, Tagträume und Fantasien anknüpfen?

4. Spielziele und Spielhandlungen

Bitte berücksichtigen Sie bei der Analyse der Spielziele und Spielhandlungen immer deren möglichen Einfluss auf die Attraktivität des Spiels für den Spieler.

a) Spielziele

- Welches sind die Spielziele und wie können sie erreicht werden?
- Wie sind die Spielziele mit der Spielerzählung verbunden?

b) Spielhandlungen

- Welche Arten von Spielhandlungen und/oder Aufgaben gibt es? (Was muss der Spieler machen? Gegenstände suchen, Gegner töten, mit anderen Spielfiguren sprechen, Rätsel lösen etc.?)

- Wie sind die Spielhandlungen und/oder Aufgaben in Spiel, Spielwelt und Erzählung eingebettet?

5. Dynamik

a) Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

- Welche Spannungsmomente und Überraschungen gibt es? Wann treten diese auf? Wie sind diese aufgebaut?
- Wie hoch ist der Abwechslungsreichtum des Spiels?

b) Emotionale Gratifikation

- Welche Spielmechanismen könnten beim Spieler emotionale Gratifikationen erzeugen? (wie z.B. Gefühle der Selbstwirksamkeit und der Selbstaktualisierung, durch Erfolge, Aufstiege, „Aufleveln“ etc.)

c) Soziale Gratifikation

- Welche Spiel- und Kommunikationsmechanismen, könnten dem Spieler soziale Gratifikation vermitteln? (wie z.B. soziale Kontakte, Austausch, Anerkennung durch die Mitspieler)

6. Spielforderungen

a) Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

- Welche grundsätzlichen Kompetenzen fordert das Spiel zur Handhabung der Steuerung der Spielfigur, Menüleisten, Übersichten und Tastenbelegungen?
- Welche Forderungen stellt das Spiel an das Reaktionsvermögen bzw. die Reaktionsschnelligkeit der Spieler in Bezug auf optische, akustische und haptische Reize (z.B. Vibration von Eingabegeräten), insbesondere in Spielsituationen mit Zeitdruck?

b) Multitasking

- Welche Forderungen stellt das Spiel an die Multitasking-Fähigkeit der Spieler? Muss der Spieler z.B. verschiedene Handlungsstränge gleichzeitig im Blick behalten und entscheiden, in welcher prioritären Reihenfolge er vorgehen möchte?

c) Regelerfassung

- Welchen Forderungen muss der Spieler gerecht werden, um den Regelbestand zu überschauen und das Regelwerk zu erfassen?
- Ist ein Handbuch erforderlich?
- Wie schwierig ist es für den Spieler, die Spielregeln angemessen zu verstehen und in Spielhandlungen umzusetzen?

d) Semantik

- Welche Forderungen werden an den Spieler gestellt, um inhaltliche Bedeutungen des Spiels zu erkennen, sie angemessen einzuschätzen und zu den Regeln und dem Regelwerk angemessen in Bezug zu setzen?
- Welche Schwierigkeiten könnten dabei auftreten?

e) Problemlösung

- Mit welchen Problemen und Herausforderungen (Rätsel, Quests, Angriffe etc.) werden die Spieler konfrontiert?
- Welche generellen Forderungen werden an den Spieler bei der Lösung von Problemen gestellt?
- Inwiefern ist logisches und/oder strategisches Denken erforderlich?
- Inwiefern ist es notwendig, Konfliktsituationen genau zu analysieren, Komplexität zu erfassen und zu reduzieren sowie Ziele und Mittel kreativ in Beziehung zu setzen, um Handlungsentscheidungen treffen zu können?
- Inwieweit werden in diesem Zusammenhang Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsleistungen vom Spieler gefordert?
- Erfordern bestimmte Probleme die Zusammenarbeit mit anderen Spielern?
- Können die Probleme im Verlauf des Spiels nach repetitiven Mustern gelöst werden oder fordert das Spiel fortwährend kreative Lösungswege?
- Beschreiben Sie bitte exemplarisch ein Beispiel für die mögliche Lösung eines Problems in Ihrem Spiel, unter Angabe der Forderungen an den Spieler.

f) Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

- Inwiefern stellt das Spiel Forderungen an das räumliche Vorstellungsvermögen und/oder die Orientierungsfähigkeit in virtuellen (zwei- oder dreidimensionalen) Umgebungen des Spielers?

g) Managementkompetenzen

- Inwiefern stellt das Spiel kognitive Forderungen im Bereich von Managementkompetenzen, wie z.B. Ressourcenplanung, Zeitmanagement, zum Aufstellen und Abarbeiten von Prioritätslisten und zum Durchschauen von wechselseitigen Abhängigkeiten der verschiedenen Spielelemente?

h) Affektive Kompetenzen

- Inwiefern fordert das Spiel emotionale Fähigkeiten von den Spielern, wie z.B. die Bewältigung von Stress und Misserfolgen oder Konzentrationsfähigkeit?

i) Soziale Kompetenzen

- Inwiefern stellt das Spiel soziale Forderungen an den Spieler wie Empathiefähigkeit und Perspektivenübernahme?
- Inwiefern fordert das Spiel (wenn es mit anderen gespielt wird) von den Spielern soziale Kompetenzen wie Kooperationsbereitschaft, Kompromissbereitschaft, Hilfsbereitschaft, Teamfähigkeit sowie Kommunikationsfähigkeit?
- Inwieweit muss sich der Spieler auf die möglichen Spielzüge seines Gegners einstellen? Bitte beschreiben Sie Art, Umfang und Komplexität dieses interaktiven Denkens.

7. Gefährdungen

a) Bindungspotenzial und Sogwirkung

- Durch welche Spielstrukturen wird der Spieler an das Spiel gebunden?

- Durch welche Belohnungsmechanismen wird der Spieler an das Spiel gebunden?
- Welche Rolle spielen dabei soziale Verpflichtungen gegenüber Mitspielern?
- Welche Rolle spielt die Identifikation mit dem eigenen Avatar oder der eigenen Siedlung bei der Bindung an das Spiel?
- Inwieweit erfordern die Spielaufgaben einen hohen Zeitaufwand?

b) Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

- Welche ethisch-moralischen Werte und Normen vermittelt das Spiel?
- Inwieweit stehen diese im Einklang mit den gesellschaftlichen Normen und dem Wertekonsens? (Achtung der Menschenwürde, Schutz der körperlichen Unversehrtheit und des Eigentums, Gleichstellung der Geschlechter, Achtung kultureller Identität etc.)
- In welche Kontexte sind Spielinhalte und -handlungen eingebettet, die vom gesellschaftlichen Werte- und Normenkonsens abweichen? Sind sie z.B. in reale, historische, futuristische, mystische, irrealer oder abstrakte Kontexte eingebettet?
- Regt das Spiel eine Auseinandersetzung mit eigenen und gesellschaftlichen Werten und Normen an?

2 Ausführliche Spielanalysen

2.1 Zusammenfassende Übersichten

Tabelle 1: Bindungspotenzial der analysierten Spiele

World of Warcraft	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persistente Spielstrukturen ▪ Bindung durch den eigenen Avatar, dessen Aussehen und Fähigkeiten individuell bestimmt werden können ▪ Bindung durch Verbesserung und Weiterentwicklung des eigenen Avatars ▪ Wunsch nach einem Aufstieg in höhere Level ▪ Soziale Bindung durch Mitgliedschaft in einer Gilde (hohe Aktivität der Mitglieder, Einhaltung von vereinbarten Spielterminen für Raids) ▪ „Flow“-Erleben aufgrund der schnellen Abfolge unterschiedlicher Aufgaben
Counter-Strike	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wunsch nach Verbesserung der eigenen Fähigkeiten durch Wettbewerbscharakter des Spiels ▪ Soziale Bindung durch Zugehörigkeit zu einer Spielgemeinschaft: Spieler muss Pflichten übernehmen
FIFA 09	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wunsch nach Verbesserung der eigenen Fähigkeiten durch Wettbewerbscharakter des Spiels ▪ Soziale Bindung durch Zugehörigkeit zu einer Onlineliga: Spieler hat soziale Verpflichtungen gegenüber seinen Ligamitgliedern (z.B. vereinbarte Spieltermine einhalten und Spiele absolvieren)
Die Sims 3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie in einer „Daily Soap“ möchte der Spieler wissen, wie es weitergeht, kann aber selbst Einfluss auf das Geschehen nehmen und dieses nach seinen eigenen Vorlieben gestalten ▪ Möglichkeit der strukturellen Kopplung durch zahlreiche Andockmöglichkeiten für die realen Wünsche, Fantasien, Erlebnisse und Interessen des Spielers ▪ Bindung durch den eigenen Avatar ▪ Keine soziale Bindung und kein Wettbewerbscharakter wegen fehlendem Mehrspielermodus
Ikariam	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persistente Spielstrukturen ▪ Spieler kann permanent angegriffen werden, auch wenn er nicht eingeloggt ist ▪ Bindung durch das eigene Imperium ▪ Erhöhte Bindung durch die Zugehörigkeit zu einer Allianz: Spieler muss bestimmte Bedingungen erfüllen (z.B. dreimal pro Tag eingeloggt sein) ▪ Spielvorteile können erkaufte werden
Dark Orbit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Persistente Spielstrukturen ▪ Bindung durch das eigene Raumschiff ▪ Anerkennung und Respekt von anderen Spielern durch einen möglichst hohen Rang in der Highscore-Liste ▪ Erhöhte Bindung durch Zugehörigkeit zu einem Clan ▪ Erkaufen von Spielvorteilen mit realem Geld ▪ Spielanreiz durch reale Geldgewinne
FarmVille	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Spielpartner sind keine Fremden, sondern Freunde und Bekannte ▪ Wunsch, Freunde durch Spielerfolge zu beeindrucken, kann zu hohen zeitlichen Investitionen führen ▪ Soziale Verpflichtung, empfangene Geschenke zurückzuschenken ▪ Durch Anbindung an Facebook/News-Feed ist das Spiel ständig präsent ▪ Häufig auftretende Belohnungen sind so gestaltet, dass dem Spieler ständig vor Augen geführt wird, was er als nächstes erreichen könnte ▪ Je größer der Spielerfolg ist, desto ausgedehnter ist die Farm und desto mehr Zeit muss der Spieler investieren, um sie zu bewirtschaften ▪ Selbstregulierungskompetenz ist erforderlich um die Farm zu „verkleinern“, was den Zeitaufwand aber auch den Spielfortschritt verringert

2.2 *World of Warcraft*

(Autor: Matthias Hensle; Fertigstellung: November 2009)

2.2.1 Allgemeines

World of Warcraft (deutsche Übersetzung: „Welt der Kriegskunst“, meistens WoW abgekürzt) wurde 2004 von dem Unternehmen „Blizzard Entertainment“ veröffentlicht und im Februar 2005 auf dem deutschen Markt eingeführt. Es ist der Nachfolger der erfolgreichen Strategiespiel-Serie *Warcraft*, welche seit 1994 von Blizzard Entertainment entwickelt wurde. Früher noch in zweidimensionaler Optik, zeigt das zurzeit populärste Online-Rollenspiel *World of Warcraft* heute eine dreidimensionale Welt. Beim Spielgenre handelt es sich um ein sogenanntes „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“ (MMORPG) und ist der Bezeichnung gemäß nur über das Internet spielbar.

Im Dezember 2008 gab Blizzard Entertainment bekannt, dass *World of Warcraft* eine weltweite Spielergemeinde von mehr als 11,5 Millionen Abonnenten zählt. Die Spieler erklären sich dafür bereit, jeden Monat für ihr Abonnement eine Gebühr von derzeit etwa 11 bis 13 Euro zu bezahlen.

Das Computerspiel wurde sowohl für Windows (98/ME/2000/XP) als auch für Mac (OS X 10.3.5 oder höher) konzipiert. Nicht viele Computerspielhersteller bringen ihr Spiel für mehrere Plattformen auf den Markt. Blizzard erreicht somit eine noch viel größere Zielgruppe. Ein Prozessor mit 800 MHz und 256 MB RAM stellt eine sehr geringe System-Voraussetzung dar und ermöglicht somit auch Nutzern ohne „Highend“-Computer, *World of Warcraft* spielen zu können.

World of Warcraft wird mit vier CDs ausgeliefert, die eine Altersfreigabe ab 12 Jahren von der USK erhalten haben. Während der Installation wird der Nutzer aufgefordert, zusätzliche CDs einzulegen, um die Installation fortzusetzen. Erst, wenn diese eingelegt werden, kann die Installation erfolgreich abgeschlossen werden. Diese dauert in der Regel, aufgrund der großen Datenmenge, sehr lange. Hinzu kommen noch die langen Wartezeiten, die beim Downloaden der aktuellen Patches zustande kommen. Hier kann die Installation dann insgesamt über eine Stunde dauern.

World of Warcraft zählt zu den Computerspielen, die nicht vorrangig auf grafische und akustische Höchstleistungen, sondern auf Spieldynamik und Spielprinzip setzen. Herauszustellen ist dabei die Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten, die ein Spieler besitzt.

2.2.2 Strukturelle Aspekte

2.2.2.1 Einstieg in das Spiel

Der Einstieg in das Spiel ist sehr nutzerfreundlich und ermöglicht auch Neueinsteigern einen schnellen und nicht allzu komplizierten Start. Zu allen erschienenen *WoW*-Erweiterungen gibt es ein separates Handbuch, welches die Eigenschaften, die Steuerung, die Hintergründe und die Inhalte des Computerspiels auf insgesamt 208 Seiten zu vermitteln versucht. Um sich am Anfang zurechtzufinden, ist es jedoch nicht unbedingt nötig, das Handbuch gelesen zu haben. Der große Umfang des Handbuches kann den Spieler zunächst abschrecken und verleitet ihn nicht unbedingt, sich mit diesem näher auseinanderzusetzen. Für den Nachschlage-Zweck kann es an der einen oder anderen Stelle aber helfen.

Beim erstmaligen Spielstart wird dem Spieler ein Intro vorgeführt, welches einen kurzen Einblick in die eigentliche Geschichte von *WoW* gibt. Auch während des Spielens gibt es in Bezug auf bestimmte Aufgaben immer wieder kleinere, aber dennoch eindrucksvolle Videosequenzen, die den Spieler unterhalten und auf die zu bestehenden Aufgaben eingehen. Tutorielle Levels, die dem Spieler Schritt für Schritt auf die Sprünge helfen, oder zum Training geeignet wären, gibt es als solche nicht. Jedoch sind zu Anfang die Anforderungen an den Spieler auf ein Minimum festgesetzt und er wird leicht an das Spiel und dessen eigentliche Handlung herangeführt. Nach und nach lernt er die Umgebung der virtuellen Welt kennen, indem ihn die Aufgaben Stück für Stück in weitere Teile der komplexen Welt hineinführen. Bevor der Spieler jedoch die Spielwelt betreten kann, muss er sich seine eigene Spielfigur (Avatar) zusammenstellen.

2.2.2.2 Spielregeln

Das Spiel an sich bietet dem Spieler zwar ein klares Aufstiegssystem, lässt ihm aber zugleich sehr viele Freiheiten. Der Spieler ist zunächst nicht an bestimmte Aufgaben gebunden oder muss einen bestimmten Weg verfolgen. Es ist ihm überlassen, wie er vorgehen möchte, wann er welchen Weg einschlägt und zu welchem Zeitpunkt er etwas tun möchte.

Einschränkungen erfährt die Freiheit des Spielers jedoch durch Regeln, die im Kontakt mit anderen Spielern entwickelt werden. Hier sei zunächst der soziale Umgang miteinander genannt. Die Spieler sollen sich untereinander respektieren und vor allem fair miteinander umgehen. Bei aufkommenden Problemen sind die sogenannten GameMaster gefragt. An sie kann der Spieler jederzeit Probleme, Beschwerden oder Fragen richten.

2.2.2.3 Leveldesign

Für den erfolgreichen Kampf gegen computergesteuerte Gegner oder für das Erkunden unbekannter Gebiete erhält der Spieler Erfahrungspunkte. Nach dem Erreichen einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten steigt der Charakter um einen Level. Der maximale Level des Grundspiels ist 60, mit der Erweiterung *The Burning Crusade* wurde es auf Level 70, mit der Erweiterung *Wrath of the Lich King* auf Level 80 erhöht. Nach Ankündigung des Herstellers im Rahmen der BlizzCon 2009 am 21. August 2009 wird sich das maximale Level mit der geplanten dritten Erweiterung *Cataclysm* auf 85 erhöhen.

Besonders auffällig im Computerspiel *World of Warcraft* sind die im Design unterschiedlich aufgemachten Landschaftsabschnitte. Im Prinzip hat der Spieler – egal auf welcher Stufe er sich befindet – die Möglichkeit, jeden Abschnitt der virtuellen Welt zu bereisen (ausgeschlossen manche Instanzen, Secret-Areas). Die Gegner sind jedoch von Landschaftsabschnitt zu Landschaftsabschnitt unterschiedlich stark und erschweren dem Spieler das Überleben in höheren Level-Zonen.

Es gibt immer wieder neue Dinge zu entdecken. Die unterschiedliche Gestaltung der Landschaften lässt den Spieler bestimmte Abschnitte wiedererkennen, sie haben durch ihre ganz individuelle Ausstrahlung einen guten Wiedererkennungswert.

Die virtuelle Spielwelt ist so groß, dass fast jede Art von Landschaft vertreten ist: Wälder in sämtlichen Beleuchtungsstufen, die je nach Gestaltung entweder eine eher bedrohliche oder idyllische Atmosphäre erzeugen, und fantasievolle Kulissen von hohen Bergen, die teilweise erklommen werden können. Hierzu zählt auch die Unterwasserwelt, die sich rings um das Festland erstreckt.

2.2.2.4 Zeitaspekte

Da es sich – wie bereits erwähnt – bei dem Spiel *World of Warcraft* um ein „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game“ (MMORPG) handelt, ist es ein ausschließlich über das Internet spielbares Computer-Rollenspiel, bei dem gleichzeitig mehrere tausend Spieler eine virtuelle Welt bevölkern können. Dadurch, dass man mit mehreren tausend Spielern gleichzeitig spielt, gibt es keine individuell einstellbare Spielgeschwindigkeit. Während ein Spieler selber nicht spielt, entwickelt sich die virtuelle Welt mit ihren Spielern trotzdem weiter. Als zeitliche Eingriffsmöglichkeit hat der Spieler nur das Ausloggen seines Charakters zur Verfügung, da die Daten eines Charakters kontinuierlich gespeichert werden. Es gibt also keine Möglichkeit, vergangene Geschehnisse zurückzusetzen oder das Spiel für sich selber zu pausieren.

Obwohl das Spiel im Realtime-Modus gespielt wird, steht der Spieler nicht vor der Notwendigkeit, unverzüglich zu handeln. Er kann selber entscheiden, zu welchem Zeitpunkt er handelt, ohne dabei negative Konsequenzen befürchten zu müssen. Er kann also die Spielhandlung planen und Entscheidungen treffen. Es ist jedem Spieler selber überlassen, wie viel Zeit er in das Spiel investiert, wobei die im Spiel simulierte Zeit der real investierten Zeit gleicht. Im Spiel selbst gibt es eine Zeitanzeige, welche der in der realen Welt entspricht. An dieser Uhrzeit orientiert sich auch das Tag/Nacht-Verhältnis im Spiel.

Für die Eltern jüngerer Spieler oder für selbstdisziplinäre Maßnahmen wurde eine Funktion zur Limitierung der Spielzeit eingeführt. Dort hat man die Möglichkeit, einstellen zu können, wie lange ein Spieler am Tag oder in der Woche eingeloggt sein darf, bevor die Sperre in Kraft tritt. So kann man den Spiele-„Konsum“ kontrollieren bzw. limitieren.

2.2.2.5 Spielmodi

Schon beim Verkaufsstart von *World of Warcraft* war die Spieleranzahl so groß, dass es schon allein von der Technik her nicht möglich war, alle Spieler auf einem Server spielen zu lassen. Aus diesem Grund sind mehrere „Realms“ (Server) erforderlich, damit ein strukturiertes und reibungsloses Spielen von zurzeit fast einem Dutzend Millionen Spielern möglich ist. Ein Realm stellt eine Spielwelt für mehrere Tausend Spieler dar. Alle Spieler eines Realms sind an diesen gebunden und können nur in dieser Spielwelt mit anderen Mitspielern interagieren. Sie haben keine Möglichkeit, mit Spielern anderer Realms bzw. Servern zu interagieren (Ausnahme: Schlachtfelder, s.u.).

Im Allgemeinen bietet *World of Warcraft* zwei unterschiedliche Spielmodi an. Zum einen handelt es sich dabei um „PvE“ (Player versus Environment – Spieler gegen Monster) und zum anderen um „PvP“ (Player versus Player – Spieler gegen Spieler). Diese beiden Spielmodi können auf zwei prinzipiellen Realmtypen unterschiedlich gesteuert bzw. aktiviert werden. Bei diesen beiden Realmtypen handelt es sich um „normale Realms“ und „PvP-Realms“, wobei beide Typen noch einmal zwischen „Rollenspiel“ und „Nicht-Rollenspiel“ differenziert werden.

Das Hauptmerkmal von „normalen Realms“ ist, dass der Spieler nicht von gegnerischen Mitstreitern angegriffen werden kann, es sei denn, er aktiviert den PvP-Modus. Der Vorteil bei diesem Realmtyp ist, dass die Spieler in Ruhe ihre Aufgaben in der Spielwelt bewältigen können, ohne befürchten zu müssen, dass sie ein gegnerischer Spieler angreift. Der PvP-Modus wird jedoch automatisch aktiviert, wenn der Spieler eine gegnerische Hauptstadt oder ein Schlachtfeld betritt. Ein weiterer Vorteil ge-

genüber den PvP-Realms ist, dass sowohl auf Seiten der Allianz als auch auf Seiten der Horde Charaktere erstellt werden können. Die auf beiden Seiten der Fraktionen angelegten Charaktere können jedoch auch nur mit Gleichgesinnten kommunizieren.

Anders sieht dies bei der Wahl eines PvP-Realms aus. Hier kann nur ein Charakter einer Fraktion erstellt werden. Spieler, die den Spannungsgrad des Spiels erhöhen möchten, wählen meistens diesen Typ von Realm aus. Die erhöhte Spannung kommt dadurch zustande, dass die Spieler überall sowohl angreifen als auch angegriffen werden können. Ausnahmen stellen hier die Gebiete dar, die als freundlich gekennzeichnet sind.

Wie zuvor schon erwähnt, wird bei den beiden Realmtypen „normal“ und „PvP“ zusätzlich zwischen Rollenspiel („RP-PvE“, „RP-PvP“) und Nicht-Rollenspiel („PvE“, „PvP“) unterschieden. Auf den Rollenspiel-Servern bestimmen spezielle Regeln die Verhaltens- und Umgehensweise der Spieler mit- und untereinander. Alle Spieler haben sich an diese Regeln zu halten und müssen in der Rolle ihres gewählten Charakters fungieren. So muss sich beispielsweise ein Spieler, der sich für einen Orc-Krieger entschieden hat, dementsprechend verhalten und in seiner Rolle als Orc in *World of Warcraft* aufgehen.

Nachdem der Spieler sich für einen Server und somit auch für einen Spielmodus entschieden hat, kann er sich seinen eigenen Avatar zusammenstellen. In diesem Menüpunkt muss er sich zunächst für eine der beiden Fraktionen und eine Klasse entscheiden. Bei der Avatar-Erstellung kann der Spieler das Aussehen seiner Spielfigur nach seinen Vorstellungen festlegen.

2.2.2.6 Persistente Strukturen

Die Welt in *World of Warcraft* kommt niemals zum Stillstand. Es ist eine Welt, die immer weiter existiert und sich, auch ohne Eingreifen des Spielers, stetig verändert. Meldet sich der Spieler also ab und verlässt die virtuelle Welt mit seinem Avatar, so ist er zwar nicht mehr Bestandteil des Spielszenarios, dennoch läuft das Spiel weiter. Für die anderen Mitspieler ist er demnach nicht mehr sichtbar und somit auch nicht angreifbar für potenzielle Gegner. Beim Verlassen des Spiels bzw. der virtuellen Welt werden die Daten des Spielers automatisch gespeichert. Mit diesen Daten sind Gegenstände, die er mit sich trägt, die aktuelle Positionierung der Spielfigur und natürlich sämtliche Fähigkeiten gemeint. Der Spieler kann also jederzeit das Spiel verlassen, ohne die Existenz seiner Spielfigur zu gefährden.

Die einzige Sorge, die dem Spieler bleibt: „Die anderen verbessern sich in der Zeit, in der ich nicht aktiv spiele.“ Im Prinzip bestätigt sich diese Sorge. Die anderen Spieler halten sich weiterhin im virtuellen Raum auf und meistern ihre Aufgaben, sam-

meln weitere Gegenstände oder töten besondere Gegner. Mit „besonderen“ Gegnern sind computergesteuerte Spielfiguren gemeint, die sich nur zu bestimmten Zeiten an ganz bestimmten Orten aufhalten. Tötet ein Spieler einen solchen Gegner alleine oder mit Hilfe einer Gruppe, so kann es manchmal Stunden, wenn nicht sogar Tage dauern, bis eben dieser Gegner wieder erscheint. Aus diesem Grund werden von manchen Spielern Zweitcharaktere („Twinks“) erstellt, die der reinen Beobachtung dienen. Diese werden dann dort platziert, wo sich der vermeintliche Gegner befindet. Nun kann der Spieler sich beispielsweise stündlich mit seinem Zweitcharakter anmelden und nachschauen, ob der Gegner sich an seiner Position befindet. Da es, wie bereits beschrieben, keinen Stillstand im Spiel gibt, kann der Gegner jederzeit auftauchen. Dies verleitet den Spieler dazu, die Sorge zu haben, er könnte etwas verpassen.

2.2.3 Spielinhalt

2.2.3.1 Spielgeschichte

Das Spiel *World of Warcraft* ist stark narrativ ausgekleidet. Basierend auf den Vorgängern (*Warcraft 1-3* mit mehreren Erweiterungen) und etlichen Romanen soll an dieser Stelle nur ein kurzer Überblick über die Hintergründe des geschichtlichen Inhaltes von *WoW* gegeben werden.

Die Fantasywelt in *World of Warcraft* heißt „Azeroth“ und ist unterteilt in die beiden Kontinente „Kalimdor“ und „Östliche Königreiche“. In den Erweiterungen kamen weitere Gebiete wie z.B. die „Scherbenwelt“ und „Nordend“ heraus. Die virtuelle Welt wird von den zwei verfeindeten Mächten „Allianz“ und „Horde“ bevölkert. Sie befinden sich in einem dauerhaften Kampf untereinander, jedoch entwickelte sich mit der Zeit ein zweiter Kampf und zwar gegen die sogenannte „brennende Legion“. Bei diesem Gegner handelt es sich um vom Computer gesteuerte Einheiten, die von den beiden Fraktionen und somit den Spielern von *World of Warcraft* bekämpft werden.

Die Fraktionen „Allianz“ und „Horde“ überlassen dem Spieler die Wahl zwischen jeweils fünf Völkern, wobei sich der Spieler für eines entscheiden muss. Jedes der zehn Völker hat seinen eigenen Startbereich und seine auf sie zugeschnittene Hauptstadt. Außerdem weisen sie alle einzigartige Charakterzüge auf und sind auf diese Weise sehr gut voneinander zu unterscheiden. Einige ihrer unterschiedlichen Fähigkeiten sind zum Teil „angeboren“, andere sind jedoch erst ab einem bestimmten Level vorhanden und einige können nur als Talente im Verlauf des Spiels erlernt werden. Die zweite Wahl, die der Spieler treffen muss, ist die der Klassenkategorie. Insgesamt stehen neben den zehn Völkern auch zehn Klassen zur Verfügung:

Krieger	Schamane
Paladin	Schurke
Jäger	Magier
Hexenmeister	Priester
Druide	Todesritter

Alle Klassen haben einzigartige Kräfte und Fähigkeiten, die sie sowohl gegeneinander als auch miteinander nutzen können. Manche Klassen können einer Kategorie zugeordnet werden, da sie bestimmte Charakterzüge teilen. So sind der Magier, der Priester und der Hexenmeister Träger von Stoffkleidung. Der Paladin, der Todesritter und der Krieger dagegen tragen gepanzerte Plattenrüstungen.

Der Spieler sieht seinen zu steuernden Avatar aus der „Third Person“-Sicht. Das heißt, dass der Blick stets von hinten auf die Spielfigur und mit einem gewissen Abstand gerichtet ist. Um seinen Avatar von vorne oder aus einer anderen Sicht betrachten zu können, kann der Spieler den Blickwinkel verstellen. Dies ermöglicht ihm dann eine Rundumsicht seiner Spielfigur und lässt somit auch jedes Detail (Mimik, Waffen, Panzerung, Kopfschutz etc.) sichtbar werden.

Jeder Spieler kann nur seine eigene Spielfigur steuern. Ausnahmen stellen bestimmte Klassen wie Jäger (Hunter) oder Hexenmeister (Warlocks) dar, die meistens mit einem Begleiter (Pet) unterwegs sind. Diese Begleiter kann der Spieler dann ebenfalls steuern, da sie zur eigenen Spielfigur gehören.

2.2.3.2 Referenz zur Realität

Innerhalb des Spiels finden sich viele Parallelen zur realen Welt. So ist beispielsweise neben dem Lösen von Aufgaben der Handel zwischen mehreren Spielern ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Das gegenseitige Handeln gibt den Spielern die Möglichkeit, untereinander Items (Gegenstände) auszutauschen oder mit virtuellem Geld (Kupfer, Silber, Gold) zu handeln. Als Items werden spielrelevante Gegenstände im Spiel bezeichnet. Diese können gefunden, selber produziert oder gekauft werden. Jedes Item hat einen eigenen Wert und ein unterschiedliches Vorkommen im Spiel. Je seltener ein Item im Spiel vorhanden ist, desto höher ist dessen Wert.

Die Fähigkeit, handeln zu können, erweiterte der Hersteller des Spiels mit einem virtuellen Auktionshaus. Das Prinzip ist das Gleiche wie in der Realität. Hier können die Spieler ihre Gegenstände zu einem Startpreis oder auch Sofortkauf-Preis anbieten. Ist die Auktion beendet, so erhalten beide Spielerseiten ihren Gewinn über einen virtuellen Briefkasten. Dieser Briefkasten dient hauptsächlich dem reibungslosen

Ablauf des Handels, kann aber auch mit seiner eigentlichen Funktion genutzt werden, indem die Spieler sich Mitteilungen zukommen lassen können. Besonders nützlich ist diese Funktion, wenn ein Spieler, dem eine Nachricht geschickt werden soll, nicht online ist bzw. sich nicht im Spiel befindet. Eine weitere Referenz zur Realität weist das Spiel bei dem Erlernen von Berufen auf. (vgl. Kapitel 2.2.4.2).

Der soziale Umgang mit seinen Mitspielern muss genauso geschätzt, geachtet und gelernt werden wie im realen Leben. Der Spieler muss sich bewusst sein, dass er mit realen Persönlichkeiten zusammen bzw. gegeneinander spielt. Insbesondere Faktoren wie Fairness, Respekt und Freundlichkeit stellen die gleichen Werte im virtuellen Raum dar wie auch im realen.

Neben den Parallelen zur Realität sind jedoch auch einige Elemente dafür verantwortlich, dass das Computerspiel als ein virtuelles Spiel von der Realität ganz eindeutig abgegrenzt ist. So ist die grafische Umsetzung, anders als bei manch anderen Computerspielen, keinesfalls realitätsnah. Bunte Farben, eckige Formen lassen das Spiel nur wenig realistisch aussehen.

2.2.3.3 Strukturelle Kopplung

Als Computerspiel, das eine fantastische Welt eröffnet und mit Themen und Spielfiguren aufwartet, die aus dem Fantasy-Genre bekannt sind, bietet *WoW* Anschlussmöglichkeiten für Fans dieses Genres. Die inhaltliche und ästhetische Abgrenzung von der Realität knüpft an das Genre der Rollenspiele bzw. Live-Action-Rollenspielen an. Hierbei stellen die Spieler eine fantastische Figur auch physisch selbst dar. Dabei ist vor allem das Improvisationstalent der Mitspieler gefordert. Jeder der Teilnehmer (meist ohne Zuschauer) sucht sich eine Rolle aus oder bekommt diese zugeteilt. Wie auch in der virtuellen Welt hat nun jede Person seine eigenen Eigenschaften und Fähigkeiten.

2.2.4 Spielziele und Spielhandlungen

2.2.4.1 Spielziele

Bei dem MMORPG *World of Warcraft* gibt es keine fest zu erreichenden Spielziele. Die Spieler können sich innerhalb der Welt von *Warcraft* individuelle Ziele setzen.

Das Spiel legt verschiedene (optionale) Spielziele nahe. Eines davon besteht beispielsweise darin, die bestmögliche Ausrüstung zu bekommen und damit verbunden im Raid-Content immer den aktuellsten Boss besiegen zu können. Jener Content ist meist auch nah an der Spielerzählung gehalten, wodurch man stets gegen Feinde der jeweiligen Fraktionen antritt und so die Geschichte der *World of Warcraft* nach-

bzw. durchlebt. Andere wiederum versuchen im PvP-Content möglichst gut zu sein und dort in einer Rangliste möglichst weit oben zu stehen. Wieder andere Spieler haben eventuell gar keine Ziele und genießen die Zeit, die sie im Spiel mit Freunden verbringen können.

Die Zielsetzungen, die Spieler individuell für sich festlegen, können immer auch von Veränderungen (Patches, Add-ons) beeinflusst werden, die vom Hersteller des Spiels vorgenommen werden. Ein endgültiges Ziel ist von Herstellerseite nicht vorgegeben, vielmehr sind die ständigen neuen Angebote auf fortwährende Interessenbindung des Spielers angelegt.

2.2.4.2 Spielhandlungen

Die möglichen Spielhandlungen in *World of Warcraft* decken ein sehr großes Spektrum ab und bedienen so die unterschiedlichsten Präferenzen auf Seiten der Spieler. Eine der Haupthandlungen besteht aus dem Lösen von Aufträgen (Quests). Diese nimmt der Spieler bei einem Auftraggeber an und startet seine Mission. Quests können sehr unterschiedlich ausfallen: So gibt es einfache Aufgaben, wie das Übermitteln von Botschaften oder Gegenständen von einem Ort zu einem anderen oder auch komplexere Aufgabenreihen, in denen es gilt, sehr starke Gegner zu eliminieren und ihnen bestimmte Gegenstände abzunehmen. Neben dieser großen Bandbreite verschiedenartiger Aufgaben gibt es aber auch immer wiederkehrende Aufträge, die sich kaum voneinander unterscheiden und die sich in ihrer Redundanz negativ auf die Spielmotivation auswirken können.

Berufe

So, wie sie in der realen Welt den Alltag bestimmen, gibt es auch in *World of Warcraft* Berufe, die der Spieler ausüben kann. Jeder Charakter kann insgesamt zwei Haupt- und drei Nebenberufe erlernen. Diese bestehen hauptsächlich aus handwerklichen Fertigkeiten, die es dem Spieler ermöglichen, Rohstoffe abzubauen und diese dann zu fertigen Gegenständen bzw. Produkten zu verarbeiten. Die produzierten Items können entweder selber verwendet oder aber auch an andere Mitspieler verkauft oder verschenkt werden.

Bevor ein Beruf erlernt werden kann, muss ein Lehrer aufgesucht werden, der dem Charakter das Handwerk beibringt. Die unterschiedlichen Fertigkeiten ermöglichen dem Spieler eine gewisse Selbstständigkeit. Es wird unterschieden zwischen Sammel- und Herstellungsfertigkeiten. Zu Ersteren zählen die Kräuterkunde, der Bergbau und die Kürschnerei, zu Letzteren die Alchemie, Schmiedekunst, Ingenieurskunst, Lederverarbeitung, Schneiderei und Verzauberkunst. Mit den beiden Spielerweite-

rungen *The Burning Crusade* und *Wrath of the Lichking* kamen noch zwei weitere Berufe (Juwelenschleifen und Inschriftenkunde) hinzu.

Als Nebenberufe – und somit als sekundäre Fertigkeiten – gelten Angeln, Kochen und Erste Hilfe, die der Spieler ebenfalls erlernen kann.

In manchen Hauptberufen hat der Spieler die Möglichkeit, sich in einer bestimmten Richtung zu spezialisieren. So kann man sich zum Beispiel in der Schmiedekunst im späteren Verlauf der Ausbildung entweder auf das Schmieden von Waffen oder auf das von Rüstungen spezialisieren. Jeder Spieler hat also die Möglichkeit virtuelle Berufe auszuüben, die in der Realität vielleicht erst gar nicht existieren.

Dungeons und Instanzen

Als „Dungeons“ (deutsch: Verlies, Kerker) werden Gebiete bezeichnet, die für den Spieler auf der virtuellen Weltkarte nicht sichtbar sind und alleine gefunden werden müssen. Dabei handelt es sich um Orte, die sich meistens abseits der ausgetretenen Pfade befinden und unter anderem aus unterirdischen Irrgärten bestehen. Die Spieler suchen diese geheimnisvollen Höhlen auf, um sich weiteren, gefährlicheren Monstern zu stellen, in der Hoffnung, seltene Gegenstände ergattern zu können.

Größere und herausforderndere Sektionen dieser Dungeons sind mit wirbelnden Portalen verschlossen und werden „Instanzen“ genannt. Der Schritt durch das Portal öffnet dem Spieler eine einzigartige Version des Dungeons. Nur er selbst und seine Gruppe befinden sich dann in dieser Region. Treten zwei verschiedene Gruppen durch das Portal, landen sie beide jeweils in ihrer eigenen Instanz. Die Gruppen haben somit die Möglichkeit, ohne jegliche Störung von Seiten anderer Spieler in den lohnendsten Abschnitten der Dungeons zu spielen. Alle Instanzen sind auf einen Level-Bereich abgestimmt und können zum Teil nur von mehreren Spielern erfolgreich bestritten werden. Hierbei zeigt sich der Vorteil der Gildenkonstellation. Die Endgegner oder auch schwer zu bekämpfende Zwischengegner werden als „Bosse“ bezeichnet. Nach einem erfolgreichen Kampf belohnen sie die Gruppe mit wertvollen und seltenen Gegenständen, welche nur in diesen Regionen zu bekommen sind.

Schlachtfelder und Arenen

Um sich in *World of Warcraft* gegenseitig zu messen, wurden im Spiel Schlachtfelder angelegt. Auf diesen Schlachtfeldern haben die Spieler die Möglichkeit, gegen Spieler der gegnerischen Fraktion anzutreten. In der Welt von *WoW* gibt es vier verschiedene Schlachtfelder:

- 1.) *Die Kriegshymnenschlucht*, welche das Spielprinzip „Capture the flag“ verfolgt. Das Ziel besteht darin, die Flagge aus der gegnerischen Basis zu ent-

nehmen und in der eigenen Basis zu platzieren. Gelingt einem Team diese Aktion dreimal, so gewinnt es diese Schlacht.

- 2.) *Das Arathibecken* verlangt von den Spielern die Kontrolle von Basen, von denen es insgesamt fünf Stück gibt. Das Team, welches am längsten die meisten Basen besetzt hält, gewinnt das Match.
- 3.) *Das Auge des Sturms* bietet die Kombination aus den beiden zuvor genannten Spielprinzipien.
- 4.) Im *Alteractal* kämpfen beide Fraktionen gegeneinander und haben als Ziel, den gegnerischen, computergesteuerten Endgegner zu eliminieren. Anders als auf den anderen drei Schlachtfeldern sind hier mehrere computergesteuerte Spielfiguren vorzufinden, die ebenfalls eliminiert werden können.

Während am Anfang nur Spieler eines Realms auf den Schlachtfeldern gegeneinander antreten konnten, ist im Jahr 2006 durch einen Patch das serverübergreifende Schlachtfeld eingeführt worden. Seitdem können sich auch Spieler von verschiedenen Realms gegenseitig messen. Jeder Sieg auf einem Schlachtfeld bringt dem Team sogenannte „Ehrenpunkte“. Mit einer bestimmten Anzahl von Punkten lassen sich spezielle Ausrüstungsgegenstände für den Kampf Spieler-gegen-Spieler kaufen.

Neben den vier Schlachtfeldern wurde die Spielform „Arena“ in das Spiel implementiert. Das Spielprinzip wurde hier dem altertümlichen Gladiatorenkampf nachempfunden, wobei Teams in Zweier-, Dreier- oder Fünfer-Gruppen gegen andere Teams von gleicher Größe antreten. Wie auch mit den Ehrenpunkten der Schlachtfelder können auch bei dieser Spielform „Arenapunkte“ gesammelt und später für exklusive Ausrüstungsgegenstände eingetauscht werden.

Bei allen Duellierungsformen wird ein hohes Maß an taktischer und strategischer Zusammenarbeit der Spieler verlangt. Mittlerweile werden von *World of Warcraft*-Entwickler Blizzard zahlreiche Turniere ausgerichtet, bei denen die Spieler hohe Preisgelder gewinnen können. Die Fähigkeit, bestimmte Aufgaben meistern und schwierige Rätsel lösen zu können, kann den Spieler mit Stolz erfüllen. Im Bereich der Berufe gibt es zudem ab einem bestimmten Zeitpunkt Nachfragen von anderen Spielern, ob man nicht etwas herstellen könnte, was andere dringend benötigen. Hier bekommt der Spieler Anerkennung zugesprochen und ist in der virtuellen Welt gefragt. Den wohl höchsten Stellenwert hat das gegenseitige Messen auf den Schlachtfeldern. Hier kämpft jeder Spieler um „seine Ehre“. Er verbessert nicht nur seinen Rang in statistischen Punkteskalen, sondern auch den Ruf in der virtuellen Gesellschaft. Sehr gute Spieler bleiben bei Mitspielern im Gedächtnis. Es wird über sie gesprochen und teilweise werden sie sogar gefeiert und umworben.

2.2.5 Dynamik

2.2.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Spannung wird dem Spieler im ganzen Spiel auf unterschiedliche Art und Weise geboten. So wird zum Beispiel bereits Spannung aufgebaut, wenn sich der Spieler einem Gegner nähert und dieser ihn erspät. Im Spielerjargon ist hier die Rede von „Aggro ziehen“. Die durch Annäherung an den „Mob“ (computergesteuertes Objekt) erzeugte Aggressivität veranlasst einen sofortigen Angriff des Gegners. Hierauf kann der Spieler mit Flucht oder Angriff reagieren. Entscheidet er sich für die Flucht, so ist ungewiss, ob er davonkommt. Ebenso ist dem Spieler nicht die Gewissheit gegeben, ob sein Avatar den virtuellen Kampf überlebt oder ihn im Spiel mit dem Tod bezahlt.

Abwechslung bietet *World of Warcraft* den Spielern durch das Auffinden neuer Gegenstände (Items). Fast jeder besiegte Gegner hinterlässt in seinem Leichnam eine Überraschung. Insbesondere die größeren und stärkeren Gegner, wie sie nur in bestimmten Abschnitten (Instanzen) der virtuellen Welt vorzufinden sind und nur mit mehreren Mitspielern bestritten werden können, lassen oftmals sehr wertvolle Gegenstände fallen (dropen). Um welche Gegenstände es sich handelt, bleibt dem Spieler bis zum Ausbeuten (looten) des gegnerischen Leichnams verschwiegen. Die Ungewissheit, welche Gegenstände letztendlich wirklich bei einem Gegner vorzufinden sind, hat die Community dazu verleitet, Statistiken aufzustellen. Diese sammeln Informationen darüber, welches Item wie oft bei welchem Gegner „gedropped“ ist. Anhand dieser Ergebnisse lassen sich prozentuale Werte über eine mögliche Wahrscheinlichkeit von Gegenständen generieren, die der Gegner mit sich trägt.

Weiterhin ist für den Spieler nicht nur spannend und überraschend, was „dropped“, sondern auch, ob er bei Bedarf des Gegenstandes auch das Recht bekommt, ihn für sich beanspruchen zu dürfen.

2.2.5.2 Emotionale Gratifikation

Nicht nur materielle Belohnungen warten auf den Spieler, auch auf emotionaler Ebene werden ihm Gratifikationen geboten. Jeder Levelaufstieg bedeutet nicht nur ein Vorankommen im Spiel, sondern kann den Spieler mit Stolz erfüllen, da er sich als selbstwirksam im Spiel erlebt. Er hat etwas erreicht, wofür er selber verantwortlich war und wofür er womöglich einiges an Spielzeit investieren musste. Nach Erreichen des Maximallevels ergeben sich die emotionalen Gratifikationen dann in der Regel aus anderen Ereignissen im Spiel.

2.2.5.3 Soziale Gratifikation

Neben den emotionalen Gratifikationen sind es vor allem die sozialen Aspekte, die in diesem Computerspiel als Gratifikation wirksam werden können. Das Knüpfen von sozialen Kontakten ist Bestandteil von *World of Warcraft*. Spätestens bei Aufgaben, die nicht mehr alleine vom Spieler bewältigt werden können, ist er auf die Hilfe seiner Mitspieler angewiesen. Die Vereinigung von mehreren Spielern wird als „Gilde“ bezeichnet und bietet die Möglichkeit, zum gegenseitigen Vorteil Beziehungen untereinander zu pflegen. Gilden werden oftmals von Spielern gegründet, die auch außerhalb des Spiels miteinander befreundet sind. Ebenso gibt es aber auch diejenigen, die sich erst im Spiel angefreundet und entschlossen haben, ihre Möglichkeiten gemeinsam zu nutzen. Die gegenseitige Unterstützung bietet mehrere Vorteile. So ist das interne Handeln für beide Seiten meistens lukrativer, da Gegenstände für einen geringeren Preis gehandelt werden oder aber auch virtuelles Geld – Gold – verliehen oder auch verschenkt wird. Aber auch die Kombination von verschiedenartigen Berufen kann als Vorteil genutzt werden. Manche Gilden schaffen sich effektive Strukturen zur besseren Nutzung von Handwerksfertigkeiten. Sind die einen Gildenmitglieder für das Sammeln von Rohstoffen zuständig, so spezialisiert sich der andere Teil der Vereinigung auf das Verarbeiten der gesammelten Rohstoffe.

Abgesehen von den spielinternen Vorteilen, die eine Gilde zu bieten hat, gilt sie als ein Faktor für eine starke soziale Bindung. Die ständige Beteiligung am Gildenleben verlangt von den Spielern eine häufige Aktivität, wobei Pünktlichkeit beispielsweise als Voraussetzung einer Spielvereinigung gelten kann.

2.2.6 Spielforderungen

2.2.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Da es sich bei *World of Warcraft* um ein sehr komplexes Computerspiel handelt, liegt es nahe, dass auch die Steuerung, und vor allem das Interface des Spiels einen nicht allzu geringen Umfang haben. An die Steuerung wird der Spieler langsam herangeführt. Auch das Interface bzw. die Anordnung und Komplexität der Menüleiste ist zu Anfang sehr überschaubar. Im weiteren Verlauf des Spiels erlernt die Spielfigur bzw. der Spieler selber neue Fähigkeiten und das Interaktionsprogramm weitet sich aus.

Grundsätzlich kann man *World of Warcraft* zwar komplett mit der Maus bedienen, doch die meisten Spieler benutzen die Tastatursteuerung zur Bewegung. Hilfreich sind zudem die „Hotkeys“, bei denen bestimmte Fähigkeiten mit einer bestimmten Taste auf der Tastatur oder Maus verknüpft sind. So ist es Spielern möglich, schnell-

ler zu agieren, sobald man die Fähigkeiten und die dazugehörigen Hotkeys im Gedächtnis gespeichert hat und es zu einem automatisierten Vorgang wird.

Besonders im PvP können sich auch optische sowie akustische Reize auf das Reaktionsvermögen des Spielers auswirken. Durch die wiederholte Wahrnehmung grafischer Animationen, welche die Ausübung einer Fähigkeit des Charakters darstellt, verbindet man nach einiger Zeit automatisch die damit verbundene Fähigkeit und ihren Effekt. Unterstützt wird dies durch individuelle akustische Töne, die während der Ausübung bestimmter Fertigkeiten auftreten. Durch diese beiden Reize fällt es Spielern also nach und nach leichter, auf Fähigkeiten des Gegners zu reagieren, da ihnen schneller bewusst wird, welche Aktion dieser gerade vorbereitet oder ausführt.

Zusätzliche Hilfen werden dem Spieler außerdem über sogenannte „Add-ons“ geboten, welche eine Vielzahl von Funktionen besitzen können. Zum Beispiel können sie für Heiler eine übersichtlichere Grafik über die Mitspieler eines Raids bieten, wodurch sie schneller sehen, wer geheilt werden muss.

2.2.6.2 Multitasking

Verschiedene Szenarien beinhalten ein unterschiedlich hohes Maß an komplexen Anforderungen, welche an den Spieler gerichtet werden. Eine Standard-Gruppensituation fordert das Abschätzen der gegnerischen Computerintelligenz und -stärke. Spieler müssen gegenseitig darauf achten, dass jeder seinen Aufgabenbereich erfüllen kann. So muss beispielsweise ein Heiler permanent das Leben aller Gruppenmitglieder und Gegner im Blick haben, um entsprechend reagieren zu können. Der Tank muss die Gegnergruppen kontrollieren und ein Wechseln der Aggro verhindern bzw. zurückgewinnen, um den Tod anderer Gruppenmitglieder zu verhindern.

Komplexer wird es im PvP. Wenn der Gegner nicht kontrolliert werden kann, ist eine schnelle Reaktion sehr wichtig. Jeder Spieler versucht, die virtuelle Lebensenergie der Angreifer zu schwächen und die der eigenen Spielfigur zu erhalten. Die jeweiligen Aktionen werden in jeder Situation neu abgewogen und somit priorisiert. Um die Effektivität zu steigern, ist eine Kommunikation zwischen den Gruppenmitgliedern essentiell. Im normalen Spielverlauf benutzt man die Chatfunktion, welche sich für das PvP jedoch nicht eignet, da es als Kommunikationsmedium zu langsam ist. Daher finden hier häufig Programme für Computertelefonie wie „Skype“ oder „TeamSpeak“ ihren Einsatz. Zusammenfassend wird permanent kommuniziert, beobachtet und reagiert. Ständig wechselnde Situationen sorgen für einen sehr komplexen Spielverlauf.

2.2.6.3 Regelerfassung

Das Regelwerk von *World of Warcraft* lernt der Spieler kennen, sobald er das erste Mal die virtuelle Welt betritt. Im Verlauf steigt die Kenntnis über das Regelwerk stetig an. Der Spieler muss sich durch die Welt leiten lassen. Durch Quests erfährt der Spieler indirekt, welche Handlungen im Spiel möglich sind. Ein Handbuch ist nicht zwingend erforderlich, da die dort erläuterten Einzelheiten im Spielverlauf deutlich werden und den Spieler in Bezug auf die Regeln reagieren lassen. Es ist sehr einfach, sich mit dem Regelwerk vertraut zu machen. Jede mögliche Handlung kann vom Spieler ausprobiert werden. Wenn ein Regelverstoß vorliegt, kann die gewünschte Aktion nicht durchgeführt werden. Der Spieler wird in einigen Situationen durch einen dezenten roten Text auf die nicht regelkonforme Handlung hingewiesen. So können z.B. manche Fähigkeiten nicht direkt hintereinander ausgeführt werden.

2.2.6.4 Semantik

Der Spieler ist beim Ausführen sämtlicher Tätigkeiten stets gefordert, bestimmte Aktionen miteinander zu verknüpfen. Besonders das vorausschauende Handeln ist ein wichtiger Faktor, um im Spiel einen Erfolg verzeichnen zu können. Bei vielen Aufgaben wird, wie weiter oben schon beschrieben, der Spieler geleitet, indem eine Aktion auf die nächste logisch aufbaut. In manchen Situationen wird jedoch weniger Unterstützung geboten und man hat sich bestimmte Tätigkeiten selber zu erschließen. Diese sich selber zu erschließenden Aktionen beruhen auf Erfahrung und können bei geübten Spielern immer weiter perfektioniert werden.

2.2.6.5 Problemlösung

Der Spieler hat permanent die Herausforderung, seinen Charakter zu verbessern, indem er einen Stufenanstieg oder bessere Gegenstände erhält. Diese Ziele können auf verschiedene Weisen erreicht werden. Dem Spieler steht es offen, gegnerische NPCs zu töten und dadurch Erfahrung zu sammeln und Gegenstände zu erbeuten oder Quests anzunehmen und durch deren Erfüllung als Belohnung Erfahrung bzw. Gegenstände zu erhalten. Um Quests zu erfüllen, muss der Spieler Gegner töten oder Gegenstände finden und zu dem Questgeber zurückbringen. Die Questbeschreibung gibt dem Spieler Hinweise auf den Erfüllungsort. Strategisch reagiert der Spieler in Bezug auf schwierigere oder anzahlmäßig überlegenere Gegner. Der einfachste Weg, eine solche Situation zu lösen, ist das Zusammenspiel mit anderen Spielern. Wenn jedoch keine Mitspieler in der Nähe sind, so muss aus dem großen Repertoire der Fähigkeiten geschickt gewählt werden, um eine Möglichkeit zu finden, die Gegner zu besiegen. Der Spieler muss lernen, mit der KI (Künstlichen Intelligenz) der NPCs umzugehen, um komplexe Situationen einfacher zu analysieren. Auf engem Terrain

muss der Spieler die Gegner besser einschätzen und abwägen, ob es möglich ist, einem Kampf zu entgehen.

Es gibt speziell für Gruppen ausgelegte Szenarien, welche als Einzelspieler nicht zu meistern sind. Im Spielverlauf zeigen sich dem Spieler in Bezug auf die Anwendung der Fähigkeiten besonders effektive Reihenfolgen, um Gegner zu besiegen. Eine effektive Reihenfolge kann auf sehr viele Gegnertypen angewandt werden.

Hat der Spieler z.B. den Auftrag erhalten, eine bestimmte Spielfigur zu besiegen, ist es i.d.R. erforderlich, sich durch eine bestimmte Menge von schwächeren Gegnern zu kämpfen. Der „Boss-Gegner“ wird oftmals bewacht und so sieht sich der Spieler einer Überzahl an Feinden gegenüber. Eine solche Situation muss taktisch gelöst werden. Hat der Spieler einen Begleiter, so ist es ratsam, diesen vorauszuschicken, um möglichst viel Aggro auf ihn zu lenken und sich selbst zu schützen. Besonders treten jedoch Fähigkeiten hervor, welche eine lange Abklingzeit (von bis zu einer Stunde) haben. Diese besonderen Fähigkeiten haben dementsprechend effektive Wirkungen. Setzt der Spieler diese Fähigkeiten in Ausnahmesituationen zum richtigen Zeitpunkt ein, so kann auch eine Übermacht an Gegnern besiegt werden.

2.2.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Der Spieler muss sich in bestimmten Gebieten relativ häufig aufhalten. Ein guter Orientierungssinn ist daher von Vorteil. Die „Third Person“-Sicht, mit skalierbarer Entfernung auf den eigenen Charakter, ist individuell anpassbar; da der Spieler die Möglichkeit hat, die „Kamera“ um seine Spielfigur herumzuführen, kann er jederzeit seine unmittelbare Umgebung betrachten. Demnach ist es manchmal nicht unwichtig, die Kamerasicht einmal für kurze Zeit vor den Avatar zu platzieren, damit der Spieler die Umgebung im Rücken seiner Spielfigur im Auge behält. Mit der Variation der Sichtwinkel orientiert sich der Spieler fast mühelos im virtuellen Raum. Wann und wie man die Sicht verändert, ist jedoch eine Erfahrungssache.

Oftmals gerät der Spieler in Situationen, in denen sich ihm ein bestimmtes Objekt in den Weg stellt. Dies können Naturelemente wie Bäume, Berge oder Hügel sein, aber auch computergesteuerte Gegner oder Mitspieler. Hier gilt es, sich den Blick hinter diese besagten Objekte vorzustellen: „Was erwartet mich hinter diesem Hügel? Kann ich überhaupt um diesen Berg herumlaufen? Wenn ja, lohnt es sich für mich?“ Diese Fragen stellen eine gewisse Forderung an das räumliche Vorstellungsvermögen des Spielers. Besonders bei unterirdischen Irrgärten wird die Orientierungsfähigkeit des Spielers gefordert. Unterstützt wird er an diesen Stellen durch eine kleine Karte, die ihm am oberen rechten Bildschirmrand angezeigt wird. Aber auch hier können sich viele Kartenstrukturen gleichen. Eben dies erschwert dem Spieler die Orientierung.

Verläuft sich der Spieler, so kostet es ihn Zeit, den Weg wieder zurückzulaufen und es an anderer Stelle erneut zu versuchen.

2.2.6.7 Managementkompetenzen

Im Spiel wird die Fähigkeit gefordert, sich aufgabenorientiert in ein Team von Spielern einzubringen: Beispielsweise werden Gruppen in Stärke von 25 Spielern zusammengestellt, um bestimmte Boss-Gegner zu besiegen; entsprechende Aufgaben werden auch als „Raid“ oder „Schlachtzug“ bezeichnet. Um auf die besonderen Stärken und Schwächen des Gegners reagieren zu können, muss die Gruppe ein Setup bilden, welches mit ihren Fähigkeiten am effektivsten zusammenarbeitet. Der Raidleiter hat die Aufgabe, Spieler für den Raid auszuwählen und bestimmte Zeiten festzulegen. Das Kampfgeschehen selbst wird ebenfalls vom Raidleiter koordiniert. Er hat die Aufgabe, Spieler an bestimmten Standorten zu platzieren und während des Kampfes auf unvorhergesehene Hindernisse zu reagieren. Ebenfalls müssen interne Streitigkeiten in Bezug auf die sehr wertvollen Gegenstände geschlichtet werden. Dazu kommt das Managen der Gildenstruktur. Es werden Bewerbungsgespräche geführt, Spielern wird eine Probezeit gewährt und gildenintern Ränge verliehen. Eine gemeinsame Gildenbank zu führen, Offizieren Zugriff darauf zu gewähren und die Ressourcen weise einzusetzen sind ebenfalls Aufgabengebiete, die von Spielern zu bewältigen sind.

2.2.6.8 Affektive Kompetenzen

Im Spielverlauf zeigen sich viele Situationen, in denen der Spieler keinen Erfolg hat und Frustration aufkommen kann. Dann ist ein angemessener Umgang mit dieser Frustration notwendig, um sich sowohl weiter den Aufgabestellungen widmen zu können als auch weiterhin höflich und respektvoll mit den Mitspielern zu interagieren.

2.2.6.9 Soziale Kompetenzen

Um ein erfolgreiches Team zu bilden und extreme Anforderungen zu meistern, muss ein guter Spieler über die Fähigkeit verfügen, sich die Verhaltens- und Reaktionsweisen der Mitspieler vorzustellen. Mit dieser Fähigkeit ist es möglich, komplexe Gruppenkonstellationen zu koordinieren und zu führen. Besonders wertvoll wird diese Eigenschaft im Kampf „Spieler gegen Spieler“. Hierbei kann man vorausschauend auf bevorstehende Aktionen des Gegners reagieren, um sich selber einen Vorteil zu verschaffen. Außerdem ist das Zusammenspiel unter Spielern eines Teams erheblich einfacher, wenn man sich auf seinen Flügelmann verlassen kann und seine Aufgaben nicht kontrollieren muss.

Da es sich bei *World of Warcraft* um ein Multiplayer-Spiel handelt, ist es darauf ausgelegt, mehrere Spieler parallel in eine zusammenhängende Aktion zu versetzen. Ein Zusammenspiel mit mehreren Mitspielern erfordert Teamfähigkeit, man muss sich gewissen Regeln unterordnen bzw. Mitspieler kommandieren. Hierbei ist es wichtig, auf einer Ebene zu kommunizieren, d.h. sich punktuell dem jeweiligen Mitspieler gegenüber zu artikulieren.

2.2.7 Gefährdungen

2.2.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

Die wesentliche Spielstruktur, durch die der Spieler an das Spiel gebunden wird, ist die stetige Weiterentwicklung seines Charakters und der Aspekt der sozialen Bindung. In *World of Warcraft* haben die Spieler zunächst die Möglichkeit, ihren eigenen Charakter zu kreieren. So können sich schon am Anfang die soziale Veranlagung bzw. gewisse Charakterzüge des Spielers in dem erstellten Avatar widerspiegeln. Die eigene Persönlichkeit, die mit in das Spiel einfließt, und der ständige Kontakt zu anderen Mitspielern, führen letztendlich zu einer sozialen Bindung.

Zunächst muss Zeit investiert werden, um neue Stufen seines Charakters zu erreichen oder um an bessere Ausrüstung zu gelangen. Der Ansporn dafür liegt in der merklichen Weiterentwicklung des Charakters: Er wird stärker, verändert sich äußerlich und „reift“ heran. Nach jedem Stufen-Aufstieg kann man seinen Charakter individueller gestalten und besser ausrüsten. Selbst, wenn der Charakter eines Spielers die maximale Stufe (derzeit Stufe 80) erreicht hat, greift diese Spielstruktur immer noch, um an das Spiel binden zu können. Es gibt stetig neue Dungeons bzw. Instanzen, die durch Patches jederzeit in das Spiel integriert werden können und in welchen man mit anderen Mitspielern immer bessere Ausrüstungen erlangen kann.

Alleine unterwegs stößt der *WoW*-Spieler schnell an seine Grenzen. Er benötigt Hilfe von Mitspielern und gelangt so automatisch zum Teamspiel. Schnell stellen hier die Mitspieler ebenfalls Forderungen, die vor allem das Zeitkontingent des Spielers ansprechen. Es wird sich zu bestimmten Zeiten in der virtuellen Welt verabredet. Der Spieler muss demnach seine Zeit, gegebenenfalls seinen gesamten Tagesablauf, an das Spiel anpassen. Macht er dies nicht, so kann auch er keine Forderungen an seine Mitspieler stellen und kann aufgrund dessen nur langsam im Spiel fortschreiten. Es müssen meist bis zu 25 Spieler organisiert werden, um die größten Instanzen betreten zu können. Jene Raids dauern meist zwei bis fünf Stunden an und finden innerhalb einer großen Gilde mehrmals in der Woche statt. Meist wird eine hohe Aktivität der Gildemitglieder erwartet, um so besser aufeinander eingespielt zu sein und damit bessere Chancen zu haben, die in der virtuellen Welt aktuellsten Bosse niederzustre-

cken und so die neuesten und besten Belohnungen zu erlangen. Dazu werden Termine vereinbart, wodurch sich ein Spieler den anderen Teilnehmern gegenüber verpflichtet fühlt. Fehlt einer dieser Spieler an einem fixen Termin, zu dem er sich eingetragen hat, so kann dies schnell zu einem schlechten Ruf seines Charakters führen. Ähnlich wie in der realen Welt kann ein Spieler (oder dessen Avatar) seinen Ruf verlieren. Seine Beliebtheit im Spiel ist also ein weiterer Faktor, welcher an das Spiel binden kann.

Insgesamt hat das Spiel ein sehr hohes Bindungspotenzial. Die Spielfigur, mit ihrem individuellen Aussehen und ihren Fähigkeiten, repräsentiert die Leistungsfähigkeit des Spielers. Während des Spielprozesses entwickelt sich der Charakter weiter, man lernt andere Spieler kennen und integriert sich so mit der Zeit in die Community der virtuellen Welt. Das Spiel bietet aufgrund seiner „Never-Ending-Story“ eine immer größere Auswahl an Aufgaben. Aufgrund der schnellen Abfolge unterschiedlicher Aufgaben kann ein „Flow“-Erleben zustande kommen.

2.2.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

World of Warcraft vermittelt eine deutliche Leistungsorientierung. Aufstieg und Profilierung sind Teil der Spieldynamik. Dabei ist der Spielaufstieg vielfach an gewalthaltiges Handeln (Durchsetzung gegen Gegner) geknüpft, wobei die Darstellung von Gegnertypen und Kampfarten stets fantastisch anmutet und so nicht auf reale Szenarien verweist. Zugleich ist der Spielaufstieg jedoch auch geknüpft an kooperatives Verhalten mit anderen Spielern. Das Spiel fordert Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit im Umgang mit diesen Mitspielern.

2.3 Counter-Strike

(Autor: Torben Kohring; Fertigstellung: November 2009)

Vorbemerkung

Für die Analyse des Spiels *Counter-Strike* greife ich auf die aktuell im Handel erhältliche *Counter-Strike 1*-Anthologie zurück, welche neben der internationalen Version von *Counter-Strike 1.6* auch *Counter-Strike: Condition Zero* enthält, eine Einzelspielervariante, der ich in meiner Analyse jedoch wenig bis keine Aufmerksamkeit schenken werde. Die internationale Variante besitzt auch in Deutschland die weiteste Verbreitung, in Ligen und auf öffentlichen Veranstaltungen wird *Counter-Strike* jedoch in der Version ab 16 Jahren präsentiert. Auf die Unterschiede zwischen der deutschen und internationalen Version wird deshalb innerhalb der Analyse eingegangen.

2.3.1 Allgemeines

Das Spiel *Counter-Strike* ist dem Genre der Taktik-Shooter nach der Genre-Einteilung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) zuzuordnen. Es weist alle spezifischen Kriterien dieses Genres auf und stellt keine Mischung unterschiedlicher Genres dar. *Counter-Strike* bildet den Konflikt zwischen einer Gruppe Terroristen (im Spiel Terroristen genannt) und einer Spezialeinheit (im Spiel Counter-Terroristen genannt) der Polizei oder des Militärs ab. Auf eine übergeordnete Rahmenhandlung und Spielgeschichte verzichtet das Spiel dabei weitgehend. Durch den gewählten Spielmodus unterscheiden sich zwar die Aufgaben beider Teams, die grundlegende Spielmechanik ändert sich jedoch nicht, das Grundmuster des Konflikts bleibt auch in unterschiedlichen Modi identisch. Die populäre *Counter-Strike* Version 1.6 beruht in ihrem Grundgerüst auf der Technik des Spiels *Half-Life* aus dem Jahr 1999. Die Version wurde grafisch mit Erscheinen des Spiels *Half-Life 2* durch die Version *Counter-Strike: Source* aufgewertet, ohne am eigentlichen Spielprinzip etwas zu ändern. Jedoch wurde die in *Half-Life 2* eingesetzte Physik-Engine auch in *Counter-Strike: Source* eingesetzt. Die verschiedenen *Counter-Strike* Versionen zählten bei ihrem Erscheinen zu den grafisch hochwertigeren Titeln, ohne jedoch jemals zu den technischen Impulsgebern gezählt zu haben. Andere Titel boten eine eindrucksvollere Grafik mit imposanteren Effekten und Optionen. Dies ist schon allein durch die Entstehungsgeschichte von *Counter-Strike* als Modifikation zu erklären, welche in ihren ersten Versionen lediglich auf die populäre *Half-Life*-Reihe aufsetzte und Erweiterungen für diese darstellte. *Half-Life* zählt jedoch zu den meistverkauften Titeln aller Zeiten und ermöglichte so allen Käufern den kostenlosen Zu-

gang zu *Counter-Strike*. Seine ungebrochene Attraktivität auch 10 Jahre nach dem Erscheinen der ersten Version scheint sich daher in erster Linie nicht wie bei anderen Shootern an technischen Aspekten wie der grafischen Gestaltung festmachen zu lassen, sondern vielmehr an der Koppelung an ein sehr erfolgreiches Vollpreis-Produkt.

Die Animationen der ersten *Counter-Strike* Version waren schon 1999 nicht fortschrittlich und wurden auch in der *Counter-Strike: Source*-Version lediglich um die grafischen Möglichkeiten des Spiels *Half-Life 2* erweitert. Spielfiguren fielen von nun an physikalisch korrekt, Granaten nahmen eine korrekte Flugbahn. Das Spiel erhielt zusätzlich höher aufgelöste Texturen, was ihm ein etwas moderneres Äußeres verlieh.

Counter-Strike gehört keiner wirklichen Spielereihe an, die wie die *FIFA*-Reihe oder die *Call-of-Duty*-Spiele jährlich oder zumindest regelmäßig mit neuen Geschichten und aktueller Technik neu aufgelegt werden. Die verschiedenen Versionen waren immer Entwicklungsschritte mit dazugehörigen Versionsnummern, wie sie in der Softwarebranche allgemein üblich sind. In den verschiedenen Versionen wurde am Balancing des Spiels, d.h. z.B. am Kräfteverhältnis der Waffen oder am Aufbau der Karten gefeilt, neue Karten eingeführt oder auch neue Spielmodi ausprobiert. Den Versuchen, *Counter-Strike* als Marke auch im Segment der Computerspiele für Einzelspieler zu etablieren, war kein großer Erfolg vergönnt. Abseits der Zusammenstellungen hatte *Counter-Strike: Condition Zero* keinen großen kommerziellen Erfolg. Auch *Counter-Strike: Source* wurde von den Spielern nur bedingt als Nachfolger der Version 1.6 angenommen, die meisten Spieler von *Counter-Strike* 1.6 blieben auch nach Erscheinen des technischen Updates *Counter-Strike: Source* bei dieser Version. Der Name *Counter-Strike* steht somit mehr für ein Spielprinzip als für eine wirklich sich fort- und weiterentwickelnden Reihe von Titeln.

Die Programmierung der ersten Versionen von *Counter-Strike* begann als Freizeitprojekt einer kleinen Gruppe um die zwei Spieler Minh Le („Gooseman“) und Jess Cliffe. Ziel war es, einen kooperativen Shooter zu entwickeln, in dem zwei Teams von Spielern gegeneinander antreten. Die erste Beta-Version wurde nach wenigen Wochen Entwicklungszeit am 19. Juni 1999 kostenlos im Internet veröffentlicht und enthielt nur das ursprüngliche Geiselrettungs-Szenario, wenige Waffen und vier Spielkarten. Danach folgten in kurzen Abständen weitere Beta-Versionen, in denen Fehler behoben und weitere Waffen und Spielkarten integriert wurden. Mit der Beta 4 wurde das bis heute das Spiel prägende Bombenentschärfungs-Szenario integriert, mit der Beta 6 die restlichen zwei Spielszenarien.

Die finale Version 1.0 wurde am 8. November 2000 veröffentlicht und enthielt drei neue Waffen sowie verbesserte Spielermodelle. Inzwischen wurde das Programmie-

rer-Team von der Firma Valve angeworben. Seitdem war *Counter-Strike* in zwei Versionen erhältlich. Zum einen als kostenlose Modifikation des Spiels *Half-Life*. Der Produkt-Key dieses Spiels ermöglichte den Spielern den kostenlosen Download von *Counter-Strike* und die permanenten Updates. Zum anderen kam eine Kaufversion, welche über die Firma Sierra Entertainment als eigenständiges Spiel vertrieben wurde, hinzu.

Die Version 1.1 erhielt weiter verbesserte Spielermodelle und neue Spielkarten sowie einen Zuschauermodus, dessen Einführung für die heutige Popularität von *Counter-Strike* im Bereich des eSports von entscheidender Bedeutung war. Er ermöglichte erstmals eine detaillierte Übertragung von *Counter-Strike*-Spielen sowohl aus der direkten Spielersicht als auch aus der übergeordneten taktischen Ebene. Dadurch wurden komplexe Übertragungen im Internet und auf LAN-Partys möglich, die für Zuschauer erstmals attraktiv präsentiert werden konnten. Die Version 1.2 wurde nur für die Kaufversion veröffentlicht und enthielt die *Half-Life*-Modifikation *Deathmatch Classic*, welche die Benutzer der *Counter-Strike*-Mod-Version schon durch einen vorher veröffentlichten *Half-Life*-Patch erhalten hatten. Mit der Version 1.3 ermöglichte *Counter-Strike* den Spielern erstmals, über Mikrofon bzw. Headset während des Spiels miteinander zu kommunizieren, ohne eine externe Software wie z.B. TeamSpeak nutzen zu müssen. Damit waren Gespräche jetzt auf freien Servern möglich. Dies ermöglichte eine einfachere Kontaktaufnahme und Kommunikation der Spieler untereinander als durch den reinen Text-Chat.

Die Version 1.4 war die erste *Counter-Strike*-Version, die testweise auch über die Vertriebsplattform Steam spielbar war. Daneben integrierte der Publisher Valve das Anti-Cheat-System VAC. Dies stellte einen Versuch dar, Betrugereien von Herstellerseite entgegenzutreten. Die Spielergemeinschaft sorgte bereits vorher für kleine Programme, die mögliche Betrugereien aufdecken sollten. Die *Counter-Strike*-Version 1.5 war letztmalig ohne die Software Steam lauffähig. Die finale Version von *Counter-Strike* trägt seitdem die Versionsnummer 1.6, läuft nur unter Steam und fasst alle weiteren Versionsupdates zusammen. Integriert wurden unter anderem tragbare Schutzschilde für die Antiterrorereinheit, weitere Waffen, sowie die Möglichkeit zur In-Game-Werbung. Viele Spieler haben diese verschiedenen Entstehungsphasen aktiv miterlebt und vor allem in der Beta-Phase eine lebhaftige Diskussion über Änderungen und Erweiterungen geführt.

Um das Spiel *Counter-Strike* ist auch aus diesen Gründen während seiner Entstehungsgeschichte eine Subkultur entstanden, die sich in vielfältiger Weise mit dem Spiel direkt oder indirekt auseinandersetzt. *Counter-Strike* hat die Web 2.0-Entwicklung in vielen Bereichen schlicht vorweggenommen. Die Spieler von *Coun-*

ter-Strike waren immer sehr bemüht, eigene Inhalte zum Spiel selber, aber auch darum herum zu erschaffen. Allein die Videoplattform youtube.de listet zu dem Suchbegriff *Counter-Strike* über 100.000 Treffer. Oftmals handelt es sich hierbei um Demos und Aufzeichnungen von Spielen, es finden sich jedoch ebenso viele Fanvideos oder Machinimas. Die Inhalte reichen dabei von der ernsthaften Auseinandersetzung mit dem Spiel, d.h. z.B. Taktikanalysen oder Spielerklärungen über Zusammenschnitte von Spielszenen bis hin zu ironischen Filmen, die sich mit der gesellschaftlichen Diskussion um das Spiel *Counter-Strike* beschäftigen. Sie thematisieren z.B. die abgehackten Bewegungen der Spielfiguren oder die Türquietsch-Geräusche aus dem Nichts erscheinender Gegner. Die Ebene der selbsterstellten Inhalte stellt für viele Spieler eine zusätzliche Faszinationsebene dar. Sie beschäftigen sich mit den zusätzlichen Inhalten, diskutieren diese und stellen oftmals selber Inhalte zur Verfügung. Wie in jeder Gemeinschaft führt die Beschäftigung mit dem Spiel auch zu Diskussionen über außerhalb des Spiels befindliche Themen.

Ein im Kontext gesehen aufwendiges Werk, das es zur Berühmtheit unter den *Counter-Strike*-Spielern gebracht hat, ist der von Alexander Roth und Daniel Schenk produzierte Film *A Gamer's Day*. Dieser überspitzt Vorurteile und die öffentliche Wahrnehmung von *Counter-Strike* in einer aufwendigen filmischen Umsetzung und hat unter *Counter-Strike*-Spielern für viel Aufsehen und Diskussionen gesorgt. Der Film ist kostenlos im Netz herunterladbar.

Ebenfalls zur Berühmtheit innerhalb der *Counter-Strike*-Szene haben es die Comics des Cartoonisten Bender gebracht. Dieser stellt exemplarische Szenen des Spiels aber auch das Verhalten der Spieler ironisch dar. Es hat ihm den Ruf eines Chronisten der geführten Diskussionen innerhalb der Spielgemeinschaft, aber auch des gesellschaftlichen Blickes auf das Spiel eingebracht. Auch hier handelt es sich um einen thematisch extrem geschlossenen Insider-Humor, der Außenstehenden ohne Erklärung nicht deutlich wird. Wie jede Sub-Kultur hat sich in der Spielergemeinschaft eine eigene Sprache und Symbolik entwickelt, mit der Außenstehende ausgeschlossen werden und die die Bindung der Spieler untereinander erhöht. Diese Vielfalt spiegelt sich auch in den für *Counter-Strike* erhältlichen Merchandise-Produkten wieder, z.B. T-Shirts und Tassen, teils auch mit clan- und ligenspezifischen Motiven.

Zahlreiche Bücher versuchen Anfängern aber auch Fortgeschrittenen die taktische Komponente aus der Sicht von Profi-Spielern zu vermitteln. Sie erklären das Spielprinzip, die verschiedenen Karten und bieten dabei Tipps und Tricks, die Profis Anfängern mit auf den Weg geben. Die meisten *Counter-Strike*-Spieler verbringen jedoch viel Zeit im Netz und finden dort all diese Informationen oft auch kostenlos. Aufwendige Websites berühmter Clans oder große Spieler-Portale wie

www.counter-strike.de bieten Informationen und Diskussionsplattformen für jeden Spielertyp vom Anfänger über den Fortgeschrittenen bis hin zum Profi. Die Auseinandersetzung mit der taktischen Ebene nimmt bei fortgeschrittenen Spielern, die sich dem Wettbewerbsspiel zuwenden, zusätzlich zur eigentlichen Spielzeit einen großen Raum ein.

Die Online-Struktur der Spielergemeinschaft hat von Anfang an viel dazu beigetragen, dass fast keine Werbung notwendig war, um *Counter-Strike* populär zu machen. Sicherlich kann man in diesem Zusammenhang von einem Hype sprechen, der in den Jahren 1999 und 2000 durch Mundpropaganda und darauf beruhend über die Berichterstattung in Fachmagazinen ausgelöst wurde. Zusätzlich entstand *Counter-Strike* genau zu dem Zeitpunkt, als Internetzugänge immer günstiger wurden und die ersten Breitband-Internet-Anschlüsse verfügbar waren.

Counter-Strike wird in der öffentlichen medialen und politischen Diskussion oftmals als „Killerspiel“ bezeichnet. Mit steigendem Bekanntheitsgrad von *Counter-Strike* seit dem Jahr 2000 wurde das Spiel in den Medien und der Politik regelmäßig als besonders prägnantes Beispiel für Gewalt in Computerspielen angeführt. 2002 bearbeitete die damalige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) einen Indizierungsantrag zu *Counter-Strike*. Den Höhepunkt der öffentlichen Diskussion erreichte dieses Thema nach dem Amoklauf von Erfurt am 26. April 2002. Zur Untersuchung lud die BPjS nach einer Unterschriftenaktion, die von mehreren tausend Spielern unterzeichnet wurde, erstmals bekannte Vertreter der Spielergemeinschaft ein. Nach dem Prüfverfahren am 16. Mai 2002 gab die BPjS bekannt, dass die jugendgefährdenden Aspekte nicht für eine Indizierung des Titels ausreichen würden. In ihrer mehrere Seiten langen Begründung wurde beispielsweise darauf hingewiesen, dass man das Spielziel auch ohne das Eliminieren der Gegner erreichen kann und innerhalb der Spielergemeinschaft vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten genutzt werden, die durchaus distanzierenden Einfluss auf das Spielgeschehen haben würden. Gleichzeitig drängte die BPjS jedoch als Resultat der öffentlichen Debatte auf eine Novellierung des Jugendschutzgesetzes. Diese wurde anschließend im Juni 2002 beschlossen und zum 1. April 2003 umgesetzt.

Die zum Teil zensierte deutsche Version von *Half-Life* wurde zusammen mit dem *Counter-Strike*-Mod von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ab 16 Jahren freigegeben. In ihr fließt kein oder lediglich gelbes Blut, ausgeschaltete Gegner fallen nicht zu Boden, sondern kauern sich kurz zusammen, bevor sie verschwinden. Die *Counter-Strike: Source*-Version aus dem „Valve Multiplayer Pack“ wurde ebenfalls ab 16 Jahren freigegeben und beinhaltet rotes Blut. Die englische Original-

version von *Counter-Strike* hat keine Jugendfreigabe erhalten und ist somit im Handel erst ab 18 Jahren käuflich erhältlich.

Die Debatte um *Counter-Strike* und in diesem Kontext um „Killerspiele“ ist seit dem Jahr 2002 nie ganz zum Erliegen gekommen. Im Verlauf der Debatte verlor *Counter-Strike* jedoch seine Symbolstellung, andere Spiele wie *Grand Theft Auto 4* rückten in den Mittelpunkt der Diskussion um gewalthaltige Actionspiele.

Counter-Strike wurde zu Beginn von den Entwicklern selber zum Download angeboten. Mit zunehmender Popularität und fortschreitendem Entwicklungsstand signalisierten verschiedene Publisher Interesse an dem Titel und letztendlich wurde die Kaufversion von Sierra-Entertainment veröffentlicht. Aktuell wird das Spiel durch die Firma Electronic Arts vertrieben.

Counter-Strike ist lediglich für zwei Plattformen veröffentlicht worden, wobei der Version für die Xbox kein kommerzieller Erfolg beschieden war und vor allem die Steuerung per Gamepad dem Spielprinzip nicht ansatzweise gerecht werden konnte. Deshalb wurde diese Plattformkonvertierung von den Spielern fast durchgehend abgelehnt und in der Folgezeit auf eine Umsetzung für andere Konsolen verzichtet.

Der PC war von Beginn an die Plattform, für die *Counter-Strike* entwickelt wurde. Steuerung, Gameplay, Kommunikationsmöglichkeiten und vor allem der benötigte Internetzugang forderten besonders in den Jahren bis 2005 zwangsläufig einen PC. Seit der Version 1.6 ist die Software Steam als Grundlage zwingend Voraussetzung für die Installation von *Counter-Strike*. Updates werden seitdem automatisch beim Starten des Spiels eingespielt.

Die von mir analysierte Version 1.6 von *Counter-Strike* ist von der USK ab 18 Jahren freigegeben. Ich werde an wichtigen Stellen auf die Unterschiede zur deutschen Version, die von der USK ab 16 Jahren freigegeben wurde, eingehen. Diese Version kann sowohl im Internet als auch im lokalen Netzwerk gespielt werden. Die Systemvoraussetzungen für ein Windows-System werden vom Hersteller wie folgt angegeben:

- Prozessor mit 200 MHz
- 32 MB RAM
- 3D-Grafikkarte
- Internet-Breitbandverbindung wird empfohlen

2.3.2 Strukturelle Aspekte

2.3.2.1 Einstieg in das Spiel

Ein Handbuch wird in der *Counter-Strike*-Anthologie nicht mitgeliefert. Auf einem Beipackzettel werden dem Spieler die ersten Schritte ins Spiel und die Tastenbelegung erklärt. Außerdem ist dort der für die Installation des Spiels benötigte Produktschlüssel aufgedruckt. Der Beipackzettel ist inhaltlich knapp gehalten und für Laien nur schwer nachvollziehbar. Sätze wie „Mit der Suchfunktion ‚Server suchen‘ können Sie ein Spiel auf Grundlage von Ping-Zeit, Karte und Spielerzahl auswählen.“ haben nur für erfahrene Spieler eine Aussagekraft.

Eine genauere Erklärung des Spielprinzips und der Spielforderungen ist in gedruckter Form nicht vorhanden, vielmehr geht es ausschließlich um die Aspekte der ersten Verbindung zu einem Spiel-Server. In der Erklärung der Steuerung werden ausschließlich die wichtigsten Tastaturbefehle erklärt, die für den Spielstart notwendig sind, weitere Erklärungen zur Steuerung fehlen gänzlich. Anfänger, die Hilfe beim Spielstart suchen, werden diese in den meisten Fällen daher nicht auf der beiliegenden Referenzkarte finden.

Der Einstieg ins Spiel gestaltet sich für Genre-Unerfahrene oft nicht einfach. Eine Anpassung des Schwierigkeitsgrades ist nicht möglich und kann lediglich durch die Wahl eines Spielerservers mit geeigneten Mitspielern beeinflusst werden. Viele Server aus der Liste innerhalb des Spiels weisen dabei Besonderheiten auf. So werden auf den Servern oftmals spezielle Sounddaten genutzt, die vor dem Spielstart heruntergeladen werden müssen. Auf anderen Servern wiederum wird rund um die Uhr die gleiche Karte gespielt. Wieder andere Server benutzen eigene Modifikationen, auf denen die Spieler z.B. höher springen können oder weniger Schaden bei den Mitspielern verursachen. Hier einen geeigneten Server zu finden, der nach den ursprünglichen Regeln funktioniert, ist für einen Einsteiger anhand des Servernamens oftmals nur schwer möglich. So sagt z.B. der Servername „Fragaholics.de #6 | CS1.6 Standard | AWP ON“ viel über den Server aus. Der Server gehört dem Clan „FragAholics“, dessen Mitglieder auf diesem Server wahrscheinlich Administratorrechte haben und damit die Regeln beliebig festlegen können. Sie haben auch die Möglichkeit, Spieler vom Server zu entfernen. Die „6“ sagt aus, dass es der sechste Server dieses Clans ist. Auf dem Server wird nach den Standard-, also nach den Originalregeln gespielt. Der Zusatz „AWP ON“ sagt aus, dass auf dem Server der Einsatz des Scharfschützengewehrs, der vermeintlich stärksten Waffe im Spiel, erlaubt ist. Man kann hieran gut erkennen, dass bereits mit der Wahl des Servers verschiedene Entscheidungen vom Spieler getroffen werden. Verwirrt die Menge an verschiedenen Server-

Optionen Spieler zu Beginn, wandelt sich dieses Bild jedoch mit zunehmender Erfahrung. Verschiedene Modi ermöglichen unterschiedliche Spielerfahrung.

Der kooperative und strategische Grundgedanke von *Counter-Strike* erfordert ein hohes Maß an Orientierung und die Wahrnehmung der eigenen Mitspieler. Da dem Spieler nach der Verbindung mit dem Server keinerlei Intro oder Hilfe präsentiert wird, brauchen Anfänger oftmals ein paar Runden, bis sie sich zurechtfinden und das Geschehen auf dem Bildschirm richtig einschätzen können. Es können Probleme mit der Steuerung auftreten, da dem Spieler keine Zeit bleibt, sich in Ruhe mit dieser vertraut zu machen, ohne vom gegnerischen Team eliminiert zu werden oder sogar den Unmut des eigenen Teams hervorzurufen. Neue Spieler werden oftmals als „noob“, also als Neuling bezeichnet, was unter erfahrenen Spielern durchaus als Beschimpfung zu verstehen ist. Besonders der Einstieg ins Spiel erfordert in *Counter-Strike* viel Geduld und Gelassenheit.

2.3.2.2 Spielregeln

Zu Beginn stehen dem Spieler zwei Teams zur Auswahl: die Terroristen und die Counter-Terroristen. Beide Seiten unterscheiden sich lediglich im Aussehen und in feinen Unterschieden in der Art der Waffen, die ihnen zur Verfügung stehen. Gespielt wird in Runden über eine bestimmte Zeitspanne, in der Regel 5 Minuten. Die Mannschaft, die eine Runde für sich entscheidet, macht einen Punkt, zusätzlich werden die Abschüsse und die Tode der Spieler protokolliert. Im populärsten Szenario ist es Aufgabe der Terroristen, eine Bombe zu platzieren, dafür haben sie zwei Plätze auf der Karte zur Verfügung. Detoniert die Bombe vor Rundenende, gewinnen die Terroristen, werden sie erfolgreich davon abgehalten, gewinnen die Counter-Terroristen. Ebenso gewinnt die Mannschaft die Runde, die alle Mitglieder des anderen Teams vor Rundenende eliminiert. Eine Ausnahme hiervon stellt die Situation dar, in der die Bombe von den Terroristen gelegt wurde. In diesem Fall ist es für die Counter-Terroristen zwingend notwendig, die Bombe zu entschärfen, selbst wenn alle Terroristen eliminiert werden. Für das Entschärfen der Bombe stehen in der Regel 30 Sekunden zur Verfügung.

Wird ein Spieler vom gegnerischen Team eliminiert, muss er mit dem erneuten Spieleinstieg bis zum Rundenende warten. Er kann in diesem Fall seinem Team die meiste Zeit nur zuschauen, jedoch nicht mehr selber in das Spiel eingreifen. In einem Wettbewerbsspiel wird aus taktischen Gründen der Bildschirm sogar schwarz, damit nur die noch aktiven Spieler Informationen über das Spiel besitzen. In diesem Fall kommt es auf die Kommunikation der Spieler untereinander an.

Seine Popularität hat *Counter-Strike* zu einem großen Teil seinen leicht zu durchschauenden Regeln und dem nachvollziehbaren Szenario zu verdanken. Die akustische und optische Umsetzung der Regeln unterstützt die optimale Verwendungsmöglichkeit von *Counter-Strike* für den eSport.

Unterscheiden muss man zwischen dem freien Spiel im Internet mit gemischten Spielern auf einem frei zugänglichen Server und einem „Clan-War“, d.h. einem Wettbewerbsspiel mit festen Mannschaften. Jeder Clan verfügt in der Regel über einen Public-Server, auf dem auch fremde Spieler spielen können, auch wenn sie nicht zum Clan gehören. Diese Server finden sich zu Beginn des Spiels in einer Liste, jeder Spieler kann nicht passwortgeschützte Server betreten und dem Spiel beitreten. Diese Server stellen so etwas wie das virtuelle Gästezimmer des Clans dar. Hier werden Statistiken geführt, die ein Bild über die individuellen Fähigkeiten der Spieler vermitteln. Die taktische Komponente des Teamspiels wird von den Spielern in freien Spielen meist ignoriert. Selten kommt im freien Spiel der kooperative Charakter des Spiels wirklich zum Tragen.

In Wettbewerbsspielen sind die Server nur den beteiligten beiden Clans, d.h. Mannschaften zugänglich, die nach festgelegten Regeln wie Rundenzahl, Rundenzeit etc. ein Spiel gegeneinander austragen. Dabei übernimmt jedes Team einmal die Rolle der Counter-Terroristen und der Terroristen, gewonnene und verlorene Runden werden miteinander verrechnet. Die strategische Ebene kommt erst bei solch geschlossenen Spielen voll zum Tragen.

2.3.2.3 Leveldesign

Counter-Strike wird auf verschiedenen Karten gespielt, die oftmals einen ähnlichen Aufbau haben. Diese Karten bringen die eine Fraktion in die Rolle der verteidigenden Mannschaft, die andere Seite in die Rolle der angreifenden Mannschaft. So sind die Angreifer auf Detonation-Karten (mit dem Ziel, eine Bombe zu legen) die Terroristen, auf Rescue-Karten (mit dem Ziel, Geiseln zu befreien) die Counter-Terroristen. Durch den permanenten Wechsel der Seiten sowohl im freien als auch im Wettbewerbsspiel befindet sich der Spieler immer wieder in beiden Rollen. Durch den Aufbau der Karten befindet sich eine Seite, meistens die Verteidiger, in der strategisch besseren Position. Die Aufgabe der Angreifer ist es, innerhalb einer Runde diese strategische Ausgangslage zu verändern. Im freien Spiel tendieren erfahrene Spieler erfahrungsgemäß dazu, die Seite der taktisch benachteiligten Mannschaft zu wählen, um ihre Fähigkeiten unter den vermeintlich schlechteren Bedingungen beweisen zu können.

Durch die Möglichkeit, eigene Karten zu entwerfen, sind in den Jahren verschiedene abgeänderte Kartenvarianten entstanden, die ein freieres Spiel ermöglichen. So gibt es Karten, in denen es lediglich Scharfschützengewehre gibt und das Spielziel allein im Bekämpfen der anderen Mannschaft besteht. Diese Karten werden oftmals aus Abwechslungs- oder auch Trainingsgründen gespielt. Die dem Spiel beiliegenden Karten funktionieren jedoch alle nach dem zuerst beschriebenen Prinzip.

Die Karten in *Counter-Strike* sind unterschiedlich gestaltet. Es gibt Wüstenszenarien oder Szenarien, die an Ruinen in Südamerika erinnern, aber auch urbane Motive wie Lagerhallen, deren Standort nicht festgelegt ist. Die Karten sind dabei gegenüber anderen Shootern detailarm gestaltet. Es finden sich nur wenige Objekte wie Kisten, die zumeist eine taktische Bedeutung besitzen. Fast immer gibt es mehrere Höherebenen, die die räumliche Wirkung des Spiels betonen und vielfältige taktische Möglichkeiten bieten. Die Position der Verteidiger ist meistens durch zahlreiche Zugänge für die Angreifer auf verschiedenen Höhenebenen gekennzeichnet.

Licht und Schatten werden von den Spielern als eine weitere taktische Komponente genutzt. Oftmals ist es die etwas bessere oder schlechtere Sichtbarkeit der Spielfigur, die über Erfolg und Misserfolg im direkten Aufeinandertreffen entscheidet.

2.3.2.4 Zeitaspekte

Counter-Strike läuft in Runden ab, die je nach Einstellung des Servers unterschiedlich lang sein können. Zudem findet auf den meisten frei zugänglichen Servern in einem festgelegten Zeitrhythmus ein Wechsel der Karte statt.

Die Spieler stehen in *Counter-Strike* unter permanentem Zeitdruck, da Spiele oftmals in den letzten Sekunden einer Runde entschieden werden. Dieser Zeitdruck äußert sich zumeist in einem direkten Handlungsdruck. So hat ein Spieler auf Seiten der Counter-Terroristen 30 Sekunden Zeit, eine gelegte Bombe zu entschärfen. In diesem Kontext muss er viele Entscheidungen treffen: Wie weit ist er von der vermuteten Lage der Bombe entfernt, wie viele Teamgefährten und Gegner leben noch? Da der Spieler im Todesfall seine Ausrüstung verliert und diese neu gekauft werden muss, bietet es sich für ihn oftmals als Alternative an, die Runde verloren zu geben, um einen Nachteil in der nächsten Runde zu vermeiden. 1999 waren solche Aspekte innerhalb eines Shooters etwas vollkommen Neues. Unüberlegtes Vorgehen führt unweigerlich zu einer Verlangsamung des eigenen Spielgeschehens, da eliminierte Spieler bis zum Rundenende mit einem neuen Spieleinstieg warten müssen.

Da die Einstellungen der Spielwelt in der Regel nicht in der Hand der Spieler liegen, hat der Spieler keine Möglichkeit, das Spielgeschehen zu pausieren. Während eines

Wettkampfes ist es jedoch üblich, dass pausiert wird, sobald ein Spieler z.B. Probleme mit seinem Rechner hat.

Dem Zeitaspekt fällt gerade im Genre der Taktik-Shooter wie *Counter-Strike* eine besondere Rolle zu. Die Zeit stellt für beide Parteien einen spielbegrenzenden Faktor dar, der eine der möglichen Siegbedingungen markiert. Der Zeitdruck während des Spiels wird jedoch immer wieder von entspannenden Wartephasen unterbrochen, in denen die bereits eliminierten Spieler auf den Beginn einer neuen Runde warten.

Die verbleibende Rundenspielzeit wird im Spiel durch eine abwärts zählende Uhr angezeigt; im Fall, dass die Bombe gelegt wird, sogar akustisch verdeutlicht. Das Verhältnis der vergehenden Zeit im Spiel ist dabei synchron zur Realzeit.

Die Software Steam bietet keine Möglichkeit, Spielzeiten festzulegen oder zu begrenzen.

2.3.2.5 Spielmodi

Counter-Strike 1.6 ist ohne Zusatzsoftware ein reines Multiplayer-Online-Spiel. Der *Counter-Strike*-Anthologie liegt eine Software bei, die die technische Simulation von Mitspielern ermöglicht. Diese Bots verhalten sich jedoch nur bedingt taktisch. Viele Spieler nutzen diese Möglichkeit jedoch um z.B. neue Einstellungen ohne menschliche Mitspieler zu testen. Das ebenfalls der Anthologie beiliegende *Counter-Strike: Condition Zero* richtet sich an Einzelspieler und wird lediglich offline gespielt.

Auf bestimmten modifizierten Servern ist es möglich, *Counter-Strike* mit um Rollelemente angereicherten Inhalten zu spielen. Hierbei sind dann eigene Avatare und das Spiel erweiternde besondere Fähigkeiten wählbar. Diese Server stellen somit Modifikationen der Modifikation *Counter-Strike* dar. Da sie oftmals mit dem ursprünglichen Spielprinzip nicht mehr viel zu tun haben, gehe ich an dieser Stelle nicht weiter darauf ein.

In der Grundversion sind auf jeder Seite vier verschiedene Avatare wählbar, wobei im Wettbewerb von den Mannschaften meist ein einheitlicher Avatar gewählt wird, damit einzelne Spieler nicht direkt vom Gegner identifiziert werden können. Die eventuell vorhandene persönliche Präferenz muss hier hinter taktische Zwänge zurücktreten.

Der Schwierigkeitsgrad von *Counter-Strike* 1.6 wird maßgeblich durch das Können der Mit- und Gegenspieler bestimmt. Der Spieler hat also durch die Wahl eines Servers die Möglichkeit, eine Spielumgebung zu wählen, die seinen Fertigkeiten innerhalb des Spiels entspricht. Dies verhindert jedoch nicht, dass Spieler immer wieder mit Spielern zusammentreffen, deren Fähigkeiten bedeutend größer ausgeprägt sind.

Dies kann sowohl Motivations- als auch Frustrationsmomente auslösen. Der Gedanke der Leistungsverbesserung ist unter *Counter-Strike*-Spielern sehr ausgeprägt, unterscheidet sich letztlich aber nicht von anderen Tätigkeiten.

Die Frustrationsmomente führen oftmals zu verbalen Auseinandersetzungen zwischen den Spielern, sowohl im freien als auch im Wettbewerbsspiel. Hierbei wird häufig offensiv die Leistung des Gegners in Frage gestellt und unterstellt, dass diese Leistung nur durch unerlaubte Hilfsmittel, sogenannte Cheats erreicht werden konnte. Dieser Konflikt unter den Spielern ist seit den ersten Versionen innerhalb der Spielergemeinschaft präsent.

Als Plattform für das Wettbewerbsspiel gibt es mittlerweile zahlreiche Ligen, in denen Clans mit gleicher Spielstärke zusammengebracht werden. Hier besteht eine Ebene, in der die eigene Leistung ablesbar wird.

Mit einem zur Verfügung stehenden Karteneditor für *Half-Life* lassen sich auch eigene Karten für *Counter-Strike* erstellen. Hier können Gebäude und Landschaften erstellt und mit eigenen Texturen versehen werden. Dies ist jedoch nicht ohne Einarbeitung möglich. Anfänger ohne Vorkenntnisse in Bildbearbeitung und Spieldesign erzielen dabei keine zufriedenstellenden Ergebnisse. Die Spielgemeinschaft entwickelt so jedoch immer wieder neue Karten oder entwickelt bereits bestehende Karten weiter. So können von den Spielern bestehende reale Strukturen wie Schulen, Arbeitsplätze oder Stadtteile nachgebildet werden, um das fiktive Szenario in diese Orte zu verlegen.

2.3.2.6 Persistente Strukturen

Es gibt keine Spielwelt, in der der Avatar des Spielers zurückbleibt. Jedoch stellen die Server, auf denen *Counter-Strike* gespielt wird, eigene kleine Gemeinschaften von Spielern dar. Spieler, die häufig auf dem gleichen Server spielen, werden so Teil dieser Gemeinschaft. Sie sind durch ihren Spielernamen jederzeit innerhalb dieser Gemeinschaft erkennbar und erhalten positive und auch negative Rückmeldungen von den anderen Mitspielern bei ihrer Rückkehr auf den Server. So gibt es auf den öffentlichen Servern neben den Betreibern des Servers Stammesbesucher, die miteinander auch über das Spiel hinaus in Kontakt treten. Spieler können durch diese gruppendynamischen Prozesse auf dem Server das Gefühl entwickeln, etwas in dieser Spielwelt zu verpassen, wenn sie nicht auf dem Server anwesend sind. Sobald sich der Spieler jedoch aus dem Spiel ausgeloggt hat, ist er innerhalb der Spielwelt nicht mehr gefährdet. Ebenso bleibt er nicht innerhalb der eigentlichen Spielwelt präsent, lediglich über Statistiken ist für die anderen Spieler ersichtlich, dass er auf dem Server regelmäßig spielt. Mit Hilfe von Zusatzprogrammen ist es möglich, das Gesche-

hen auf Servern zu beobachten. Bestimmte Konstellationen, z.B. anwesende Spieler oder laufende Karten können damit Spieler zum Spielen bewegen, die sich eigentlich nicht innerhalb des Spiels befinden und eigentlich nicht vorhatten, dem Spiel beizutreten.

2.3.3 Spielinhalt

2.3.3.1 Spielgeschichte

Eine Spielgeschichte im klassischen Sinn gibt es in *Counter-Strike* 1.6 nicht. Das Spiel handelt von einem fiktiven Konflikt zwischen Terroristen und Counter-Terroristen. Worin dieser Konflikt besteht, d.h. was die Ziele der Terroristen sind, wird zu keinem Zeitpunkt näher erläutert. Auch die Karten stellen nur ansatzweise Bezüge zu realen Orten her, vielmehr stehen sie symbolisch für Regionen in der Welt. So gibt es Karten, die an Südamerika, den Nahen Osten oder Europa erinnern. Die Spielfigur stellt einen vollkommen anonymen Darsteller innerhalb dieses Konfliktes dar. Auch die Avatare der menschlichen Mitspieler stellen anonyme Stellvertreter dar, die nur durch ihren selbstgewählten Spielernamen voneinander zu unterscheiden sind. Dieser Name repräsentiert meist die Zugehörigkeit zu einem Clan und kann auch für Werbung genutzt werden. Hinter dem Kürzel „mouz|Tixo“ steckt z.B. der Spieler „Tixo“ vom Team „mousesports“.

2.3.3.2 Referenz zur Realität

Der internationale Terrorismus ist nicht erst seit dem 11. September 2001 Bestandteil der alltäglichen medialen Berichterstattung. *Counter-Strike* greift dieses reale Thema auf und transferiert es in eine Art „Räuber und Gendarm“-Spiel. Dabei werden die politischen, sozialen und ökonomischen Hintergründe dieses fiktiven Konflikts nicht thematisiert. Es geht vielmehr um die letztendliche Zuspitzung des Konflikts in einer gewaltsamen Auseinandersetzung in einem fiktiven Raum. Dieser Konflikt wird mit der virtuellen Nachbildung realer Waffen geführt. Die Spezialeinheiten sind realen Sondereinheiten wie der GSG-9 nachempfunden. Die Terroristen sind fiktiven Organisationen zugeordnet. Hieran erkennt man recht deutlich die bewusste Brechung des Realitätsbezuges. Während die Polizisten, also die moralisch Guten, einen realen Bezug aufweisen, sind in der Darstellung der Terroristen keine Hinweise auf Mitglieder echter Terrororganisationen zu finden. Die wählbaren Avatare stehen exemplarisch für Terrororganisationen, wie sie in den Medien tagtäglich vorkommen. Dabei wird keinerlei Aussage über die moralische oder ethische Rechtfertigung von terroristischen Taten gemacht.

2.3.3.3 Strukturelle Kopplung

Counter-Strike bildet einen aus den Medien bekannten Konflikt zwischen Terroristen und staatlichen Einheiten ab. *Counter-Strike* bietet allerdings wenige Identifikationsmöglichkeiten mit einer der beiden Fraktionen. Terroristen und Counter-Terroristen stellen hier lediglich Kontrapole dar, die den Konflikt auf der Spielebene symbolisieren. Auf dynamischer Ebene spricht *Counter-Strike* v.a. das Wettbewerbsmotiv von Spielern an, die sich mit anderen Spielern messen wollen. Dies geschieht im freien Spiel mit den anderen auf dem Server spielenden Spielern oder in Ligen mit anderen Mannschaften.

2.3.4 Spielziele und Spielhandlungen

2.3.4.1 Spielziele

Grundlegendes Spielprinzip in *Counter-Strike* 1.6 ist das Erfüllen der eigenen Spiel-aufgabe, d.h. auf Seiten der Terroristen das Legen einer Bombe oder auf Seiten der Counter-Terroristen das Befreien von Geiseln. Die jeweils andere Fraktion versucht, die Erfüllung dieses Ziels zu verhindern. Das Spielziel wird für jede Seite erreicht, wenn alle anderen Gegenspieler eliminiert wurden. Wurde vorher jedoch von den Terroristen noch die Bombe gelegt, gewinnen diese, wenn es die Counter-Terroristen nicht rechtzeitig schaffen, die Bombe zu entschärfen.

Das Szenario von *Counter-Strike* ist auf den Konflikt ausgelegt. Besonders im freien Spiel fällt deshalb einem guten Verhältnis von eigenen Abschüssen und Toden (Ratio) eine besondere Bedeutung zu. In dieser Spielweise ist der Sieg des eigenen Teams einer guten Spielleistung untergeordnet. Im Wettbewerbsspiel können auch Spieler mit einer schlechten Ratio eine wichtige Rolle innerhalb des Teams spielen, da sie an besonders umkämpften Positionen positioniert sind. Abzuwägen gilt es also zwischen einem freien und einen wettbewerbsartigen Spielcharakter, mit dem sich auch das Spielziel verändert. Können gute, aber egoistisch agierende Spieler im freien Spiel glänzen, hat ein Team oftmals wenig Chancen, wenn es nicht als Einheit funktioniert. Gute Spieler machen auch hier letztlich oftmals den Unterschied aus, aber nur, wenn sie sich in das Team einreihen.

Die Spielziele ergeben sich in *Counter-Strike* immer durch den gespielten Kartentyp. In den Originalkarten ist der Spieltyp im Kartennamen oftmals bereits enthalten. *De_Dust* steht somit für die Karte mit dem Namen *Dust*, auf der der Spieltyp *Detonation* gespielt wird, d.h. Terroristen müssen an einer von zwei Stellen auf der Karte eine Bombe platzieren. Das *Detonation*-Szenario hat sich bei den Spielern als präferierter Kartentyp durchgesetzt und wird im Wettbewerbsspiel am häufigsten gespielt.

2.3.4.2 Spielhandlungen

Die Spielhandlung von *Counter-Strike* ist auf einen bewaffneten Konflikt zwischen zwei Fraktionen ausgelegt. Die eine Seite befindet sich dabei in der Verteidigungssituation und muss das Vorrücken der anderen Seite verhindern. Hierzu können die Spieler aus verschiedenen Waffen wählen. Diese Waffen bestimmen letztendlich die Spielweise und die Strategie der Spieler. Ein Sturmgewehr oder eine Maschinenpistole benötigen in der Regel für einen effektiven Einsatz eine gewisse Nähe zum Gegner, während das Scharfschützengewehr Entfernung und eine gesicherte Position benötigt, um effektiv eingesetzt zu werden. Im Laufe des Spiels können sich die Aufgaben jedoch auch schlagartig verschieben. Hat das angreifende Team die Position der Verteidiger durchbrochen und hat es z.B. geschafft, die Bombe zu legen, befindet es sich ab diesem Zeitpunkt in der Situation, diese zu verteidigen und zu verhindern, dass sie entschärft wird.

Das Achten auf die Mit- und Gegenspieler stellt im Spiel einen großen Faktor dar, der über Erfolg oder Misserfolg der einzelnen Spieler, aber auch des Teams entscheiden kann.

Die Spielwelt und Spielhandlung stellen dabei funktionale Elemente des Spielprinzips dar. Die Aufgaben der Spieler ergeben sich direkt aus der Spieldynamik und dem Spielverlauf. Der Spieler muss flexibel auf die Anforderungen reagieren, nur dies führt letztendlich zum Spielerfolg. Durch die Anwesenheit von menschlichen Gegenspielern verändert sich die Spielanforderung von Spiel zu Spiel oder sogar von Runde zu Runde.

2.3.5 Dynamik

2.3.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Die Spannungsmomente von *Counter-Strike* ergeben sich direkt aus seinem Wettbewerbscharakter. Knappe Spiele können letztendlich durch eine einzige erfolgreiche Runde oder Aktion entschieden werden.

Von erfahrenen Spielern wird *Counter-Strike* jedoch oft als arm an Überraschungen beschrieben. Der sich permanent wiederholende Spielablauf trägt dazu bei, dass es gerade für erfahrene Spieler selten neue Situationen gibt, da die Grenzen des Spiels von ihnen zumeist vollkommen ausgelotet wurden. Auch neue taktische Vorgehensweisen sind selten.

Der inhaltliche Abwechslungsreichtum des Spiels ist insgesamt als eher gering einzuschätzen. Im Gegensatz zu neuartigen Taktik-Shootern gibt es lediglich zwei Spiel-Modi. Die Entwickler selber haben seit der Veröffentlichung inhaltlich an der

Version 1.6 keine Veränderungen mehr vorgenommen. Zahlreiche durch Spieler erstellte Modifikationen sorgen jedoch innerhalb der Spielgemeinschaft dafür, dass es neue Spielmodi gibt, die *Counter-Strike* z.B. um Rollenspielelemente erweitern oder sogar das Spielsetting (z.B. Figuren, Waffen) verändern.

2.3.5.2 Emotionale Gratifikation

Counter-Strike bildet die Leistung der Spieler durch die Darstellung des Verhältnisses aus erzielten Abschüssen und Schüssen, die die eigene Spielfigur getroffen haben, sehr deutlich ab. Server mit einer Statistiksoftware bilden diese Leistungen sogar dauerhaft in Ranglisten ab, die z.B. die Ratio für einen gesamten Monat darstellt oder besondere zusätzliche Statistiken bietet, die das Originalspiel nicht beinhaltet. Spieler können somit ihre aktuelle Leistung und ihre Leistungsfähigkeit im Allgemeinen an diesen Werten ablesen.

Neben den langfristig auf ein Spiel oder über mehrere Spiele angelegten Gratifikationssystemen bietet das Spielprinzip viele Möglichkeiten, sich positiv als selbstwirksam zu erfahren. Dazu gehört, Teil eines funktionierenden und erfolgreichen Teams zu sein und zu dessen Erfolg beizutragen. In Online- und Offline-Ligen wird dies durch Tabellenstände, Auf- und Abstiege und Pokale zusätzlich unterstützt.

Die Spielmechanik selber würdigt die Erfolge der Spieler dagegen eher spärlich. Eine entschärfte Bombe führt lediglich zu der Aussage „The bomb has been defused“. Grundsätzlich zeigt dies, dass es nicht um die Leistung und Identifikation mit einer Spielfigur geht, sondern um die Leistung des Spielers selber. Langes Spielen führt in *Counter-Strike* daher nicht zu einer Überlegenheit durch eine stetig beeinflusste Spielmechanik, sondern ist bei Erfolgen auf die gestiegenen Fähigkeiten des Spielers selber zurückzuführen. Dies ist zudem der Grund, warum die Spielergemeinschaft der *Counter-Strike*-Spieler schon immer kritisch auf Veränderungen auch kleinster Art reagiert hat.

2.3.5.3 Soziale Gratifikation

Counter-Strike setzt auf die Kommunikation der Spieler untereinander. Die meisten Spieler haben eine feste Liste von Servern, auf denen sie spielen und zu dessen Gemeinschaft sie sich zählen. Hier entstehen soziale Kontakte, die oftmals zum Zusammenschluss von Spielern zu Clans führen. Der Austausch der Spieler findet nicht nur innerhalb des Spiels über die integrierten Chatfunktionen oder den integrierten Voice-Chat statt, sondern zusätzlich auch über externe Kommunikationssoftware wie z.B. TeamSpeak oder IRC.

Die Anerkennung können sich Spieler auf vielfältige Weise erwerben. Zum einen können sie sehr gute Spieler sein, zu denen andere Spieler aufschauen. Sie können jedoch genauso angesehen sein, wenn sie logistische Aufgaben innerhalb des Clans übernehmen. So können Spieler, die einen Clan gegründet haben, sehr angesehen sein, obwohl sie vom Spielniveau unterhalb vieler anderer Mitglieder des Clans eingeschätzt werden müssen.

Die verschiedenen Arten der Kommunikation stellen für Clans auch die Möglichkeit, mit anderen Spielern Kontakt aufzunehmen. Die soziale Anerkennung von anderen Spielern kann somit innerhalb des Spiels selber erfolgen oder durch fremde Mitspieler und Clan-Mitglieder in Foren oder Chats.

2.3.6 Spielforderungen

2.3.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Counter-Strike wird mit Hilfe einer Kombination von Tastatur und Maus gesteuert. Hinzu kommt in den meisten Fällen die Kommunikation über ein Headset. Das Zielen mit Hilfe der Maus erfordert eine gute Hand-Auge-Koordination.

Die Avatare sind mit Trefferzonen versehen. Da ein Kopftreffer direkt zur Elimination des Gegners führt, ist es für den Spieler notwendig, sich beim Zielen auf diese kleine Trefferzone zu konzentrieren. Häufiges Spielen führt dabei zu immer besseren Ergebnissen, die vom Spieler direkt wahrgenommen werden können. Dies kann Spieler zusätzlich darin bestärken, immer mehr Zeit in die Erweiterung ihrer Fähigkeiten innerhalb des Spiels zu investieren.

In den Gefechten ist neben einer präzisen Handhabung der Steuerung auch die Reaktionsfähigkeit von entscheidender Bedeutung. Gerade die verteidigende Mannschaft muss oftmals in Bruchteilen von Sekunden reagieren, um einen Durchbruch der gegnerischen Mannschaft zu verhindern. Die Reaktionsfähigkeit bezieht sich dabei sowohl auf die Steuerung, Fähigkeiten zur taktischen Umstellung als auch Kommunikation. Das Beherrschen der grundlegenden Steuerungsmöglichkeiten wie z.B. schneller Waffenwechsel oder Bewegungsmanöver stellen eine wichtige Anforderung an die Spieler dar. Oftmals ist das Erreichen der taktischen Ebene des Spiels erst möglich, wenn diese Fähigkeiten ausgebildet sind.

Um in Gefechten zusätzlich erfolgreich zu sein, wird eine gute räumliche Orientierung benötigt, um sich auf den Karten schnell und strategisch bewegen zu können. Das räumliche Auffinden von Gegnern z.B. anhand von Sounds verschafft einen spieltechnischen Vorteil, der von Anfängern oftmals unterschätzt wird. Bestimmte

Flächen innerhalb der Karten verursachen bestimmte Geräusche, durch die der Gegenspieler geortet werden kann.

Counter-Strike erfordert von den Spielern analytische Fähigkeiten auf verschiedenen Ebenen, um innerhalb des Spielflusses die richtigen Entscheidungen zu treffen und die wichtigsten Informationen zu filtern. Im richtigen Einschätzen der Spielsituation und vorausschauenden Handeln liegen oftmals die Unterschiede zwischen einem normalen und guten Spieler. Die Bruchteile von Sekunden, die der vorausschauende Spieler an Handlungsvorsprung gewinnt, entscheiden letztlich über den Ausgang des Gefechts.

Geübte Spieler analysieren das Spielgeschehen anhand der Geräusche innerhalb des Spiels. Die Geräusche einer Leiter oder Fußschritte auf einem Blechdach vermitteln Informationen, die visuell nicht wahrnehmbar sind. Die akustischen Reize wiederum verschaffen Spielern, die sie zu deuten verstehen, einen Reaktions- und Interpretationsvorteil.

In Drucksituationen hat der Spieler viele Entscheidungen gleichzeitig zu treffen. Er wird in diesen Situationen einem Handlungszwang ausgesetzt, der z.B. bei einer gelegten Bombe mit einem akustischen Ton, dem Piepen der scharfen Bombe, unterlegt wird.

Analytische Fähigkeiten sind ebenso gefragt, um z.B. den kommenden Gegner innerhalb einer Liga einzuschätzen, dessen Strategie zu analysieren und das eigene Team darauf einzustellen.

2.3.6.2 Multitasking

Multitasking-Fähigkeiten sind bei der Bewältigung des Spiels *Counter-Strike* stark gefordert. Unter hohem Handlungsdruck müssen der Spieler und das Team viele verschiedene Informationen verarbeiten und Entscheidungen treffen. Im Wettbewerbspiel findet eine permanente Kommunikation über die taktische Lage statt, aufgrund derer die Taktik des Teams ständig angepasst werden muss. So werden Schwächen im gegnerischen Team analysiert, Lücken in der eigenen Verteidigungsreihe geschlossen oder Aufgaben wie das Decken eines Mitspielers, während dieser eine Bombe entschärft, unter enormem Handlungsdruck zugewiesen. Unterhalb dieser Ebenen muss zusätzlich die Steuerung der Spielfigur geleistet werden.

2.3.6.3 Regelerfassung

Die Regeln von *Counter-Strike* sind nachvollziehbar gestaltet und nach kurzer Spieldauer von neuen Spielern gut zu erfassen. Der wichtigste Punkt für Anfänger ist es, den kooperativen Charakter des Spiels zu begreifen und den eigenen Erfolg dem Er-

folg des Teams unterzuordnen. Die Steuerungsoptionen des Spiels sind überschaubar, müssen vom Anfänger jedoch eingeübt werden. Um letztlich weitergehende Tipps und Tricks zu bekommen, ohne die ein langfristiger Erfolg in *Counter-Strike* nur schwerlich möglich ist, finden sich im Netz zahllose Internetseiten.

2.3.6.4 Semantik

Selbst im freien Spiel auf einem Server ist es für den Spieler wichtig, den kooperativen Gedanken des Spiels zu erkennen. Das Spiel unterstützt gemeinschaftliches Vorgehen und selbst von den spielerischen Fähigkeiten her vermeintlich unterlegene Teams können oftmals durch ein gelungenes und überlegenes Zusammenspiel das vermeintlich stärkere Team besiegen. Spieler, die diese kooperativen Fähigkeiten nicht mitbringen oder einsetzen wollen, werden im Wettbewerbsspiel wenig Erfolg haben und über ein bestimmtes Spielniveau nicht hinauskommen.

2.3.6.5 Problemlösung

Der Spieler muss sich der permanenten Angriffe der Gegenspieler erwehren und dabei wichtige Entscheidungen treffen, um das eigene Überleben und den Erfolg des eigenen Teams zu sichern: Abwarten, Vorrücken oder Zurückziehen? Das Spiel passiv oder aktiv gestalten?

Für die Lösung der Spielprobleme sind die analytische Ebene des Spiels und ein gutes Spielverständnis unerlässlich. Die Handlungen des Gegners nachzuvollziehen oder sogar vorherzusehen, bringt das eigene Team in eine vorteilhafte Position, andererseits kann geschicktes Fingieren den Verteidigungsplan der gegnerischen Mannschaft durchkreuzen. So kann z.B. der taktische Einsatz der Granaten spielentscheidend sein. Einmal erkannte Lösungswege müssen jedoch nicht dauerhaft zum Erfolg führen, da sich die Gegenspieler im Gegensatz zu programmierten Computergegnern mit denselben Fragen konfrontiert sehen und oftmals ihre Taktik und ihr Verhalten anpassen und verändern. Gerade neue Situationen erfordern das genaue Zusammenspiel und die Unterstützung der Mitspieler untereinander.

Counter-Strike erfordert permanent eine hohe Aufmerksamkeits- und Wahrnehmungsleistung vom Spieler, da Bruchteile von Sekunden über das Gelingen oder Misslingen der eigenen oder gegnerischen Aktion entscheiden können. Erfolgt der Angriff genau in dem Augenblick, in dem der Spieler seine Aufmerksamkeit nicht seiner strategischen Position widmet, erfordert dies zumeist eine Reaktion des gesamten Teams. Hierbei wiederum ist dann die kommunikative Ebene von großer Bedeutung.

Ein kurzes Beispiel soll diese Situation verdeutlichen. Gespielt wird eine Karte, auf der Mannschaft A (Terroristen) eine Bombe an Platz 1 oder 2 platzieren muss. Mannschaft B muss die gegnerische Mannschaft daran hindern. Mannschaft B verteilt sich auf die beiden Bombenplätze, wobei ein Spieler als Springer fungiert, der in kurzer Zeit beide Bombenplätze erreichen kann. Mannschaft A hat Bombenplatz 1 im Verlauf des Spiels als Schwachpunkt von Mannschaft B ausgemacht und konzentriert seine Angriffe in den letzten Runden auf diesen Bombenplatz, was Mannschaft B dazu gebracht hat, umzustellen und zwei Spieler die Positionen wechseln zu lassen. Analytische Fähigkeiten waren sowohl für Mannschaft A zum Erkennen des gegnerischen Schwachpunktes, als auch für Mannschaft B zum Erkennen des aufkommenden Problems und der Lösung durch Umstellung notwendig. Mannschaft A attackiert auch in dieser Runde Bombenplatz 1. Mannschaft B rechnet damit und hat den Springer bereits vorsorglich aus taktischen Erwägungen dort platziert, um die Verteidigungslinie an dieser Stelle zu verstärken. Beim Angriff eliminiert Mannschaft A die beiden Verteidiger an Bombenplatz 1, diese wiederum können ebenfalls zwei Angreifer ausschalten. Der Springer zieht sich zurück, nachdem er einen weiteren Angreifer ausgeschaltet hat und ruft seine beiden Mitspieler an Bombenplatz 2 zur Hilfe. In knappen Sätzen wird die Lage geschildert. In der Zwischenzeit legen die beiden verbliebenen Angreifer die Bombe, um Mannschaft B unter Druck zu setzen und ziehen sich danach auf zwei taktische Positionen zurück, um Mannschaft B davon abzuhalten, die Bombe zu entschärfen. Mannschaft B entschließt sich, möglichst zügig den Bombenplatz zu stürmen. Gemeinsam betreten sie den Bombenplatz und treffen auf einen Spieler von Team A, der einen Spieler ausschaltet, bevor er selber ausgeschaltet wird. Schnell verständigen sich die beiden verbliebenen Spieler aus Team B darüber, wer die Bombe entschärft und wer dem Mitspieler Deckung gibt. Der verbliebene Spieler muss jetzt die Deckung verlassen und wird vom Deckung gebenden Spieler eliminiert, während die Bombe entschärft wird. Team B gewinnt daher nicht allein durch die Spielfähigkeiten, sondern auch durch das richtige taktische Vorgehen und die gelungene Kommunikation die Runde.

2.3.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Counter-Strike erfordert vom Spieler ein hohes Maß an räumlichem Vorstellungsvermögen. Die meisten Karten bestehen aus mehreren Höhenebenen. Diese Ebenen können taktisch genutzt werden, da in den meisten Fällen eine höher gelegene Position einen taktischen Vorteil darstellt. Zusätzlich gilt es einzuschätzen, welches der kürzeste Weg von A nach B durch die Karte ist, wenn es gilt, unter Handlungsdruck zu agieren. Gerade für Anfänger ist es oftmals schwierig, sich in den komplex aufgebauten Karten zurechtzufinden, und langfristiger Erfolg stellt sich erst ein, wenn die

Karte so bekannt ist, dass sich der Spieler ausschließlich auf das Spielgeschehen konzentrieren kann.

2.3.6.7 Managementkompetenzen

Die Managementkompetenzen werden innerhalb der Spielmechanik nur sehr schwach angesprochen. Lediglich das Einkaufen von Waffen erfordert Kompetenzen in diesem Punkt. Durch Spielerfolge erhält der Spieler Geld, das er in der nächsten Runde in seine Ausrüstung investieren kann. Oftmals ist es jedoch hilfreich, eine Runde sein Geld zu sparen und mit schlechter Ausrüstung die aktuelle Runde zu bestreiten, um in der darauffolgenden Runde optimal ausgestattet in das Spiel zu gehen. Eine Schutzweste z.B. mindert den Schaden, den die Spielfigur durch gegnerischen Beschuss erleidet. In den meisten Fällen ist jedoch bei geringem Kontostand eine teure Waffe der Kombination Schutzweste plus billige Waffe vorzuziehen.

Counter-Strike spricht durch seinen Teamspielcharakter jedoch in hohem Maß die Personalführungskompetenzen der Spieler an. Die Leiter der Clans müssen zwischen den verschiedensten Charakter- und Spielertypen vermitteln. Diese Fähigkeiten gehen auch weit über das eigentliche Spielgeschehen hinaus. Das Management einer Spielergemeinschaft ist aufwendig und kompliziert und zieht zusätzliche Aufgaben wie die Verwaltung der Clan-Logistik (eigener Server, Homepage, Kommunikationssoftware) nach sich. Professionelle Clans haben aus diesen Gründen mittlerweile Strukturen herausgebildet, in denen sich auch Personen um diese Aufgaben kümmern können, die mit dem eigentlichen Spielgeschehen nichts mehr zu tun haben.

2.3.6.8 Affektive Kompetenzen

Sowohl im freien Spiel als auch im Wettbewerbsspiel muss der Spieler in der Lage sein, mit Stress und Misserfolg umzugehen und handlungsfähig zu bleiben. Stress stellt durch den zeitlichen Aspekt eine Spielkomponente von *Counter-Strike* dar, die durch unterschiedlichste Situationen ausgelöst wird. Der permanente Handlungsdruck muss von den Spielern ausgehalten werden, um Erfolge zu erzielen.

Spieler müssen den Misserfolg in Gefechten mit geübteren und besseren Spielern aushalten. Diese Misserfolge können zu Frustration führen, die sich oftmals auch in verbaler Aggression gegenüber dem Gegenspieler entladen können, andererseits können Spieler aus dieser Unterlegenheit, sofern sie denn kein konstanter Faktor des eigenen Spielerlebnisses ist, eine Motivation ziehen, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern.

Counter-Strike-Spieler benötigen ein hohes Maß an Konzentrationskraft, um die Spielsituation jederzeit im Auge behalten zu können. Ähnlich wie bei Sportlern führt

eine mangelnde Konzentration zu einer unzureichenden Leistung. Professionelle *Counter-Strike*-Spieler haben daher Strukturen aus dem Sport übernommen, schaffen sich Erholungsphasen und verzichten auf Stoffe wie Koffein, die langfristig die Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigen.

2.3.6.9 Soziale Kompetenzen

Die Kommunikationsebene, die man innerhalb und außerhalb von *Counter-Strike* vorfindet, kann durchaus zu einer Förderung der kommunikativen Fähigkeiten führen. Eine klare Kommunikation verschafft einen Vorteil im Spiel, da Informationen vermittelt werden müssen, die für den Mitspieler nicht sichtbar und trotzdem verständlich sein müssen. Die Probleme, die bei einer Kommunikation zwischen Spielern unterschiedlichen Alters, Geschlechts oder auch aus unterschiedlichen sozialen Milieus zwangsläufig auftreten, können nur durch eine funktionierende Kommunikationskultur ausgeglichen werden. Clans, die genau diese nicht herausbilden, existieren oft nur wenige Wochen. Eine starke Führungsebene kann dies zum Teil auffangen, auf lange Sicht jedoch nicht verhindern. Dies zeigt, dass für ein erfolgreiches Spielen von *Counter-Strike* als Wettbewerbsspiel empathische Fähigkeiten unverzichtbar sind, um die vorhandenen Unterschiede innerhalb des Teams ausgleichen zu können

Durch seinen kooperativen und wettbewerbsartigen Charakter fordert *Counter-Strike* von den Spielern ein hohes Maß an Auseinandersetzung mit anderen Spielern. Der Spieler muss sich darauf einlassen, mit anderen Spielern gemeinsam ein Spielziel zu verfolgen und den eigenen Erfolg hinter den Erfolg des Teams zurückzustellen. Die Teamfähigkeit ist direkt gekoppelt an eine Fähigkeit zur Kommunikation innerhalb und außerhalb des Spiels.

2.3.7 Gefährdungen

2.3.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

Die grundlegende Spielstruktur von *Counter-Strike* erfordert grundsätzlich keinen hohen Zeitaufwand für ein abgeschlossenes Spiel. Die Strukturen von *Counter-Strike* sind non-persistent angelegt, d.h. ein Abbruch des freien Spiels ist jederzeit möglich, ein Wettbewerbsspiel dauert in der Regel zwischen 60 und 90 Minuten.

Der Wettbewerbscharakter des Spiels kann jedoch dazu führen, dass die Spieler den Drang verspüren, die eigenen Fähigkeiten zu verbessern, um in höheren Ligen spielen zu können oder mit dem eigenen Team in höhere Ligen aufzusteigen. *Counter-Strike* bindet die Spieler dabei durch die Zugehörigkeit zu einer Spielgemeinschaft

an das Spiel. Die Eingebundenheit des Spielers in eine Spielergemeinschaft führt zu Pflichten, die der Spieler übernehmen muss.

2.3.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

Counter-Strike 1.6 bildet spielerisch einen Konflikt zwischen Staat und Terroristen ab, bei dem menschlich gestaltete Figuren sichtbar Schaden nehmen. Das Spiel greift damit einen medial omnipräsenten Konflikt auf. Selbst in der hier getesteten internationalen Version bewegt sich dabei die Darstellung von Gewalt auf einem funktionalen Grad, ohne dabei dem Selbstzweck zu dienen. In der deutschen Version, die ab 16 Jahren freigegeben ist, ist die Gewaltdarstellung auf ein fast unreal wirkendes Maß reduziert. Eliminierte Gegner setzen sich hier einfach auf den Boden und verschwinden. Auf der Ebene der Darstellung von Gewalt ist *Counter-Strike* daher innerhalb des Shooter-Genres eher als zurückhaltend und wenig effekthaschend einzuordnen. Die dargestellten Figuren sind allesamt durch die Spielaufgabe am im Spiel dargestellten Konflikt beteiligt. Lediglich in einem Spielszenario (Rescue-Szenario) werden am Konflikt nicht beteiligte Personen im Spiel dargestellt und ein Verletzen dieser Personen wird vom Spiel durch Punktabzug bestraft.

Teilnehmende Spieler sind durch die Spielanlage von *Counter-Strike* zwangsläufig dazu gezwungen, auf gegnerische Figuren zu schießen und sich gegenüber diesen zur Wehr zu setzen. Dieser Konflikt geschieht jedoch auf Augenhöhe, keine der beiden Seiten bekommt dabei einen besonderen spieltechnischen und damit wertenden Vorteil durch besonderes Waffen oder z.B. einen Sprengstoffgürtel zugesprochen. *Counter-Strike* vermeidet auch durch diesen Punkt eine Wertung innerhalb des Konflikts.

Der gesellschaftliche Normenkonsens des westlichen Kulturkreises ächtet den Terrorismus und die damit verbundene Gewalt gegen Personen und Dinge. Die politischen oder gesellschaftlichen Ziele der Terroristen sind innerhalb von *Counter-Strike* jedoch nicht näher definiert, richten sich auf der spieltechnischen Ebene in erster Linie nicht gegen Zivilpersonen. Die gelegten Bomben stellen innerhalb des Spiels einen symbolischen Akt der Zerstörung dar. Sie explodieren an unbekanntem und damit inhaltlich nicht definierbarem Orten. Die Geiseln innerhalb des Rescue-Szenarios sind symbolische Opfer einer Entführung, ohne einer bestimmten politischen oder gesellschaftlichen Gruppe zugeordnet werden zu können. Ihre Gestaltung als Wissenschaftler entstammt der Geschichte von *Counter-Strike* als Modifikation des Spiels *Half-Life*.

Den Konflikten von *Counter-Strike* liegt kein reales Szenario zugrunde. Bestimmte Kartentypen wecken durch ihre Gestaltung jedoch Assoziationen mit den Konflikten im Nahen Osten. Zudem ist die Hälfte der auswählbaren Avatare auf Seiten der Ter-

roristen erkennbar aus dem Nahen Osten, eine Spielfigur aus Schweden sowie die letzte aus Osteuropa. In diesem Punkt kann das Spiel nicht verbergen, dass es dem westlichen Kulturkreis entstammt und den Konflikt aus der Sicht vermittelt, wie er dort in den Medien in den meisten Fällen vermittelt wird. Die Sichtweise auf den Konflikt und die Übernahme von Attributen wie Gut und Böse ist jedoch auch hier stark an die kulturelle Herkunft und damit verbundene Codierung gebunden. Das Spiel selber macht hierzu keine Aussage, es bildet die Metaebene des fiktiven Konflikts nicht ab. Somit kann eine Mischung aus deutschen und amerikanischen Spezialkräften innerhalb eines Wüstenszenarios auf osteuropäische und schwedische Terroristen treffen, die ein nicht näher definiertes Bauwerk in die Luft sprengen wollen. Durch den Rückzug auf die reine Konfliktebene bietet das Spiel selber keine Auseinandersetzung mit dem Thema Terrorismus an.

Der dargestellte Konflikt innerhalb von *Counter-Strike* ist ein rein männlicher, weibliche Spielfiguren sind in der Kaufversion nicht enthalten. Durch die Spielergemeinschaft gibt es zwar die Möglichkeit, weibliche Avatare auf den Servern verfügbar zu machen, jedoch spiegelt die Abwesenheit von weiblichen Spielfiguren die Zusammensetzung der Spielergemeinschaft wider.

Verwendete Quellen

Datenträger:

- Counter-Strike Anthology (DVD-ROM), Publisher: Electronic Arts

Online:

- Homepage der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): <http://www.usk.de> (Stand vom 30.08.2009)
- Wikipedia-Eintrag zu Counter-Strike: <http://de.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike> (Stand vom 30.08.2009)
- Counter-strike.de: <http://www.counter-strike.de> (Stand vom 30.08.2009)
- Counterstrike.de: <http://www.counterstrike.de> (Stand vom 30.08.2009)
- Begründung der BpJM zur Nichtindizierung von Counter-Strike: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=769> (Stand vom 30.08.2009)

Downloads:

- Film „A Gamers day“: <http://planet-movies.com/pv:download-movie-CS-A-Gamers-Day?5417> (Stand 30.08.2009)

2.4 FIFA 09

(Autor: Georg Weingarten; Fertigstellung: November 2009)

2.4.1 Allgemeines

Bei *FIFA 09* handelt es sich um ein Sportspiel, genauer gesagt, eine Fußballsimulation. Der Spieler steuert einen bzw. alle Spieler einer beliebig auswählbaren Fußballmannschaft aus den meisten europäischen Fußballligen, sowie einigen anderen Mannschaften aus nicht-europäischen Ligen, wie z.B. die Boca Juniors aus Argentinien. Es können einzelne Partien oder auch komplette Saisons gespielt werden; zudem bietet *FIFA 09* einen Managermodus, der es ermöglicht, Fußballer aus verschiedenen Mannschaften einzukaufen und aus der gemanagten Mannschaft zu verkaufen. Des Weiteren ist es dem Spieler möglich, eine Karriere mit einem einzelnen Spieler zu beginnen („Be a Pro“).

Auf dem Cover der deutschen Version von *FIFA 09* sind Kevin Kuranyi (Schalke 04) und Ronaldinho (AC Mailand) zu sehen, also zwei sowohl national als auch international bekannte Star-Spieler und (Ex-)Nationalspieler. Die Grafik im Spiel legt großen Wert auf detailgetreue Darstellung der Gesichter der Fußballer, sodass man davon sprechen kann, dass das virtuelle Abbild eines Fußballers dem realen Spieler sehr nahe kommt. Auch die Bewegungen der virtuellen Fußballspieler im Spiel sind sehr realistisch. Dies ist durch das „Motion Capturing“-Verfahren möglich. Diese Technik ermöglicht es, menschliche Bewegungen so aufzuzeichnen und in ein von Computern lesbares Format umzuwandeln, dass diese die Bewegungen zum einen analysieren und zum anderen auf im Computer generierte 3D-Modelle übertragen können.

Das Spiel *FIFA 09* hat einen eigenen Soundtrack. Dieser enthält 42 Songs, unter anderem von so bekannten Künstlern wie Duffy oder Tom Jones. Alle in *FIFA 09* enthaltene Titel findet man unter: http://www.gameswelt.de/news/32365-FIFA_09_-_Soundtrack_mit_42_Songs.html.

Zusammenfassend stellt *FIFA 09* wegen seiner Realitätsnähe, seiner Detailtreue und nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass EA nahezu sämtliche Lizenzen der europäischen Fußballligen innehat und somit die realen Wappen der Vereine und die realen Namen der Spieler nutzen darf, ein sehr attraktives Spiel für Fußballfans dar.

FIFA 09 gehört einer erstmals 1994 erschienenen Reihe an. Damals hieß das Spiel noch *FIFA International Soccer*. Von 1995 bis 2000 hießen die Spiele jeweils *FIFA Soccer* mit der jeweiligen Jahreszahl. Seit dem Jahr 2001 heißen die Spiele nur noch *FIFA* mit der jeweiligen Jahreszahl. Außerdem erschienen aus dem Hause EA weite-

re Sondereditionen des Spiels FIFA zu Weltmeisterschaften, Europameisterschaften sowie den dazugehörigen Qualifikationen, wie z.B. Road to Worldcup 1998 oder FIFA WM 2002.

EA bietet spielintern einen Podcast an, in dem Fragen von Spielern beantwortet werden und sich die Entwickler des Spiels zu diversen Themen zu Wort melden. Außerdem gibt es eine offizielle EA Onlineliga. Neben dem offiziellen Angebot von EA gibt es unzählige weitere inoffizielle Onlineligen für das Spiel.

Das Spiel wurde sowohl in diversen Printmedien als auch im TV beworben. Der Werbespot lief beispielsweise monatelang auf dem Pay-TV-Sender Premiere vor und nach den Bundesliga-Berichterstattungen und wurde dort sogar noch nach dem Werbespot vom Premiere-Reporter Sebastian Hellmann angepriesen.

Das Spiel wurde von EA bzw. deren Untersparte EA Sports für PC, Playstation, Xbox, Wii, PSP, Nintendo DS und auch als Handy-Game veröffentlicht. Das Spiel *FIFA 09* für PC kann sowohl offline als auch online gespielt werden. Für den Online-Modus gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen stellt EA einen Server bereit, auf dem sich die Spieler miteinander für ein Online-Spiel verbinden können, zum anderen ist es möglich, sich über die IP-Adresse zu verbinden. Eine extra Spielsoftware muss nicht installiert werden.

EA Sports gibt folgende minimalen Systemanforderungen für *FIFA 09* an: Windows XP mit SP2 oder Windows Vista / Grafikkarte mit 128 MB / Prozessor mit 2,4 Gigahertz / 512 MB Arbeitsspeicher (XP) – 1 GB Arbeitsspeicher (Vista) / 8-fach DVD Laufwerk / 5,9 GB Festplattenspeicherplatz.

Das Spiel ist ohne Altersbeschränkung freigegeben.

2.4.2 Strukturelle Aspekte

2.4.2.1 Einstieg in das Spiel

Das Handbuch ist gut verständlich, jedoch ist ein Einstieg in das Spiel durchaus auch ohne Handbuch möglich. Der Spieler kann durch Ausprobieren die verschiedenen Möglichkeiten des Spiels, bzw. die Möglichkeiten der Bewegungen (Passen, Schießen, Flanken, Ballabnehmen usw.) der virtuellen Fußballspieler testen. Jedoch erleichtert ein Blick ins Handbuch das gezielte Kennenlernen der verschiedenen Bewegungen. Außerdem sind im Handbuch die bereits beschriebenen verschiedenen Spielmodi erklärt.

Es gibt ein Intro, das aber nur Szenen aus einem bzw. mehreren Fußballspielen zeigt, und somit keine Hilfe beim Einstieg und der Orientierung darstellt. Tutorielle Level

gibt es bei *FIFA 09* nicht. Es gibt jedoch einen Trainingsmodus, in dem man gezielt spezielle Spielsituationen trainieren kann.

2.4.2.2 Spielregeln

Da *FIFA 09* eine Fußballsimulation ist, gelten im Spiel die gleichen Regeln wie beim realen Fußball. Die Regeln sind in den normalen Ablauf des Spiels integriert, und ein virtueller Schiedsrichter (den man in den Optionen optisch ein- und ausschalten kann) entscheidet. Jedoch kommt es auch bei *FIFA 09* vor, dass – wie im realen Fußball – Fehlentscheidungen getroffen werden. Der Spielprozess wird durch die Regeln eins zu eins so strukturiert, wie ein reales Fußballspiel.

2.4.2.3 Leveldesign

Da *FIFA 09* verschiedene Spielmodi hat, gibt es sowohl levelorientierte Abläufe (Herausforderungsmodus), entscheidungskritische Abläufe, wie beispielsweise Transfers im Managermodus, als auch freie Abläufe, nämlich das eigentliche Spielen mit Gamepad.

2.4.2.4 Zeitaspekte

Der Spieler kann die Spieldauer eines einzelnen Fußballspiels in den Optionen festlegen. Er hat die Wahl zwischen 2x2 Minuten, 2x4 Minuten, 2x6 Minuten, 2x8 Minuten und 2x10 Minuten Spielzeit. Die virtuellen 90 Minuten Spielzeit laufen dementsprechend nicht in Echtzeit ab, sondern passen sich der vom Spieler ausgewählten Spielzeit an. Auch im Managermodus und im „Be a Pro“-Modus kann man die Spielzeit wie oben genannt individuell einstellen. Im Managermodus sowie im „Be a Pro“-Modus gibt es die Möglichkeit, das Spiel abzuspeichern und zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Da es sich um eine Fußballsimulation handelt, muss der Spieler selbstredend unverzüglich auf die sich im Spiel ergebenden Spielszenen reagieren.

In den Optionen hat der Spieler die Möglichkeit, sich die Zeit bzw. die verstrichene Spielzeit im Spiel anzeigen zu lassen. Der Spieler kann die Spielzeit der virtuellen 90 Minuten jederzeit auf vier Minuten (2x2 Minuten) reale Spielzeit minimieren.

2.4.2.5 Spielmodi

Bei *FIFA 09* gibt es sowohl einen Offline- als auch einen Onlinemodus. Im Offlinemodus hat der Spieler mehrere Möglichkeiten: Er kann eine ganze Saison mit einer Mannschaft spielen, in einem Managermodus ein Team managen, d.h. Spieler von anderen Mannschaften kaufen sowie eigene Spieler an andere Mannschaften transfe-

rieren. Außerdem gibt es noch den „Be a Pro“-Modus, in dem der Spieler nur einen einzelnen Spieler einer beliebig auswählbaren Mannschaft steuert.

„Be A Pro“-Modus:

Bei diesem Modus kann vor der „Be a Pro“-Saison vom Computerspieler selbst ein Spieler erstellt werden, oder es wird ein bereits erstellter und somit realer Spieler einer Mannschaft aus einer der bei *FIFA 09* eingepflegten Teams ausgewählt. In diesem Modus muss man sowohl mit dem ausgewählten Spieler Aufgaben erledigen („Begehe weniger als 6 Fouls in der gesamten Begegnung“, „Schieße mindestens zwei Tore“ usw.), als auch Aufgaben zusammen mit der Mannschaft absolvieren („Gewinne mit mindestens zwei Toren Unterschied“, „Absolviere das Spiel ohne Gegentor“ usw.). Werden diese Aufgaben erfolgreich gemeistert, bekommt der Spieler Fähigkeitspunkte hinzu und steigt somit nach und nach im Level. Die Schwierigkeit der Aufgaben steigt mit zunehmendem Level.

Managermodus:

In diesem Modus managt der Spieler eine frei auswählbare Mannschaft aus einer der Ligen. Zu seinen Aufgaben gehört es, dass er vor der Saison Freundschaftsspiele mit anderen Mannschaften vereinbart und absolviert, Sponsorenverträge für die Saison abschließt, Jugendspieler ausbildet und auslaufende Verträge mit Spielern ggf. verlängert. Der Vorstand hat vor der Saison eine bestimmte Erwartung an den Manager („Meisterschaft“, „Oben mitspielen“, „Klassenerhalt“ usw.). Sollten diese Erwartungen nach oder während der Saison nicht erfüllt werden, kann der Manager vom Vorstand gefeuert werden. Der Computerspieler muss sich dann auf die Suche nach einem neuen Verein machen bzw. auf Angebote anderer Vereine warten.

Turniermodus:

Im Turniermodus kann der Computerspieler ein eigenes Turnier erstellen, oder eine Saison eines Teams in seiner Liga spielen.

Herausforderungsmodus:

In diesem Modus muss der Computerspieler verschiedene Herausforderungen bestehen. Es gibt neun verschiedene Bereiche (Großbritannien, Westeuropa, Südeuropa, Mitteleuropa, Amerika, Skandinavien, Rest der Welt, Ausdauer und Meister), in denen jeweils zwischen zehn und zwölf verschiedene Herausforderungen („Schieße mit fünf verschiedenen Spielern fünf Tore“, „Gewinne gegen ein Team aus Amerika und bring 75% der Pässe zum Mitspieler“, „Gewinne ein Spiel, ohne eine Karte zu erhalten“ usw.) auf den Computerspieler warten.

Trainingsmodus:

Der Trainingsmodus ermöglicht es dem Spieler, verschiedene Spielsituationen wie beispielsweise Eckbälle, Freistöße, Überzahlspiel usw. zu trainieren.

Der Computerspieler hat in den verschiedenen Modi immer die Möglichkeit, bei der Teamauswahl sein Lieblingsteam oder eine andere ihm sympathische Mannschaft auszuwählen. Im „Be a Pro“-Modus hat er neben der beliebigen Teamauswahl zusätzlich die Möglichkeit, einen Spieler dieser Mannschaft auszuwählen, den er steuert, oder aber einen eigenen Spieler zu erstellen. Diesen Spieler kann er dann auch mit seinem eigenen realen Namen benennen, sodass der Computerspieler dann letztendlich im Spiel auftaucht. Es ist möglich, den Spieler optisch seinen eigenen Vorstellungen entsprechend zu gestalten. Der Computerspieler kann z.B. einen ihm persönlich ähnelnden Spieler erstellen.

In jedem der verschiedenen Modi kann der Computerspieler den Schwierigkeitsgrad (Amateur, Halb-Profi, Profi oder Weltklasse) frei wählen. Eine automatische Anpassung des Spieles an das Leistungsniveau des Computerspielers ist nicht gegeben. Der Editor bietet die Möglichkeit, einen eigenen Verein sowie einen oder mehrere Spieler zu erstellen. Sowohl Vereine als auch Spieler können beliebig editiert werden.

2.4.2.6 Persistente Strukturen

FIFA 09 hat keine persistenten Strukturen.

2.4.3 Spielinhalt

2.4.3.1 Spielgeschichte

Eine Hintergrundgeschichte gibt es *bei FIFA 09* nicht. Die jeweils aktuelle Version des Spiels beinhaltet aber immer die aktuellen Kader der verschiedenen Mannschaften.

Das Spiel hat keine Spiellandschaft im eigentlichen Sinne. Jedoch sind verschiedene Stadien im Spiel vorhanden, sodass der Computerspieler je nach Modus das Stadion, in dem das Spiel stattfindet, frei auswählen kann. Die Spielfiguren sind die Spieler der verschiedenen Vereine, die auch optisch ihren realen Vorbildern ähneln.

Im „Be a Pro“-Modus kann der Computerspieler einen eigenen Spieler mit seinem Namen erstellen und diesen auch optisch so anpassen, dass er dem Computerspieler ähnlich sieht. Im Spiel steuert er dann ausschließlich diesen Spieler.

Je nach Modus muss der Computerspieler verschiedene Herausforderungen absolvieren. Diese sind sehr mannigfaltig und beziehen sich entweder auf Aufgaben eines

einzelnen Spiels („Schieße gegen ein Team aus Großbritannien einen Hattrick“, „Schieße ein Tor mit einem Spieler, der erst zur 85. Minute kommt“, „Gewinne den Coupe de Belgique“, „Starte in Halbzeit 1 der Verlängerung mit einem 1:2 Rückstand und gewinne“, „Gib deinem Team mit der Szenario-Einstellung eine Rote Karte und besiege ein skandinavisches Team“), oder aber auf die ganze Saison (Saisonziel).

2.4.3.2 Referenz zur Realität

Das gesamte Spiel *FIFA 09* ist eine Simulation der weltweiten Fußballlandschaft. Dadurch, dass EA die Namensrechte an fast allen Mannschaften besitzt, sind die Namen der Fußballspieler real und müssen nicht vom Publisher verfälscht werden, wie z.B. bei Konkurrenzprodukten anderer Publisher.

Es werden sehr viele fußballrelevante Prozesse wie Training, Transfers, Spiele, Entlassungen, Abschluss von Sponsorenverträgen u.Ä. simuliert.

Die Darstellung des Spielgeschehens, die Bewegungen und die Spielzüge der Spieler sowie die originalgetreu gestalteten Stadien sind sehr realistisch und erinnern stark an ein reales Fußballspiel.

Teilweise sind die virtuellen Abbilder der existierenden Fußballer realistisch, und fußballinteressierte Computerspieler erkennen ihre Stars ohne Probleme wieder. Die grafische Umsetzung wird von Jahr zu Jahr, wenn die neue FIFA Version erscheint, besser und detaillierter.

2.4.3.3 Strukturelle Kopplung

Da das Spiel eine Fußballsimulation ist, werden fußballinteressierte Computerspieler von *FIFA 09* angesprochen. Viele Kinder und Jugendliche träumen davon, selbst Fußballprofi zu werden und in einer Bundesligamannschaft oder sogar der Nationalmannschaft zu spielen. Bei *FIFA 09* kann der Computerspieler eigene Spieler erstellen und diesen auch beliebige Namen geben.

2.4.4 Spielziele und Spielhandlungen

2.4.4.1 Spielziele

FIFA 09 hat kein abschließendes Spielziel, das der Computerspieler erreichen muss. Es ist jedoch selbstverständlich, dass man bei einem Fußballspiel, egal ob real oder virtuell, gewinnen möchte. In den verschiedenen Modi kommen dann weitere verschiedene Ziele hinzu, wie beispielsweise im Turnier- und Managermodus, die vom Computerspieler gesteuerte Mannschaft zur Meisterschaft zu führen und die Vorga-

ben des Vorstandes zu erfüllen bzw. zu übertreffen, im „Be a Pro“- Modus, den gesteuerten Spieler in seinen Fähigkeiten weiterzuentwickeln und mit der Mannschaft, in der er spielt, möglichst erfolgreich zu sein, im Herausforderungsmodus, die verschiedenen Herausforderungen erfolgreich zu absolvieren und im Trainingsmodus, seine eigene Spielstärke zu verbessern.

2.4.4.2 Spielhandlungen

Bei *FIFA 09* beschränken sich die Aufgaben und die Spielhandlung primär darauf, ein Fußballspiel möglichst erfolgreich zu gestalten, d.h. zu gewinnen, möglichst viele Tore zu erzielen und so wenig Gegentore wie möglich zuzulassen. Im Herausforderungs- und Managermodus gibt es weitere Aufgaben, wie beispielsweise eine bestimmte prozentuale Passgenauigkeit zu erreichen, mit wenig Fouls auszukommen, keine Karten zu bekommen, Pokale oder Meisterschaften in verschiedenen Ligen zu gewinnen, Vorgaben vom Vorstand zu erfüllen, Sponsorenverträge abzuschließen oder Spielertransfers zu tätigen.

Die Spielhandlungen variieren bei *FIFA 09* je nachdem, welchen Modus man wählt. So ist es z.B. im Managermodus wichtig, die vorgegebenen Ziele des Vorstands zu erreichen, da man sonst beim derzeit tätigen Verein entlassen werden kann. Anhand der Tabelle ist es dem Computerspieler stets möglich, zu kontrollieren, ob und wie weit er die Ziele des Vorstands erfüllt. Im Herausforderungsmodus kann der Spieler anhand einer Tabelle jederzeit kontrollieren, welche Aufgaben er bereits erledigt hat und welche er noch absolvieren muss. Bezeichnet man die unterschiedlichen Stadien bei *FIFA 09* als Spielwelt, dann findet ein Auswärtsspiel beim FC Barcelona auch tatsächlich im „Camp Nou“, dem Heimatstadion vom FC Barcelona statt und ein Heimspiel des FC Liverpool an der „Anfield Road“.

2.4.5 Dynamik

2.4.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Die Spannungsmomente von *FIFA 09* ergeben sich direkt aus dem Wettbewerbscharakter.

Im Vergleich mit Spielen anderer Genres, wie z.B. Adventure Games, passieren bei *FIFA 09* so gut wie keine unvorhersehbaren Dinge, die für den Computerspieler Überraschungsmomente darstellen. Vereinzelt kommt es aber z.B. vor, dass der Schiedsrichter Fehlentscheidungen trifft, was man als Überraschung bezeichnen könnte.

Der Abwechslungsreichtum des Spiels ergibt sich ausschließlich aus den verschiedenen Modi bzw. aus der Abwechslung, die ein reales Fußballspiel auch bietet. Für fußballinteressierte Spieler bietet *FIFA 09* durch die fast unzähligen verschiedenen Spielsituationen, die in einem Spiel entstehen, einen hohen Abwechslungsreichtum.

2.4.5.2 Emotionale Gratifikation

Bei *FIFA 09* ist das Gefühl der Selbstwirksamkeit, wie bei jeder Sportsimulation, extrem hoch. Jede Aktion, die der Computerspieler am Gamepad oder an der Tastatur durchführt, hat Auswirkungen auf das Spielgeschehen auf dem virtuellen Rasen. Foult der Computerspieler einen Spieler im eigenen 16-Meter-Raum, erhält die gegnerische Mannschaft einen Elfmeter. Jeder Pass und jeder Schuss hat eine unmittelbare Auswirkung auf das Spielgeschehen. Im Prinzip wirkt sich jede Aktion, die der Computerspieler an seinem Eingabegerät (Gamepad, Tastatur oder Maus) durchführt, direkt auf das Spielgeschehen aus.

In den verschiedenen Modi haben auch die Ausgänge der einzelnen Spiele Einfluss auf die verschiedenen Ziele bei *FIFA 09*. Durch jeden bei *FIFA* erzielten Sieg macht der Computerspieler Fortschritte, sei es in der Tabelle oder aber beim Erfüllen von verschiedenen Herausforderungen. Bei den Herausforderungen kann auch schon ein gegentorloses Spiel oder ein Spiel mit wenig Fouls oder keinen Karten einen Erfolg darstellen und den Computerspieler aufleveln.

Besonders beim „Be a Pro“-Modus ist ein hohes Maß an emotionaler Gratifikation möglich. Wenn der Computerspieler sich einen eigenen virtuellen Spieler erstellt, der seinen Namen trägt und seinem Aussehen ähnelt, und er mit seinem virtuellen Abbild unmittelbaren Einfluss auf das Spielgeschehen nimmt, stellt sich möglicherweise ein besonders hohes Maß an Selbstwirksamkeit ein.

Im Onlinemodus von *FIFA 09* erhält der Computerspieler für jeden Sieg gegen einen anderen Computerspieler Punkte. Bei einer Niederlage werden dem Spieler Punkte abgezogen (vorausgesetzt, die Einstellungen in den Optionen werden so gewählt, dass es ein gewertetes Spiel ist). Bei der Anzahl der zu vergebenden Punkte bzw. beim Abzug der Punkte ist entscheidend, wie viele Punkte der Gegner hat, bzw. ob er besser oder schlechter ist als man selbst. Schlägt man einen besseren Spieler, erhält der Computerspieler mehr Punkte, als bei einem Sieg gegen einen schwächeren Spieler. Bei einer Niederlage gegen einen „schwächeren“ Spieler ist der Abzug der Punkte wesentlich höher als bei einer Niederlage gegen einen besseren Spieler.

2.4.5.3 Soziale Gratifikation

Im Offlinemodus von *FIFA 09* gibt es keinerlei Kommunikationsmechanismen, sodass auch keinerlei Austausch mit anderen *FIFA 09*-Spielern möglich ist. Im Onlinemodus sieht dies natürlich anders aus. Hier tritt der Computerspieler in direkten Kontakt mit seinem Gegenspieler.

Gerade in den unzähligen Onlineligen ist es unabdingbar, dass sich die beiden Gegner vor dem Spiel verabreden und somit eine Kommunikation zwingend nötig ist. Meist findet auch nach dem Spiel noch ein Austausch zwischen beiden Computerspielern statt, in dem man sich über das absolvierte Spiel (in Schriftform) unterhält, oder dem siegreichen Spieler einfach nur gratuliert. Auch schriftliche Berichte über die eigenen Spiele sind in Onlineligen keine Seltenheit, sodass der Computerspieler durch Kommentare zu seinem Spielbericht auch eine direkte Reaktion bekommen kann. Diese können natürlich positiv wie auch negativ ausfallen. In der Tabelle gut platzierte Spieler bekommen durch ihre Ligakonkurrenten auch Reaktionen auf ihre bisher erzielten Leistungen. Auch sind bei *FIFA 09* Reaktionen auf die Spielweise eines Computerspielers keine Seltenheit. Es kommt vor, dass man für seine besonders schöne Spielweise Lob und Anerkennung bekommt. Auf der anderen Seite kommt es natürlich auch vor, dass man für eine eintönige und langweilige Spielweise negative Kritik erhält.

2.4.6 Spielforderungen

2.4.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Der Computerspieler sollte die Tastenbelegungen seines Eingabegerätes kennen und beherrschen. Da *FIFA 09* eine hohe Reaktionsschnelligkeit fordert, bleibt dem Spieler kaum Zeit zu überlegen, welche Aktion er als nächstes ausführen möchte, bzw. welche Taste er als nächstes drücken muss, um die gewünschte Aktion auszuführen. Um *FIFA 09* „flüssig“ spielen zu können, erfordert dies vom Spieler, dass er sein jeweiliges Eingabegerät nahezu perfekt beherrscht, d.h., dass das Ausführen verschiedener Aktionen (Passen, Grätschen, Schießen usw.) ohne Überlegen geschieht.

Bei *FIFA 09* findet nahezu jede durchzuführende Aktion im Spiel unter Zeitdruck statt, was für den Computerspieler zur Folge hat, dass er ein gutes Reaktionsvermögen bzw. eine gute Reaktionsschnelligkeit besitzen sollte. Im Managermodus kann sich der Computerspieler beim Zusammenstellen seiner Mannschaft (Transfers) jedoch Zeit lassen und jede Aktion genau überlegen. Dies gilt auch beim Erstellen des eigenen Spielers im „Be a Pro“-Modus.

2.4.6.2 Multitasking

Multitasking-Fähigkeit ist bei *FIFA 09* insofern von Nöten, als der Spieler – wie bei anderen Computerspielen auch – das Geschehen auf dem Bildschirm visuell verarbeiten und in Aktionen mit dem Eingabegerät „umwandeln“ muss. Beim Verwenden des Eingabegerätes ist es zudem möglich, bzw. teilweise auch unabdingbar, verschiedene Tasten gleichzeitig bzw. in einer bestimmten Reihenfolge zu drücken.

2.4.6.3 Regelerfassung

Der Spieler sollte lediglich die Regeln eines Fußballspiels kennen und beherrschen. Aber auch ohne eine lückenlose Regelkenntnis ist das Spielen von *FIFA 09* möglich. Sollte sich der Computerspieler für den Fußballsport interessieren und die wichtigsten Regeln kennen, fällt es ihm nicht schwer, sich mit dem bei *FIFA 09* identischen Regelwerk zurechtzufinden.

2.4.6.4 Semantik

Der Spieler sollte sich zumindest rudimentär mit dem Regelwerk des Fußballsports auskennen, um einen leichten Einstieg ins Spiel zu finden. Aber auch, wenn der Computerspieler sich gar nicht bzw. kaum mit dem Regelwerk auskennt, ist das Spielen von *FIFA 09* möglich, da der Computer die anzuwendenden Regeln automatisch in Kraft setzt und der Spieler zwingend auf diese Gegebenheiten reagieren muss.

2.4.6.5 Problemlösung

Bei *FIFA 09* werden die Computerspieler lediglich mit verschiedenen entstehenden Spielsituationen eines Fußballspiels konfrontiert.

Wenn man eine besonders starke Abwehr des Gegners oder eine besonders starke Offensive des Gegners als Problem bezeichnen möchte, muss der Spieler sich Spielzüge bzw. andere Lösungen überlegen, um die gute Abwehr des Gegners zu überwinden, um ein Tor zu schießen bzw. seine eigene Abwehr so zu stabilisieren, um Tore des Gegners zu verhindern.

Strategisches Denken ist bei *FIFA 09* durchaus erforderlich. Der Computerspieler kann und sollte auf die taktischen Gegebenheiten und Einstellungen des Gegners reagieren und seine eigene Taktik so anpassen, dass er mit dieser Taktik möglichst erfolgreich agiert.

Ein Computerspieler, der auch nur die geringsten Kenntnisse der Regeln und des Ziels eines Fußballspieles hat, wird mit der Komplexität keinerlei Probleme haben. Konfliktsituationen (Zweikämpfe) treten bei *FIFA 09* beinahe sekundlich ein. Diese

müssen natürlich grundsätzlich nicht genauer analysiert werden. Jedoch kann man schon davon sprechen, dass manche zu treffende Entscheidungen eine weitreichendere Konsequenz auf das Spielgeschehen haben als andere. Beispielsweise führt ein Foul im Sechzehnmeterraum fast immer zu einem Strafstoß, im Mittelfeld aber nur zu einem größtenteils ungefährlichen Freistoß. Der Computerspieler muss also in Bruchteilen von Sekunden entscheiden, ob er einen sich in aussichtsreicher Position befindlichen gegnerischen Spieler mit einer gewagten und risikoreichen Grätsche am Torschuss oder am entscheidenden Pass hindert und somit bei nicht exaktem Timing einen Strafstoß riskiert, oder ob er dieses riskante Manöver auslöst. Kreativität ist eher in der Offensive gefragt. Ein Computerspieler, der immer mit demselben Spielzug versucht erfolgreich zu sein, wird von seinen Gegnern schnell durchschaut und die Abwehrreihe kann sich sehr schnell auf diesen Spielzug einstellen. Variiert ein Spieler jedoch seine Angriffszüge, wird er für sein Gegenüber schwer zu berechnen, und dieser kann sich nur schwer auf seine variable Offensive einstellen.

Bei *FIFA 09* muss der Spieler während des Spiels zu jeder Zeit voll konzentriert sein. Im Manager-, „Be a Pro“-, Herausforderungs- und Turniermodus hat der Spieler zwischen den einzelnen Partien kleinere „Pausen“, in denen er weniger Konzentration benötigt.

Im Normalfall erfordern bestimmte Probleme die Zusammenarbeit mit anderen Spielern nicht. Jedoch ist es mit *FIFA 09* möglich, mit mehr als einem Computerspieler pro Team zu spielen. In diesem Fall müssen beide (oder mehr) Spieler mit ihren Spielzügen und Laufwegen aufeinander abgestimmt sein, ähnlich, wie eine reale Fußballmannschaft auch besser spielt, wenn sie schon einige Zeit zusammenspielt und ihre Mitspieler und deren Laufwege, Schwächen, Stärken usw. kennt.

2.4.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Da bei es bei *FIFA 09* mitunter darauf ankommt, wie lange man eine Taste des Eingabegerätes drückt (je länger die Taste gedrückt wird, desto länger spielt der virtuelle Spieler die Flanke oder den Pass und desto härter schießt er auf das Tor), braucht der Computerspieler durchaus ein räumliches Vorstellungsvermögen und eine gute Orientierungsfähigkeit. Der Spieler muss sich im Spiel sehr schnell orientieren und frei stehende virtuelle Mitspieler sehen und deren Abstand zur eigenen gerade gesteuerten Figur einschätzen, um adäquat einen Pass oder eine Flanke mit der richtigen Intensität zu spielen.

2.4.6.7 Managementkompetenzen

Abgesehen vom Managermodus, in dem der Spieler über ein bestimmtes Budget für Transfers verfügt, sind bei *FIFA 09* keine Managementkompetenzen von Bedeutung.

2.4.6.8 Affektive Kompetenzen

Wie bereits oben beschrieben, muss der Spieler während des gesamten Spiels konzentriert sein, da er auf jede Aktion bzw. Bewegung der gegnerischen Mannschaft unmittelbar reagieren muss. Auch stressreiche Momente hat ein Spieler von *FIFA 09* durchaus zu überstehen. Beispielsweise liegt seine Mannschaft zehn Minuten vor Schluss 1:0 in Führung und die gegnerische Mannschaft wird zunehmend besser und erspielt sich Chance um Chance. Der Computerspieler versucht mit allen Mitteln, diesen knappen Vorsprung über die Zeit zu retten und das Spiel als Sieger zu verlassen. In diesem von mir beschriebenen Beispiel hat der Computerspieler jede Menge stressreiche Situationen zu überstehen, und es kann auch zu einem Misserfolg führen, sollte dies nicht gelingen. Das Nicht-Erreichen des Saisonziels (Managermodus), das Verfehlen einer Herausforderung (Herausforderungsmodus), oder einfach nur eine Niederlage oder ein Unentschieden können für den Computerspieler ebenfalls einen Misserfolg darstellen.

2.4.6.9 Soziale Kompetenzen

Im Offlinemodus stellt das Spiel im Gegensatz zum Onlinemodus keinerlei soziale Forderungen an den Spieler. Nach einem absolvierten Onlinespiel, beispielsweise einem Ligaspiel, ist es üblich, dass sich beide Spieler anschließend noch kurz unterhalten und dem siegreichen Spieler gratuliert wird. Oftmals kommt es natürlich vor, dass der unterlegene Spieler frustriert ist und den Misserfolg verarbeiten muss. In diesen Situationen werden dem Spieler zahlreiche soziale Fähigkeiten abverlangt. Er muss/sollte zum Beispiel seine eigene Frustration unterdrücken und dem Gegner fair gratulieren. Auch der siegreiche Spieler sollte sich nach dem Sieg bei der Unterhaltung in sein Gegenüber hineinversetzen können, um die Frustration des unterlegenen Spielers nicht noch zu erhöhen.

In einer Onlineliga ist außerdem Verlässlichkeit eine ganz entscheidende soziale Fähigkeit. Dies fängt beim Verabreden bzw. dem Einhalten der abgesprochenen Spieltermine an und geht weiter beim regelmäßigen Absolvieren seiner jeweiligen Spiele. Sollte ein Spieler seine Spiele nur sehr unregelmäßig oder mit viel Verzögerung durchführen, hat dies einen Einfluss auf die Tabelle und somit auf jeden anderen Mitspieler in dieser Liga.

Soziale Kompetenzen, wie Kooperationsbereitschaft, Kompromissbereitschaft, Hilfsbereitschaft, Teamfähigkeit sowie Kommunikationsfähigkeit sind ausschließlich im Onlinemodus nötig und kommen lediglich vor und nach dem Spiel in der Unterhaltung und der Verabredung zum Spieltermin zum Tragen. Während des Spiels haben die Spieler keine Möglichkeit zu chatten oder anderweitig zu kommunizieren, es sei denn, es wird ein externes Programm wie TeamSpeak genutzt, das beim Spielen von *FIFA 09* aber eher untypisch ist.

2.4.7 Gefährdungen

2.4.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

Gerade im „Be a Pro“-Modus wird der Spieler durch das Aufleveln seiner Spielfigur an das Spiel gebunden. Je mehr gespielt wird, desto schneller wird der virtuelle Spieler aufgewertet und seine Leistungsfähigkeit steigert sich. Auch im Herausforderungsmodus warten stetig neue Aufgaben auf den Spieler, die zu lösen sind. Während zwischen realen Fußball-Spieltagen meist einige Tage liegen, ist es bei *FIFA 09* möglich, eine ganze Saison in ein paar Stunden zu absolvieren.

Im Offlinemodus kann sich der Computerspieler durch Erfüllen von verschiedenen Aufgaben aufleveln, was als Belohnung erlebt werden kann. Im Onlinemodus bekommt er für jeden Sieg gegen andere Spieler Punkte und steigt somit in der Bewertung der Spielstärke.

Im Offlinemodus gibt es keinerlei soziale Verpflichtungen gegenüber anderen Mitspielern. Im Onlinemodus ist es möglich, das Spiel vor Ablauf der 90 virtuellen Minuten zu verlassen. Dies nennt man Quitten. Quitten ist in *FIFA*-Spielerkreisen zum einen sehr verpönt, auf der anderen Seite jedoch auch weit verbreitet. Oftmals verliert ein sehr stark unterlegener Spieler schnell die Lust am Spiel, wenn er beispielsweise bereits nach 20 virtuellen Minuten mit 0:3 oder noch höher zurückliegt. Auf der anderen Seite ist dies für den überlegenen Spieler natürlich sehr frustrierend.

In einer Onlineliga hat man insofern soziale Verpflichtungen gegenüber seinen Ligamitgliedern, als dass offene bzw. nicht gespielte Paarungen das Tabellenbild stark verzerren. Die sozialen Verpflichtungen liegen in einer Onlineliga darin, regelmäßig seine Spiele zu absolvieren, sich an Absprachen mit seinen Gegnern zu halten und die vereinbarten Spieltermine einzuhalten.

Die Bedeutung des eigenen Avatars oder der eigenen Mannschaft hängt mit dem bevorzugten Spielmodus des Spielers zusammen. Ist ein Computerspieler z.B. im „Be a Pro“-Modus darauf fixiert, einen eigens erstellten Spieler möglichst schnell aufzuleveln und somit stärker und besser zu machen, spielt die Identifikation eine große

Rolle. Bei einem Computerspieler, der das Spiel ausschließlich online oder in einer Onlineliga spielt, spielt die Identifikation mit der eigenen Mannschaft hingegen eine untergeordnete Rolle, da diese nach jedem Spiel gewechselt und zudem nicht weiterentwickelt werden kann.

Im Herausforderungsmodus werden die zu meisternden Aufgaben immer schwieriger bzw. auch zeitaufwendiger, da beispielsweise eine Herausforderung darin bestehen kann, eine ganze Saison als Meister dieser Liga abzuschließen. Möchte man alle Herausforderungen erfolgreich absolvieren, ist ein sehr hoher Zeitaufwand von Nöten.

2.4.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

FIFA 09 ist eine Fußballsimulation und vermittelt daher nur sehr begrenzt ethische und moralische Werte und Normen. Wie bei jeder Sportart, egal ob virtuell oder real, spielt Fairness eine große Rolle. Das Einhalten der Fußballregeln wird hier ganz automatisch durch den Schiedsrichter geregelt, der bei einem Foul dem Gegner bzw. der gegnerischen Mannschaft einen Freistoß oder Elfmeter zuspricht und gegebenenfalls den foulenden Spieler mit einer persönlichen Strafe (Gelbe/Rote Karte) bestraft. Im Onlinemodus geht das faire Verhalten eines Computerspielers jedoch noch über das normale Spielgeschehen hinaus. So ist es üblich, dass man seinem Gegner nach einem absolvierten Spiel gratuliert, bzw. sich in einem normalen Umgangston unterhält und ihn nicht beschimpft oder beleidigt. Auch das bereits beschriebene Quitten ist ein klarer Verstoß gegen das Fairplay. Der adäquate Umgang mit Niederlagen ist nicht für jeden *FIFA 09*-Spieler eine Selbstverständlichkeit.

Bei *FIFA 09* gibt es keinerlei Inhalte und/oder Handlungen, die vom gesellschaftlichen Werte- und Normenkontext abweichen. Abgesehen vom Fairplaygedanken und dem fairen und freundlichen Umgang mit dem Gegner (im Onlinemodus) regt das Spiel keine Auseinandersetzung mit eigenen oder gesellschaftlichen Werten und Normen an.

2.5 *Die Sims 3*

(Autor: Daniel Heinz; Fertigstellung: November 2009)

2.5.1 Allgemeines

Die Sims 3 ist eine Alltagssimulation, bei der es Aufgabe des Spielers ist, Figuren (Sims) zu erschaffen, ihren Lebensraum zu gestalten und sie während ihres virtuellen Lebens und Handelns zu begleiten bzw. zu steuern. Eine wesentliche Spielforderung und -handlung ist es, einerseits die Defizitbedürfnisse „Energie“, „Soziales“, „Hygiene“, „Hunger“, „Harndrang“ und „Spaß“ der virtuellen Figuren zu stillen und den Wachstumsbedürfnissen in Form von individuellen Wünschen und Zielen einer Spielfigur durch kluges Handeln und vorausschauendes Planen gerecht zu werden. Außerdem gilt es, als Angestellter oder Freiberufler die interne Spielwährung „Simleons“ zu erwirtschaften, um gleichsam Handlungsmöglichkeiten und Status des Sims-Haushaltes aufrechterhalten bzw. steigern zu können. Weiter gehören Interaktionen mit anderen Sims zu den zentralen Spielhandlungen.

Bestand die virtuelle Umgebung in den Vorgängerversionen noch aus Wohngrundstücken – kleinen, voneinander getrennten Spielwelten, die „Slots“ genannt wurden –, so sind diese in *Die Sims 3* zu einer homogenen Spielwelt mit fließenden Übergängen ohne Ladezeiten zusammengewachsen. Hierdurch ist der Handlungsradius nicht mehr auf die eigene Immobilie beschränkt und weitere ca. 100 Grundstücke können vom Spieler besucht werden. Neben zahlreichen Wohnhäusern für Sims(familien) gibt es nun auch ein Stadtzentrum, bestehend aus öffentlichen Gebäuden und Anlagen sowie Schulen und Arbeitsstellen.

Eines der Merkmale von *Die Sims 3* ist, dass es nicht den einen, den richtigen Weg im Spiel gibt, und auch das Ziel definiert jeder Spieler für sich ganz individuell. Je nach Spielweise kann das Spiel nicht nur (Alltags-)Simulation, sondern auch Strategie-, Rollenspiel oder Designwerkzeug sein. Auch gibt es bei dem Spiel kein wirkliches Ende, vielmehr können Handlungen eines Sims, einer Familie oder einer gesamten Nachbarschaft über mehrere Generationen beobachtet und beeinflusst werden.

Grafisch präsentiert sich das Spiel detailreich im bunten Comic-Look. Der Spieler beobachtet die Handlungen aus einer isometrischen 3D-Perspektive, die durch zoomen und drehen verändert werden kann. Um die Übersicht in der Spielwelt zu gewährleisten, ist es möglich, z.B. Dächer und Wände auszublenden. Beinahe alle Gegenstände in der Spielumgebung sind animiert, werden sie von einem Sim aktiviert und/oder benutzt. Besonders Mimik und Gestik sind sehr ansprechend gestaltet. Den

Spieler weisen sie auf die Stimmung und Empfindung eines Sims in der jeweiligen Situation hin. Teilweise wirken sie sehr überzogen – dadurch wie ein ironischer Seitenhieb auf das reale Leben, und regen so oft zum Schmunzeln an. Die Spielhandlungen werden auf Wunsch konstant mit einer dezenten Musik untermalt, was die Atmosphäre positiv beeinflussen kann. Zwar werden die sprachlichen Anweisungen in Deutsch vorgenommen, doch kommunizieren die Spielfiguren selbst in der Fantasiesprache „Simlish“. Anhand des Tonfalls sowie anhand von Denkblasen über den Figuren kann der Spieler interpretieren, über was die Interakteure auf dem Bildschirm reden könnten.

1989 fanden die Spielfiguren „Die Sims“ zum ersten Mal Erwähnung in der Stadtbau-simulation *SimCity*. Sie stellten die Bewohner der virtuellen Metropolen dar, ihre Handlungen konnte man allerdings weder sehen noch steuern, auf ihre Bedürfnisse nur indirekt durch den Bau bestimmter Gebäude Einfluss nehmen. Im Jahre 2000 erschien der erste offizielle Teil *Die Sims*. Es folgten sieben kostenpflichtige Erweiterungen (Add-ons) und auch zahlreiche Bundles, die durch neue Handlungsmöglichkeiten und/oder Gegenstände die Spielwelt erweiterten.

2004 erschien der Nachfolger *Die Sims 2*, der sich durch detailreichere Grafik, mehr Gestaltungsfreiheit, Komplexität und einen höheren Anspruch an Realismus kennzeichnete. Zu diesem Spiel erschienen mittlerweile acht Add-ons, neun Accessoires Packs sowie eine Zusatz-CD. Ende 2006 wurde die Spielereihe *Die Sims Geschichten* angekündigt, von denen bisher folgende Spiele erschienen sind:

- Die Sims Lebensgeschichten
- Die Sims Tiergeschichten
- Die Sims Inselgeschichten

Auch wurden bis dato zahlreiche Handheld-, Konsolen- und Handy-Versionen von *Die Sims* veröffentlicht. Vor dem Release von *Die Sims 3* im Juni 2009 wurde das Spiel intensiv im TV, Radio, Zeitungen, Internet und durch Plakate beworben. „Build! Buy! Live!“, „Let there be Sims“ heißen zwei der Werbeslogans zur *Sims*-Serie.

Neben dem Spiel selbst existieren mittlerweile weitere Medienangebote, die sich mit der Thematik der virtuellen Welt beschäftigen. Für das Spiel und seine Erweiterungen entstanden Aufnahmen bekannter Künstler, die ihre Lieder auf der Spielsprache „Simlish“ neu einspielten. Im Handel ist außerdem das Print-Medium „Die Sims – Das offizielle Magazin“ von „IDG Entertainment Media GmbH“ erschienen, das auf ca. 100 Seiten alle zwei Monate Lifestyle-Trends für *Die Sims*, Workshops sowie

Tipps und Tricks verspricht. Auch sind verschiedene Merchandise-Artikel, wie z.B. T-Shirts, Kaffeetassen, Baseballmützen und USB-Sticks im Handel erhältlich.¹

Eine gesellschaftliche Debatte zum Inhalt und der Handlung des Spiels gab es in Deutschland, verglichen mit Spielen, wie *World of Warcraft* oder *Counter-Strike*, nicht.

„Die Sims 3“ wird von „Electronic Arts“ vertrieben und trägt die USK-Kennzeichnung „freigegeben ab 6 Jahren“. Das Spiel ist momentan nur auf der Plattform „PC“ erschienen, muss vor der Nutzung auf dem PC installiert werden, wird offline gespielt und bietet ausschließlich einen Einzelspielermodus. Angekündigt sind bereits Umsetzungen für moderne Konsolen. Folgende Systemvoraussetzungen müssen laut Hersteller erfüllt sein, um das Spiel nutzen zu können:²

FÜR WINDOWS XP

- 2,0 GHz P4 oder gleichwertiger Prozessor
- 1 GB RAM
- 128 MB-Grafikkarte mit Pixel Shader 2.0-Unterstützung
- Neueste Version von DirectX 9.0c
- Microsoft Windows XP Service Pack 2
- Mindestens 6,1 GB freier Festplattenplatz für die Installation sowie mindestens 1 GB weiterer Speicherplatz für benutzerdefinierte Inhalte und gespeicherte Spiele

FÜR WINDOWS VISTA

- 2,4 GHz P4 oder gleichwertiger Prozessor
- 1,5 GB RAM
- 128 MB-Grafikkarte mit Pixel Shader 2.0-Unterstützung
- Microsoft Windows Vista Service Pack 1
- Mindestens 6,1 GB freier Festplattenplatz für die Installation sowie mindestens 1 GB weiterer Speicherplatz für benutzerdefinierte Inhalte und gespeicherte Spiele

¹ http://thesims2.filefront.com/news/Official_The_Sims_Merchandise_Now_Available;37485 (Stand: 28.08.2009).

² <http://de.thesims3.com/game/systemreq> (Stand: 06.08.2009).

Auf Computern mit integrierten Grafikchips benötigt das Spiel unter Windows mindestens:

- Intel Integrated Chipset, GMA 3-Serie oder höher
- 2,6 GHz Pentium D CPU oder 1,8 GHz Core 2 Duo oder gleichwertig
- 0,5 GB zusätzlicher RAM

FÜR MAC OS X

- Mac OS X 10.5.7 Leopard oder höher
- Intel Core Duo Processor
- 2 GB RAM
- ATI X1600 oder NVIDIA 7300 GT mit 128 MB Grafikspeicher oder Intel Integrated GMA X3100.
- Mindestens 6,1 GB freier Festplattenplatz für die Installation sowie mindestens 1 GB weiterer Speicherplatz für benutzerdefinierte Inhalte und gespeicherte Spiele
- Das Spiel wird nicht auf PowerPC (G3/G4/G5) basierten Mac-Systemen oder GMB 950-integrierten Chipsätzen laufen.

2.5.2 Strukturelle Aspekte

2.5.2.1 Einstieg in das Spiel

Ein umfangreiches Handbuch liegt dem Spiel bei. Außerdem führt ein Tutorial in die grundlegenden Steuerungsmöglichkeiten ein. Im Spielverlauf sind darüber hinaus Tipps und Hinweise zur Spielsteuerung, den Regeln, den Handlungsmöglichkeiten und -auswirkungen implementiert, die gezielt Hilfestellungen bieten und auf Knopfdruck Informationen über das angezeigte Thema oder den Themenkomplex in der „Simologie“ (spielinterne Enzyklopädie) zeigen. Dadurch, dass Spielfiguren, Umgebung und Gegenstände auf die Realität verweisen und auch die Spielaktionen und Aufgaben größtenteils alltägliche Handlungen simulieren, sind Wechselwirkungsprozesse zwischen Spieler und Spielumgebung sowie zentrale Handlungsforderungen meist selbsterklärend. Z.B. wird schnell klar, dass sich bei einer niedrigen Hygiene-Anzeige eine Dusche positiv auf das Wohlbefinden der Spielfigur auswirken und der Kühlschrank zur Nahrungsaufnahme genutzt werden kann.

Einzig die etwas komplizierte Steuerung der Kameraperspektive bedarf Spielpraxis und kann evtl. bei ungeübten Spielern den Spieleinstieg erschweren und zu Frustration führen.

2.5.2.2 Spielregeln

Wie in jedem Computerspiel kann die Spielfigur nur innerhalb des für sie vorgesehenen Rahmens agieren, welcher die Regeln des Spiels beschreibt. Einerseits erfährt man diese durch das Handbuch, die Simologie sowie durch zahlreiche Hinweis- und Hilfstexte im Geschehen, andererseits erschließen sich viele der Regeln erst durch virtuelle Probehandlungen. Kennzeichen der Sims-Reihe ist die Tatsache, dass der Spielprozess weniger stark durch Regeln strukturiert ist. Das Spiel bietet so eine Plattform für Probehandlungen, in denen der Spieler viel eher optionale Handlungsangebote als explizite Handlungsforderungen erfährt, was die Attraktivität von *Die Sims 3* für bestimmte Spielertypen erhöhen kann.

2.5.2.3 Leveldesign

Der Spielablauf ist nicht wie bei vielen anderen Bildschirmspielen in verschiedene Level mit expliziten Aufgabenstellungen unterteilt, die es nacheinander zu absolvieren gilt. Vielmehr gestaltet er sich vergleichsweise „frei“.

Einige Spielelemente sind jedoch in Abschnitte gegliedert, wie z.B. die **berufliche Karriere**: Je höher ein Sim im Job aufsteigt, desto umfangreicher werden die Handlungsforderungen an den Spieler, die nächste Stufe der Karriereleiter zu erklimmen. Sind anfangs nur wenige Fähigkeitspunkte in bestimmten Bereichen ausschlaggebend für eine bessere Anstellung, so wird besonders auf höheren Stufen außerdem ein guter sozialer Status bei Kollegen und dem Chef vorausgesetzt. Das Spiel fordert nicht explizit, für die Spielfigur einen Beruf auszuwählen und in der Karriere aufzusteigen, genauso gut kann man durch den Verkauf von eigens hergestellten Produkten den Lebensunterhalt des Sims bestreiten. Hierdurch wird der „freie“ Ablauf deutlich.

Die Entwicklung der Sims ist in die **Altersstufen** „Baby“, „Kleinkind“, „Kind“, „Teenager“, „Junger Erwachsener“, „Erwachsener“, „Senioren“ und übernatürlicher „Geist“ gegliedert, die es nacheinander zu durchlaufen gilt. Die Handlungsforderungen und -möglichkeiten unterscheiden sich hierbei (teils stark, teils weniger stark) voneinander. Z.B. kann ein Baby nicht gesteuert werden und ist vollkommen auf die Hilfe seiner Eltern angewiesen. Dem Kleinkind ist es hingegen möglich, mit seiner Umwelt zu interagieren. Als Kind steht dann die Schule auf dem Programm, Teena-

ger können flirten und sich verlieben, für junge Erwachsene ist es möglich, aus dem Elternhaus auszuziehen, einen Beruf zu wählen sowie eine Familie zu gründen.

Die **Lebenswünsche** der Spielfigur sind zwar nicht in Stufen eingeteilt, deren Erfüllung gestaltet sich allerdings im Spielverlauf zunehmend komplexer und anspruchsvoller. Dafür sind die Belohnungen in Form von „Lebenspunkten“ dementsprechend hoch. Auch hier gilt: Der Spieler hat die Wahl, auf die Bedürfnisse der Figur einzugehen, das Spiel fordert dies jedoch nicht.

Ferner sind die **Beziehungen** zu anderen Sims in Stufen eingeteilt, die es nacheinander zu durchlaufen gilt, will man z.B. einen bestimmten Sim heiraten.

Spieler können dank des freien Ablaufs eigene Schwerpunkte setzen und sich auf bestimmte Spielinhalte konzentrieren, sei es der Erfolg in der Karriere oder das Führen einer Beziehung. Dadurch kann das Spiel für bestimmte Spielertypen an Reiz gewinnen.

2.5.2.4 Zeitaspekte

Ein Tag dauert auch in der virtuellen Welt 24 (Spiel-)Stunden und kennzeichnet sich durch einen wechselnden Tag-Nacht-Rhythmus. Die Handlungen erfolgen zwar in Echtzeit, die Spielzeit verläuft jedoch nicht synchron zur Zeit des Spielers, denn eine Sim-Minute dauert im „normalen Modus“ etwa eine Sekunde. Auch andere Zeitaspekte im Spiel weichen von der des Spielers ab. So dauert z.B. die Schwangerschaft einer Sim-Frau genau drei Spiel-Tage.

Im Menü kann der Spieler die momentane Tageszeit sowie die Dauer bis zum Erreichen der nächsten Altersstufe ablesen und außerdem temporale Eingriffsmöglichkeiten vornehmen. Neben dem Pause- und dem Normal-Modus stehen drei weitere Geschwindigkeitsstufen zur Wahl, die die Spielzeit entsprechend beschleunigen. Dies ist z.B. dann sinnvoll, wenn man dem Sim einen Stapel von Aufträgen erteilt hat, die die Spielfigur der Reihe nach abarbeiten soll. Auch während des Schlafes oder der Arbeit ist eine solche Zeitraffer-Einstellung sinnvoll, um das Spielgeschehen nicht unnötig langweilig zu gestalten.

Der Spieler steht bei vielen zu erledigenden Aufgaben unter zeitlichem Druck, denn bestimmte Bedürfnisse müssen innerhalb einer festgelegten Dauer gestillt werden. Auch sind einige Herausforderungen mit einem Zeitlimit versehen. Dank einer Speicherfunktion sind vorschnell getroffene Entscheidungen widerrufbar, und wem das Geschehen zu stressig wird, der kann den „Pause“-Modus aktivieren und sein weiteres Vorgehen mit Bedacht und in aller Ruhe planen. Schließlich setzt die Sim-Lebenszeit den Spieler unter einen gewissen Zeitdruck. Die Altersstufen „Baby“,

„Kleinkind“, „Kind“, „Teenager“, „Junger Erwachsener“, „Erwachsener“ und „Senioren“ unterscheiden sich voneinander anhand ihrer Handlungsmöglichkeiten. Will der Spieler z.B. einen Sim dazu veranlassen, Kinder zu bekommen, muss dies in einem bestimmten Alter geschehen. Denn nach dem Übergang vom Erwachsenen zum Senioren besteht keine Möglichkeit mehr, diesem Wunsch nachzugehen. Hinsichtlich der Lebenszeit bieten sich jedoch weitere zeitliche Eingriffsmöglichkeiten für den Spieler. Er kann wahlweise den Alterungsprozess der Sims deaktivieren oder die Lebenszeit kurz (25 Tage), medium (50 Tage), normal (90 Tage), lang (190 Tage) oder episch (970 Tage) einstellen. Diese Lebensdauer ist für alle Sims in der Nachbarschaft festlegbar.

2.5.2.5 Spielmodi

Die Spielmodi in *Die Sims 3* sind folgendermaßen unterteilt:

- „Bau-Modus“,
- „Leben-Modus“,
- „Kauf-Modus“,
- „Kamera-Modus“.

Wie bereits beschrieben, kann das Spiel nicht online gespielt werden und bietet ausschließlich einen Einzelspielermodus. Somit ergeben sich momentan keine Möglichkeiten, mit anderen Personen innerhalb der virtuellen Welt zu interagieren. Erwähnt sei allerdings die Möglichkeit, in Foren und auf Internet-Plattformen mit anderen Spielern in Kontakt zu treten und sogar selbst geschaffene Inhalte, wie z.B. Häuser und/oder Möbel untereinander zu tauschen.

Individuelle Präferenzen sind dank der zahlreichen Gestaltungsmöglichkeiten und der Editoren wählbar: Sei es bei der Erstellung der Spielfigur, den Gesichtszügen, Geschlecht, Alter, Körperform, Kleidung, Hautfarbe, Persönlichkeitsmerkmalen und Lebenszielen oder bei der Gestaltung des Hauses und des Mobiliars. Auch die Art und Weise, wie die Spielfigur seine virtuelle Existenz fristet – ob als karriereorientierter Single, selbstständiger Gärtner, Hausfrau oder -mann – der Spieler kann sich seine Spielwelt innerhalb der Regeln relativ frei nach seinen Vorstellungen gestalten und individualisieren.

Der Schwierigkeitsgrad hängt stark von der Vorerfahrung sowie den eigenen Zielen des Spielers ab. Einstellbare Stufen existieren nicht. Das Spiel passt hingegen den Schwierigkeitsgrad an die bisher erreichten Erfolge an. Wie oben beschrieben, werden Lebenswünsche im Spielverlauf zunehmend anspruchsvoller zu stillen, und auch der Aufstieg im Beruf nimmt an Komplexität zu.

2.5.2.6 Persistente Strukturen

Die Sims 3 hat keine persistenten Strukturen, d.h. die Handlung wird angehalten, wenn man das Spiel verlässt. Auf Wunsch wird ein Spielstand erstellt, den man beim nächsten Einstieg laden kann. Allerdings sei erwähnt, dass sich die Spielfigur weiterentwickelt und, falls in den Optionen so festgelegt, auch altert und somit sterben kann, loggt man sich mit einer anderen Figur in die gleiche Nachbarschaft ein.

2.5.3 Spielinhalt

2.5.3.1 Spielgeschichte

Wie bereits zu Beginn beschrieben, handelt es sich bei *Die Sims 3* um eine Alltagssimulation, bei der es Aufgabe des Spielers ist, Figuren (Sims) zu erschaffen, ihren Lebensraum zu gestalten und sie während ihres virtuellen Lebens und Handelns zu verfolgen bzw. mit einem individuell einstellbaren Grad an Freiheit zu steuern.

Zu Beginn des Spiels wählt der Nutzer eine **Nachbarschaft** aus, in der er zu spielen wünscht. Wahlweise kann der Spieler die Kontrolle über einen bereits vorgegebenen Sims-Haushalt übernehmen oder sich eigene Sims nach seinen eigenen Vorstellungen erstellen. Vom Namen über das Geschlecht, Altersstufe, Hautfarbe, Haar, Make-up, Figur, Gesichtszüge, Kleidung, Stimmfarbe – bei der **Gestaltung des optischen und akustischen Erscheinungsbildes** bietet das Spiel ein hohes Maß an Gestaltungsfreiheit und Individualisierungsmöglichkeiten. Außerdem kann bestimmt werden, welches Essen dem Sim am besten schmeckt, welche Musik er bevorzugt hören möchte und welche Lieblingsfarbe er hat.

Die Wahl der **Charaktermerkmale** in *Die Sims 3* stellt eine zentrale Voraussetzung für das Handeln und das Wesen des Sims dar. Sie beeinflussen persönliche, soziale und berufliche Wünsche und Bedürfnisse, eröffnen einerseits bestimmte Möglichkeiten, erleichtern verschiedene Interaktions- und Lernprozesse, erschweren oder verhindern wiederum andere. Durch die Wahl von 5 aus über 60 Persönlichkeitsmerkmalen, wie z.B. „Bücherwurm“, „Athlet“, „neugierig“, „charismatisch“, „kleptomatisch“, „gut“ und „böse“ unterscheidet sich der Sim in seinem Handeln von anderen Spielfiguren und erweckt den Eindruck von Einzigartigkeit und Individualität in der Spielwelt (es sei denn, ein anderer Sim kennzeichnet sich durch exakt die gleichen Merkmale). Diese Individualisierungsmöglichkeiten tragen zu einer wesentlich authentischeren Spielwelt bei, als dies noch in den Vorgängern der Fall war.

Der letzte Schritt in der digitalen Menschwerdung ist die Auswahl eines sogenannten „Lebensziels“, dessen Erfüllung sich im Spielverlauf zwar als sehr anspruchsvoll gestaltet, dafür auch entsprechend großzügig durch eine hohe Anzahl an „Lebens-

punkten“ belohnt wird. Mit diesen kann er sich besondere Extras (Belohnungen) erkaufen, die ihm z.B. das tägliche Leben erleichtern oder ihn mit gewissen Fähigkeiten ausstatten. Die Generierung der zur Wahl stehenden Lebensziele wird vom Programm übernommen und orientiert sich an den Persönlichkeitsmerkmalen der Spielfigur.

Im Anschluss an die Erstellung eines Sims können auf Wunsch noch weitere Mitglieder eines Haushaltes erstellt und die Beziehung zueinander bestimmt werden (Geschwister, Sohn/Tochter, Mutter/Vater, Ehemann/Ehefrau, Mitbewohner/Mitbewohnerin).

Ist die Charaktererstellung beendet, gilt es ein Grundstück für den Haushalt auszuwählen. Entweder man erwirbt ein bereits bestehendes (wahlweise möbliertes oder unmöbliertes) Haus oder man platziert den Sim bzw. die Sim-Familie auf einem unbebauten Grundstück und legt selbst Hand an bei der Architektur, Gestaltung und Einrichtung der virtuellen Immobilie.

Die Spieloberfläche ist eingeteilt in 3 verschiedene Modi:

Im „**Bau-Modus**“ kann der Spieler auf dem ausgewählten Grundstück die Topographie verändern, die grundlegende Architektur des Hauses, wie z.B. Wände, Räume, Dach, sowie das Außenareal, wie z.B. Wege, Swimmingpools, Teiche, Zäune, Bäume, Felsen, etc. gestalten. Im „**Kauf-Modus**“ ist es hingegen möglich, das virtuelle Eigenheim mit Einrichtungsgegenständen zu versehen. Die einzelnen Objekte unterscheiden sich anhand ihrer Funktionalität, ihres Aussehens, den Kosten sowie spezifischen Attributen, wie z.B. Sitzkomfort.

Im Unterschied zu der Vorgängerversion können Objekte im Kauf- und Bau-Modus im 45-Grad-Winkel arrangiert werden. Für Spieler kann das hohe Maß an Gestaltungsfreiheit besonders reizvoll sein. Bei den Kreationen ist er allerdings an das zur Verfügung stehende Simleons-Budget des jeweils zu steuernden Haushaltes gebunden.

Im **Leben-Modus** ist der Spieler direktional tätig, indem er den Mitgliedern des zu steuernden Haushaltes per Tastatur und/oder Maus Handlungsanweisungen gibt. Nur hier kann die Spielfigur mit zahlreichen Spielelementen interagieren. Grundlegend gilt es hier, den Tagesablauf der Figur zu strukturieren, sowie seinen Wünschen und Bedürfnissen nachzugehen. Gerade beim Design dieser **Wünsche und Bedürfnisse** war den Entwicklern eine glaubhafte Spielmechanik wichtig.³ Aus diesem Grund bedienten sie sich der „Maslow’schen Bedürfnispyramide“, einem Modell des US-

³ Quelle: <http://winfuture.de/news,38217.html> (Stand: 28.08.2009).

amerikanischen Psychologen Abraham Maslow aus dem Jahre 1948, das die Vielzahl an menschlichen Motivationen zu ordnen sowie ihre Wirkung zu erklären versucht. Grundlage seines Ansatzes ist einerseits die Überlegung, dass ein jeder Mensch naturgemäß nach Selbstverwirklichung strebt und andererseits, dass Bedürfnisse in der Reihenfolge ihrer Dringlichkeit befriedigt werden. Letzteres hat zur Folge, dass der Mensch zunächst versucht, seine Handlungen darauf ausrichten, die Bedürfnisse der niedrigen Stufen (Defizitbedürfnisse) zu befriedigen, bevor die nächsten Stufen (Wachstumsbedürfnisse) für ihn an Bedeutung gewinnen.

Bezieht man dieses Modell auf die virtuelle Spielwelt, so stellen die Faktoren „Energie“, „Soziales“, „Hygiene“, „Hunger“, „Harndrang“ und „Spaß“ die Defizitbedürfnisse des Sims dar. Hierzu gehört außerdem die Notwendigkeit, Kapital erwirtschaften zu müssen, um langfristig handlungsfähig zu sein. Ist ein Bedürfnis nicht oder mehr als ausreichend befriedigt, erscheinen neben dem Stimmungsbalken „Moodlets“, welche einen vorübergehend positiven oder negativen Einfluss auf dessen Laune haben.

Daraus folgt: Je besser die Defizitbedürfnisse eines Sims befriedigt werden, umso positiver wirkt sich dies auf seine Laune aus, woraufhin sich der Spieler den Wachstumsbedürfnissen in Form von „Wünschen“ widmen kann. Auch diese entstehen zufällig und hängen stark mit den Persönlichkeitsmerkmalen der Spielfigur zusammen.

Gelingt ihm dies, wird er neben einem Stimmungsbonus mit einem Zuwachs an „Lebenspunkten“ belohnt, womit er sich besondere „Lebenszeitbelohnungen“ erkaufen kann, die ihn wiederum handlungsfähiger machen.

Ein Großteil der **Spielobjekte** weist nicht nur äußerliche und namentliche Referenzen zur Realität auf, sie kennzeichnen sich auch durch ähnliche Funktionalität. Z.B. kann man eine Mikrowelle und einen Kühlschrank verwenden, will man ein Essen zubereiten, ein Bett dient wiederum zum Schlafen und die Benutzung eines Swimmingpools wirkt sich positiv auf die Hygiene und den Spaß der Figur aus. Manche Objekte verbessern bei Benutzung die Fähigkeiten der Spielfigur, wie „Logik“, „Kochen“, „Geschicklichkeit“, „Charisma“, „Gitarre“, „Schreiben“, „Gartenbau“, „Malen“ oder „Angeln“.

Die Interaktionen mit anderen **Spielfiguren**, welche man im Spielverlauf trifft, werden durch ein dynamisches Multiple-Choice-System gesteuert. Je besser die ausgewählten Aussagen (mache ein Kompliment, rede über den Beruf, mache einen Witz) zu der Persönlichkeitsstruktur des angesprochenen Sims passen, desto positiver reagiert das Gegenüber.

Der Erfolg eines Gesprächs ist abhängig von der jeweiligen Stimmung beider Gesprächspartner während der Interaktion. Folgende situative Launen können eine Interaktion beeinflussen: „Wütend“, „Lustig“, „Freundlich“, „Langweilig“, „Ängstlich“, „Sinnlich“, „Heikel“, „Beleidigt“, „Merkwürdig“, „Sehr Merkwürdig“, „Gruselig“, „Angsteinflößend“, „Sehr Verängstigend“, „Sehr Freundlich“, „Eintönig“, „Sterbenslangweilig“, „Unhöflich“, „Unverzeihlich Unhöflich“, „OK“, „Verführerisch“, „Kokett“, „Heiß“, „Amüsant“, „Wutentbrannt“.

Der langfristige Beziehungsstatus gestaltet sich sehr transparent und wird in Form eines Balkens dargestellt.

Positive Beziehungsstufen: „Bekannter“, „guter Bekannter“, „Freund“, „guter Freund“, „bester Freund“, „romantisches Interesse“, „Partner“, „Verlobter“, „Ehepartner“.

Negative Beziehungsstufen: „Unbeliebt“, „Ex“, „Ex-Ehepartner“, „Feind“, „Alter Feind“.

Eine weitere zentrale Aufgabe sowie Grundlage für viele Spielhandlungen ist das Erwirtschaften von Kapital. Um an Simleons zu gelangen, kann die Figur z.B. einem **Beruf** nachgehen.

Folgende wählbare Berufszweige bietet das Spiel an: „Business“, „Gesetzhüter“, „Journalismus“, „Koch“, „Krimineller“, „Mediziner“, „Militär“, „Musiker“, „Politiker“, „Profisportler“, „Wissenschaftler“, „Verbrecher“.

Um Geld zu verdienen, muss der Sim nicht zwangsläufig einen Vollzeitjob ausführen. Er kann sein Geld auch selbstständig mit selbst hergestellten Produkten, wie z.B. Gemälden, Büchern, Musik, Gemüse aus dem Garten verdienen. Wie viel er hierbei erwirtschaftet, hängt von der jeweiligen Qualität und somit von seiner entsprechenden Fähigkeit ab. Auch bereits erworbene Einrichtungsgegenstände können im „Kauf-Modus“ wieder in Simleons eingetauscht werden.

Die im Basisspiel mitgelieferte Nachbarschaft „Sunset Valley“ hat ihre eigene Geschichte, die in einem Teasertext angezeigt wird. Hier trifft man nicht nur viele alte Bekannte aus „Schönsichtingen“ (*Die Sims 2*), beinahe 100 verschiedene Grundstücke können vom Spieler besucht und erkundet werden. Neben Wohnhäusern für Sims(familien) besteht die Stadt aus zahlreichen öffentlichen Gebäuden und Anlagen.

Während man den Tagesablauf eines Sims strukturiert, werden die Aktionen der übrigen virtuellen Bewohner der Nachbarschaft vom Computer gesteuert. Diese gehen ihrer Arbeit und ihren Hobbys nach, entwickeln sich weiter, verlieben sich, bekom-

men Kinder, altern und können sogar aus der Nachbarschaft wegziehen oder sterben und stehen somit nicht mehr als Interaktionspartner zur Verfügung.

2.5.3.2 Referenz zur Realität

Die Sims 3 erhebt allein aus seinem thematischen Fokus, der Simulation des alltäglichen Lebens von Menschen, den Anspruch, ein hohes Maß an Referenz zur Realität zu beinhalten.

Die virtuelle Spielumgebung bestehend aus einer Nachbarschaft und deren Bewohnern, einem Stadtkern als sozialer Treffpunkt mit Arbeitsstellen und diversen Etablissements, und viele Gegenstände, mit denen die Spielfiguren interagieren können, weisen nicht nur namentliche und optische, sondern auch inhaltliche Referenzen zu realen Kontexten auf. Die virtuellen Beziehungen zwischen den Spielfiguren sind realen sozialen und emotionalen Prozessen nachempfunden, das Vorhandensein von Währung sowie die Notwendigkeit, diese erwirtschaften zu müssen, um im Spiel handlungsfähig zu sein, simuliert hingegen ökonomische Kontexte des Alltags. Auch sind die verschiedenen Berufsbilder der Realität nachempfunden. Wie im Alltag gilt es eine Karriereleiter zu erklimmen, die sich an der Fähigkeit des Sims orientiert. Nicht zuletzt erinnern auch die Darstellung und Animation der Spielfiguren an „echte“ Menschen. Diese bereits beschriebene Bedürfnishierarchie, welche an Maslows Modell orientiert ist, lässt die Wünsche und Bedürfnisse realistischer erscheinen und macht es möglich, sie viel eher zu eigenen Erlebnissen in Beziehung zu setzen, als dies noch bei *Die Sims 2* der Fall war.

Doch genau wie das Spiel den Anspruch erhebt, das reale Leben zu simulieren, so ist es auch ein Entertainment-Produkt, das unterhalten will. Die Spielgrafik verweist durch die comichaft dargestellte virtuelle Welt eindeutig auf den spaßigen, „nicht-ernsten“, „nicht-realen“ Aspekt des Spiels. Um das Spiel interessanter zu gestalten, wurden einige Spielelemente in die virtuelle Welt integriert, deren Bedeutung auf Fiktionalität verweist und die den Nutzer teils überraschen, teils zum Schmunzeln bringen sollen. Z.B. trifft man nachts auf dem Friedhof Geister verstorbener Bewohner der Nachbarschaft, mit denen die Spielfigur Beziehungen pflegen und sogar Nachwuchs zeugen kann. Mit Teleportationsmatten ist es wiederum möglich, die Spielfigur – ähnlich wie in „Star Trek“ – zu entfernten Orten zu „beamen“,

Nicht zuletzt basiert *Die Sims 3* aber auf einem Programm, und somit sind die meisten Spielereignisse in einem gewissen Maße transparent, berechenbar und der Spieler erhält in der virtuellen Welt eine direkte Rückmeldung über die Auswirkungen seines Handelns. Bei sozialen Interaktionen in der alltäglichen Lebenswelt ist dies nicht gegeben. Diese Rückmeldungen versuchen zwar, die Realität widerzuspiegeln und

darauf zu verweisen, komplexe Beziehungsnetze kann ein Computerspiel allerdings nur schwer realitätsgetreu simulieren.

2.5.3.3 Strukturelle Kopplung

Der Spielinhalt erinnert an eine interaktive Version von (mehr oder weniger) erfolgreichen Fernsehformaten, wie z.B. Soaps bzw. Reality-Soaps. Spieler mit diesen medialen Präferenzen könnten sich genau hierdurch angesprochen fühlen. Auch erinnert das Geschehen an ein Puppenspiel, wie z.B. „Barbie“.

Das Genre „Alltagssimulation“ verweist auf realweltliche Zusammenhänge, und somit bietet *Die Sims 3* zahlreiche Andockmöglichkeiten für die Wünsche, Fantasien, Erlebnisse und Interessen des Spielers. Gewährleistet wird dies durch die zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten der Figuren und der Spielwelt sowie durch die Möglichkeit des „freien Spiels“ (play).

Im Zentrum der Spielhandlung steht die jeweils zu steuernde Figur. Diese kann, wie bereits beschrieben, unter Zuhilfenahme verschiedener Einflussmöglichkeiten den Wünschen und Vorstellungen des Spielers angepasst werden. Diese Individualisierungsmöglichkeiten können es dem Spieler erleichtern, sich mit der virtuellen Figur zu identifizieren und so mit sich selbst in Beziehung zu setzen. Auch können Figuren kreiert werden, die an Personen aus dem realen sozialen Kontext erinnern und hier eine wichtige Rolle spielen. Im Geschehen stehen diese als Interaktionspartner zur Verfügung und können bei Bedarf sogar gesteuert und somit beeinflusst werden. Ebenso verhält es sich mit der Spielumgebung, deren Architektur und Gegenstände an die Vorlieben und Wünsche des Spielers angepasst werden können.

Auch in den Spielhandlungen selbst besteht ein weiterer wesentlicher Anknüpfungspunkt für Interessen und Vorlieben des Spielers: „Spiele ich mit meiner Figur Computer?“, „Lege ich einen flotten Tango auf’s Parkett?“, „Baue ich mir einen Swimmingpool und lade meine Freunde zum Planschen ein?“ „Ergreife ich eine Karriere als Koch?“ – hier ist es möglich, in einer vor äußerlichen Einflüssen geschützten virtuellen Welt gleichsam „als ob“- und „was wäre, wenn“-Szenarien zu kreieren und spielerisch zu erleben, die der eigenen Lebenssituation oder individuellen Wünschen, Träumen und Bedürfnissen entsprechen.

Wer sich für Architektur interessiert, kann sich vollends dem Design seines Traumhauses hingeben. Ein Fan von Innenausstattung dürfte den Kauf-Modus und die Platzierung der Möbel als sehr faszinierend erleben.

2.5.4 Spielziele und Spielhandlungen

2.5.4.1 Spielziele

Das Spiel stellt eine virtuelle Umgebung dar, deren grundlegendes Ziel es ist, einerseits ausgewählte alltägliche Prozesse des Lebens vereinfacht abzubilden, andererseits den Nutzer zu unterhalten. Grundlegend gilt es, die Lebensverhältnisse der Sims-Figuren stetig zu verbessern, die Spielhandlungen darauf auszurichten, ihren individuellen Bedürfnissen zu entsprechen und an Status in der virtuellen Welt zu gewinnen.

Ein Spielziel, nach dessen Absolvierung die Handlung oder Erzählung abgeschlossen ist, existiert nicht. Vielmehr steckt sich der Spieler selbst verschiedene Etappenziele, deren Erfüllung er durch Spielhandlungen anstrebt. Je nachdem, ob man das Spiel als Strategie-, Rollenspiel, Simulation oder Designwerkzeug nutzt, variieren diese teils stark voneinander.

2.5.4.2 Spielhandlungen

„Build! Buy! Live!“ – so lautet ein Werbeslogan der Sims-Werbekampagne, und genau dies sind auch die primären Spielhandlungen. Eine ausführliche Übersicht der Spielaufgaben und wie diese in das Spiel eingebettet sind, ist in Abschnitt 2.5.3 (Spielinhalt) ausführlich beschrieben.

2.5.5 Dynamik

2.5.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Die grundlegenden Handlungen, wie z.B. die Befriedigung der Defizitbedürfnisse sowie die Haushaltsführung, können bei einer gewissen Spielpraxis nach ähnlichen repetitiven Mustern durchgeführt werden. Wie im „richtigen“ Leben schleicht sich auch hier eine gewisse Handlungsroutine ein: Aufstehen, Duschen, Essen, Zeitung lesen, Arbeiten, Wohnung aufräumen – alles Aktionen, denen man auch im Alltag (mehr oder weniger gerne) nachkommt.

Doch im Spiel trifft man auf weitere computergesteuerte Spielfiguren, die ebenfalls ihr (virtuelles) Leben führen, eigene Charaktermerkmale besitzen und computergenerierte Entscheidungen treffen. Interaktionen mit ihnen sind häufig spannend, da man zuerst die Interessen und Vorlieben des Gegenübers herausfinden muss, um sich mit ihm anfreunden zu können. Auch entwickeln sich die computergesteuerten Haushalte in der Nachbarschaft während des Spiels weiter. Z.B. kann es vorkommen, dass man

der Tageszeitung entnimmt, ein Sim aus der Nachbarschaft sei weggezogen oder verstorben.

Um auch das Geschehen abseits der sozialen Interaktionen dynamischer zu gestalten, wurden in die virtuelle Welt zufällig auftretende Ereignisse implementiert, die im Folgenden „Gelegenheiten“ und „Schicksale“ genannt werden sollen. „Gelegenheiten“ sind optionale Herausforderungen, die sich sowohl privat als auch beruflich zufällig bieten. Deren Erfüllung innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens erbringt einen materiellen oder immateriellen Bonus. Z.B. bietet der Chef an, ein bestimmtes Buch zu lesen, honoriert wird die Handlung mit einem Gewinn an Beliebtheit und folglich mit verbesserten Aufstiegschancen in der Karriere. Lehnt man diese Chance ab, hat dies keine negativen Konsequenzen.

Unter „Schicksal“ sind auftretende Ereignisse mit entweder positiven oder negativen Folgen zu verstehen. So kann es sein, dass in ein Haus eingebrochen wird, ein Herd unter Benutzung eines schlecht ausgebildeten Koches abbrennt oder das Handy im Inventar klingelt und einen Lottogewinn bekannt gibt. Da man den Spielablauf in einem hohen Maße kontrollieren kann, bieten diese Zufallsereignisse reizvolle Überraschungen und Abwechslung.

Weitere Spannungsmomente ergeben sich – genau wie im Alltag – bei willentlich herbeigeführten einschneidenden Ereignissen, wie z.B. der Beförderung am Arbeitsplatz, Partys, Hochzeit, Schwangerschaft und Geburt.

2.5.5.2 Emotionale Gratifikation

Zunächst liegt in dem Medium „Bildschirmspiel“ selbst ein wesentlicher Mechanismus zur Erzeugung von emotionaler Gratifikation, der deutlich wird, vergleicht man das Spiel mit Fernsehformaten, wie z.B. Soaps bzw. Reality-Soaps, die oft zum Vergleich mit der Spielreihe *Die Sims* herangezogen werden.

Auch hier hat der Zuschauer Sympathieträger, eine Präferenz, wie das Geschehen weitergehen soll, er wird durch immer neue zwischenmenschliche Veränderungen überrascht und ist neugierig, wie es weitergeht. Das Spiel *Die Sims 3* greift genau diese Faszination auf und erweitert sie um einen entscheidenden Faktor: die Interaktivität. Denn in der virtuellen Welt ist es nicht Frau Beimer aus der Lindenstraße, die heldenhaft einen Einbrecher in die Flucht schlägt. Es ist der Spieler selbst, der seine Kompetenz, sein spielerisches Können in die Waagschale legt und maßgeblich für Erfolg bzw. Misserfolg der Handlung auf dem Bildschirm verantwortlich ist.

Zusätzlich lobt und belohnt das Spiel erfolgreiche Handlungen in Form von optischen und akustischen Rückmeldungen. Sei es bei einem Aufstieg im Beruf, bei dem

Gewinn eines Fähigkeitspunktes oder bei Konversationen mit anderen Spielfiguren – das Spiel spiegelt dem Nutzer den Erfolg oder Misserfolg der jeweiligen Handlung in der virtuellen Welt direkt, eindeutig und unmittelbar wider. Selbst ein Toiletten-gang wird mit einem wieder aufgefüllten „Harndrang-Balken“ im Menü belohnt und macht den Sim für einige (Spiel-)Stunden handlungsfähiger.

Solche gehäuft auftretenden emotional belohnenden Rückmeldungen über die eigene Kompetenz sind eine Erfahrung, die der Spieler im alltäglichen Leben eher selten macht. Gerade dies könnte sich steigernd auf die Faszination der virtuellen Welt auswirken.

2.5.5.3 Soziale Gratifikation

Aufgrund der Tatsache, dass nur offline gespielt wird, existieren keine Mechanismen innerhalb der virtuellen Welt, die soziale Gratifikation durch Kommunikation mit anderen Spielern vermitteln. Erwähnt seien allerdings die zahlreichen Foren und Fanpages zu *Die Sims 3* außerhalb des Spiels, die als Tauschbörse für Häuser und Grundstücke sowie von Spielern designten Gegenständen fungieren. Hier trifft sich die Spielergemeinschaft, gibt sich untereinander Tipps und erkennt besondere Leistungen, wie z.B. besonders kreativ gestaltete Spielgegenstände oder Architekturen, an. Eine solche Community kann für einige Spieler einen zusätzlichen Anreiz sein, dem Spielgeschehen über lange Zeit folgen zu wollen.

2.5.6 Spielforderungen

2.5.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Um das dreidimensional dargestellte Spielgeschehen erfolgreich beeinflussen zu können, wird zunächst eine gute Hand-Auge-Koordination, räumliche Vorstellungskraft und ein wenig Übung, besonders bei der leicht kniffligen Einstellung der Kameraperspektive, gefordert. Durch die Möglichkeit, das Spielgeschehen jederzeit pausieren zu können, ist reaktionsschnelles Handeln nicht gefragt.

2.5.6.2 Multitasking

Eine zentrale Anforderung des Spiels ist es, verschiedene Handlungsstränge im Auge zu behalten, Spielforderungen nach Priorität zu ordnen und darauf, unter Berücksichtigung verschiedener Faktoren, wie z.B. Wechselwirkungsprozesse, Bedürfnisse der Figuren und verfügbare Finanzen, möglichst sinnvoll zu reagieren und diese erfolgreich abzuarbeiten. Bei diesem Prozess gibt es, aufgrund des weitgehend freien Spielcharakters (play), kein „richtig“ oder „falsch“. Vielmehr muss der Spieler bei

dieser Ordnung das für ihn vorrangige (Etappen-)Ziel berücksichtigen und das Handeln der Spielfigur darauf ausrichten.

2.5.6.3 Regelerfassung

Die Grundregeln des Spieles werden dem Spieler sowohl im Handbuch als auch in einem einführenden Tutorial erläutert. Im Spielverlauf werden weitere Regeln eingeführt sowie Tipps und Hinweise angeboten, die gezielt Hilfestellungen bieten und Informationen über das angezeigte Thema oder den Themenkomplex zeigen.

2.5.6.4 Semantik

Da es sich um eine Alltagssimulation handelt, können inhaltliche Bedeutungen des Spiels schnell erkannt und zu den Regeln in Bezug gesetzt werden. Schwierigkeiten könnten eventuell auftreten, wenn Elemente des Spiels von den alltäglichen Erfahrungen abweichen, wie z.B. das Treffen von Geistern auf dem Friedhof. Im Gegensatz zu der realen Welt kann man in *Die Sims 3* eine Beziehung zu ihnen pflegen, wovon der Spieler aufgrund seiner Alltagserfahrung nicht ausgehen kann.

2.5.6.5 Problemlösung

Dadurch, dass Spielforderungen und -handlungen aufgrund des Genres teils stark auf alltägliche Erfahrungen verweisen, können die grundlegenden Regeln und auch der Inhalt von *Sims 3* relativ schnell erfasst, in erfolgreiche Spielhandlungen umgesetzt und so Problemstellungen erfolgreich bewältigt werden. So kann der Spieler den Alltag der Figur schon nach relativ kurzer Spielzeit nach repetitiven Grundmustern strukturieren. Schwierigkeiten können immer dann auftreten, wird er mit Zufallsergebnissen konfrontiert, bei deren Erfüllung rasches Umdenken und veränderte Handlungsmuster verlangt werden. Auch können Forderungen im Spiel, die nicht selbsterklärend sind und so die Anwendung der Logik des Alltags fehlschlägt, zu Schwierigkeiten im Spielverlauf führen. Daher ist die Kompetenz gefordert, gleichzeitig Gemeinsamkeiten und auch Disparitäten zwischen realer Welt und Spielwelt zu erkennen. Kenntnisse zu Regeln und Inhalt erfährt der Spieler durch das Handbuch, das Tutorial und/oder durch „trial & error“-Handlungen.

2.5.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Die Fähigkeit, sich im dreidimensionalen Raum orientieren zu können, ist erforderlich. Hilfe erhält man durch die Kartenansichten. Man kann jedes Gebäude in der Stadt oder jeden Einrichtungsgegenstand im Live-Modus anklicken, um den Sim dorthin zu bewegen.

2.5.6.7 Managementkompetenzen

Der Spieler muss die verschiedenen Bedürfnisse des Sims im Auge haben und gegebenenfalls für deren Befriedigung sorgen. Gleichzeitig gilt es je nach Spielart die Karriereleiter emporzusteigen, einen Haushalt zu führen, die Kinder zu versorgen etc. Dies muss in einer prioritären Abfolge geschehen. So müssen zunächst die Grundbedürfnisse der Sims befriedigt und Aufgaben im Haushalt erledigt werden, damit man schließlich an der Erfüllung der Wünsche und der beruflichen Karriere arbeiten kann. Vernachlässigt man z.B. die Aufgaben im Haushalt, indem man nicht regelmäßig den Briefkasten leert und folglich Rechnungen nicht bezahlt, werden Gegenstände der Sims gepfändet. Dies führt wiederum bei den Sims zu schlechter Laune, wodurch anderen Aufgaben nicht nachgegangen werden kann.

2.5.6.8 Affektive Kompetenzen

Der Spieler muss sich konzentrieren, um die verschiedenen Bedürfnisse der Sims im Blick zu behalten. Gerade, wenn man mehrere Sims gleichzeitig zufrieden stellen muss, kann dies recht stressig werden. Zudem muss der Spieler – wie in den meisten Computerspielen – lernen, mit Misserfolgen umzugehen.

2.5.6.9 Soziale Kompetenzen

Da *Die Sims 3* keinen Mehrspielermodus anbietet, sind soziale Kompetenzen, die sich auf reale Personen beziehen, im Spiel nicht erforderlich. Gleichwohl erfordert die Interaktion mit computergesteuerten Charakteren grundlegendes Wissen über gesellschaftliche Kommunikationsmuster.

2.5.7 Gefährdungen

2.5.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

In *Die Sims 3* finden Spieler zahlreiche Strukturen wieder, die sie als faszinierend erleben können, von denen die meisten bereits beschrieben wurden. An dieser Stelle sollen die gewonnenen Erkenntnisse nochmals zusammengefasst und gleichzeitig verdeutlicht werden, warum bestimmte Faktoren eine Bindung zwischen Spielwelt und Nutzer herstellen können. Ausdrücklich erwähnt sei an dieser Stelle, dass die hier genannten Aspekte nicht auf die gesamte Spielerschaft zutreffen.

Wie bereits beschrieben, präsentiert sich die Grafik in *Die Sims 3* auf hohem technischem Niveau und ist sehr detailreich, die Charaktere facettenreich animiert und auch Musik und Geräusche tragen zu einer stimmungsvollen Atmosphäre bei. Die Präsentation eines Computerspiels stellt einen wesentlichen Faktor dar, warum sich Spieler auf die virtuelle Welt einlassen wollen. Grafik und Sound sind noch vor den

eigentlichen Spielhandlungen das erste, was der Nutzer wahrnimmt und diese Eindrücke begleiten ihn durch das gesamte Geschehen. Somit ist die Präsentation gleichzeitig Aushängeschild des Spiels sowie Basis und Nährboden für Spielspaß.

Der Spieler ist zwar an die Regeln der Spielwelt gebunden, kann innerhalb dieser allerdings vergleichsweise frei agieren. Während man in vielen anderen Spielen mit einem Problem konfrontiert wird, dessen erfolgreiche Lösung zwingend für den Fortlauf des Geschehens erforderlich ist, so sind solche Unterbrechungen des Spielflusses durch frustrierende Spielmomente in *Die Sims 3* selten gegeben. Grund hierfür ist, dass sich der Spieler selbst Ziele steckt, die er verwirklichen will. Das freie Spiel wird außerdem durch den unendlichen Fortlauf des Geschehens und somit durch das offene Ende gewährleistet. Der Zeitaufwand, den das Spiel kostet, ist hierdurch schwer einzuschätzen. Dieser hängt, anders als bei Spielen mit einem klar definierten Ziel, stark von der Faszinationskraft ab, die das Spiel auf den Nutzer ausübt.

Trotz eines fehlenden vorgegebenen narrativen Rahmens, in den die Handlungen eingebettet sind, kann dennoch Spannung und Neugier über den Fortlauf des Geschehens zustande kommen. Ähnlich dem Fernsehformat „Daily Soap“ will der Spieler wissen, wie es weitergeht, z.B. wie sich soziale Beziehungen verändern, wie sich die eigenen Sims-Kinder im Laufe ihres Lebens entwickeln. Im Gegensatz zu den Fernsehformaten existiert hier ein sehr reizvoller Unterschied: Der Spieler kann selbst Einfluss auf das Geschehen auf dem Bildschirm nehmen und so den Handlungsverlauf entscheidend bestimmen, verändern und gemäß seinen eigenen Vorlieben gestalten.

Im Gegensatz zur alltäglichen Lebenswelt basiert *Die Sims 3* auf einem Programm. Dies impliziert, dass die Spielereignisse berechnet und somit (mehr oder weniger) transparent sind. Ist es im Alltag schwer, den Erfolg oder Misserfolg einer zwischenmenschlichen Interaktion abzuschätzen und nahezu unmöglich, diesen zu messen und in Zahlen auszudrücken, erhält der Spieler in der virtuellen Welt eine direkte Rückmeldung über die Auswirkungen seines Handelns. Der Beliebtheitsstatus wird in Form eines Balkens dargestellt und außerdem informieren Denkblasen über den Gemütszustand des Interaktionspartners, wie z.B. „Figur X hält Figur Y für unwiderstehlich“. Ebenso messbar sind auch Fähigkeiten der Spielfigur, wie „Logik“, „Kochen“, „Geschicklichkeit“, „Charisma“, „Gitarre“, „Schreiben“, „Gartenbau“, „Malen“ oder „Angeln“. Selbst der Nutzwert bestimmter Gegenstände der Spielwelt ist transparent und berechenbar. Das Spiel gibt auf diesem Wege kontinuierlich Rückmeldungen über erfolgreiche Spielhandlungen und belohnt diese. So stellt sich beim Spieler ein Gefühl der Selbstwirksamkeit und Handlungsmacht ein, das wesentlich zur Motivation beiträgt, dem Geschehen auf dem Bildschirm folgen zu wollen. Denn

viel eher als im „echten“ Leben bietet das Spiel Mechanismen der emotionalen Gratifikation.

Ausgesprochen reizvoll an *Die Sims 3* ist, dass der Spieler metaphorische Bezüge zwischen Spiel und Alltag herstellen kann, weil sich die erschaffenen Figuren, Umgebungen und Spielhandlungen an realen Vorbildern oder sogar am eigenem Leben bzw. Wunsch-Leben orientieren können. So bietet das Spiel die Möglichkeit der strukturellen Kopplung durch zahlreiche Andockmöglichkeiten für die realen Wünsche, Fantasien, Erlebnisse und Interessen des Spielers, die er in einer virtuellen Welt mit virtuellen Figuren erfahren kann.

Die Sims 3 kann, nach der Meinung des Autors, durch die hier genannten Spielmechanismen durchaus über einen längeren Zeitraum fesseln. Gewährleistet wird dies durch die Unendlichkeit der Spielhandlung und durch die wohl in Zukunft noch zahlreich erscheinenden Add-ons (ähnlich wie bei den Vorgängerversionen), von denen das erste bereits angekündigt ist. Doch bei allen faszinierenden Aspekten fehlt nach Ansicht des Autors ein wesentlicher Bindungsfaktor: der Mehrspielermodus. Gerade ein Wettstreit oder eine Kooperation mit anderen real existierenden Personen bietet Mechanismen der sozialen Gratifikation, die hier nicht gegeben sind.

2.5.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

In der Spielwelt besteht generell Chancengleichheit. Weder das Geschlecht, die Hautfarbe, noch die äußerliche Erscheinung der Figur(en) bringen Vor- oder Nachteile mit sich. Ausschlaggebend für den Erfolg sind vielmehr charakteristische Merkmale. So kann z.B. auch ein optisch dick aussehender Sim in der Spielwelt ein erfolgreicher und geachteter Sportler sein, zeugt er von genügend Ehrgeiz. Auch der Schutz des Eigentums hat in der Spielwelt Bestand, denn Diebstahl wird bestraft. Auf diese Weise gibt das Spiel vor, die Vielfalt des Menschen mit all seinen Unterschieden zu anderen, den individuellen Vorzügen und Nachteilen zu akzeptieren.

Doch das Spiel hat nicht den Anspruch, eine schöne heile Welt zu simulieren. Als Alltagssimulation versucht es, gleichzeitig Sonnen- wie auch Schattenseiten gesellschaftlicher Zusammenhänge in gewissem Maße darzustellen.

Die Entscheidung, ob der Nutzer das Spiel überwiegend als böser Sim bestreiten will, fällt er bei der Charaktererstellung. Ein böser Sim erfreut sich am Unglück anderer, und ist er zudem noch kleptomatisch veranlagt, bestiehlt er leidenschaftlich gern sein Umfeld. Die Wahl solcher Charaktermerkmale hat einen signifikanten Einfluss sowohl auf die Lebenswünsche eines Sims als auch auf sein Handeln in der virtuellen Welt, agiert er mit „freiem Willen“.

Weiter kann er sich auch bei der Wahl des Berufes für eine Spielweise entscheiden, die den ethisch-moralischen Normen unserer Gesellschaft widerspricht. Zwar landet ein Sim, der sich für die Verbrecher-Karriere entschieden hat, hin und wieder im Gefängnis, was die gesellschaftliche Unangemessenheit seiner Handlung verdeutlicht, auf der anderen Seite gewinnt er allerdings durch seine kriminelle Tätigkeit Simleons (Spielwährung) und wird auf diese Weise für Handlungen belohnt, die den ethisch-moralischen Normen unserer Gesellschaft widersprechen. Gerade hier wird vom Spieler die Kompetenz verlangt, die Handlungen als Spiel zu rahmen und als Spaß zu verstehen.

Auch wurden in das Spielgeschehen einige Handlungsmöglichkeiten implementiert, die unseren ethisch-moralischen Normen widersprechen. Diese kann man vielerorts in der virtuellen Welt ausführen: So können andere Sims beleidigt und/oder verprügelt werden. Und auch Fremdgehen sowie Diebstahl sind Handlungsmöglichkeiten im Spiel.

Ebenfalls moralisch fragwürdig ist der Wert von Freundschaft, den die Spielwelt vermittelt. Einige Etappenziele, wie z.B. eine höhere berufliche Stellung oder die Erfüllung eines Lebenswunsches, verlangen vom Spieler den Gewinn eines bestimmten Freundes. Hier werden soziale Kontakte als Mittel zum Zweck dargestellt.

Zwar ist es in *Die Sims 3* nicht möglich, der zu steuernden Spielfigur den Befehl zu erteilen, einen anderen Sim zu töten, wie es in vielen anderen Computerspielen der Fall ist, allerdings kann man sehr wohl auch willentlich Handlungen ausführen, die eine Spielfigur schädigen. Z.B. ertrinkt ein Sim in einem Swimmingpool, ist keine Leiter für den Ausstieg vorhanden. Er verhungert, ist er in einem Raum ohne Nahrungsquelle eingeschlossen. Diese Spielregeln kann der Spieler auch dafür nutzen, einen unliebsamen Sim aus der Nachbarschaft dauerhaft loszuwerden.

2.6 *Ikariam*

(Autor: Jens Wiemken; Fertigstellung: November 2009)

2.6.1 Allgemeines

Ikariam ist ein Aufbaustrategiespiel: Der Spieler startet mit einer Stadt (Polis), welche zusammen mit max. 16 Städten anderer Spieler auf einer Insel liegt. Diese gilt es zunächst vom Rathaus, dem Anfangsgebäude, ausgehend auf- und auszubauen und zu verteidigen. Es steht innerhalb der Stadt eine begrenzte Zahl an Bauplätzen zur Verfügung. Die später errichteten Gebäude wie Kaserne, Kontor oder Forsthaus können in ihrer Entwicklungsstufe weiter aufsteigen, teilweise bis Level 32. Auch dazu dient die permanente Ressourcenversorgung mit Holz, Marmor, Wein, Kristall und Schwefel. Nur ein Luxusgut (Wein, Marmor, Kristall oder Schwefel) kann auf der eigenen Insel abgebaut werden. Ein Sägewerk zum Abbau von Holz ist hingegen auf jeder Insel vorhanden. Für die anderen Luxusgüter muss entweder Handel mit Spielern auf anderen Inseln betrieben werden, oder sie müssen im Kontor für Gold erstanden werden. Es ist im weiteren Spielverlauf möglich, Städte auf anderen Inseln zu errichten, um eine autarke Wirtschaft aufzubauen, bei der alle Luxusgüter selbst abgebaut werden können. Eine weitere Möglichkeit des Spiels, sich Rohstoffe anzueignen, besteht in dem Erwerb von Ambrosia, das mit realem Geld bezahlt werden muss. Damit kann man seine eigenen Rohstoffe, unabhängig von anderen Spielern, bei einem Händler 1:1 umtauschen (z.B. Holz gegen Wein etc.).

Der Aufbau einer Armee und der Zusammenschluss mit anderen Spielern zu einer Allianz sind ab einem gewissen Zeitpunkt im Spiel unabdingbar, um die eigene Stadt vor Plünderungen durch andere Spieler zu schützen. Durch Forschung werden Erungenschaften aktiviert, um weitere spezielle Gebäude und Einheiten erstellen zu können. Auf jeder Insel stehen sogenannte „Wunder“. Diese Bauwerke sind Göttern geweiht, die nach erfolgreichem Beten (d.h. durch eine Anzahl an Spenden bestimmter Luxusgüter) einen bestimmten Bonus gewähren.

Das Spiel ähnelt vom Prinzip der Erforschung von Technologie und Wissen den Offline-Spielen aus der *Civilisation*-Reihe sowie vom Ressourcenabbau, dem Aufbau einer Infrastruktur und dem Handelssystem den Spielen der *Anno*-Reihe. Die Grafik versucht ein wenig, die niedliche Erscheinung der Figuren der *Siedler*-Reihe zu kopieren. Dies gelingt aber kaum, da hier jegliche Animation fehlt und das ganze Spiel auf Standbildern aufbaut. Wenn neue Gebäude fertiggestellt sind, kommt ein neues Gebäude dazu und weggeschickte Schiffe erscheinen nur in der Statistik als unterwegs. Soundeffekte und Musik fehlen völlig. Das Spiel erinnert von der Machart und

dem Spielprinzip her an *Ogame*, ein weiteres Browserspiel von Gameforge. Des Weiteren gibt es ähnliche Spiele mit fast der gleichen Machart, wie beispielsweise die Browserspiele *Kapi Regnum* und *The West*. Es läuft komplett im Browser ab und benötigt aufgrund seiner Programmierung in HTML und Ajax keine starken Hardwareressourcen. Es läuft ab einem Pentium mit 500 Mhz.

Ikariam wurde durch einige Testberichte und Foreneinträge in der Testphase beworben. Laut einem Spieletest in der Zeitschrift „Computerbild“ wird dieses Spiel ab 6 Jahren vom Hersteller empfohlen.⁴ Eine Auszeichnung bei der ersten Vergabe des Deutschen Computerspielpreises Ende März 2009 als „Bestes Browsergame“ warb noch einmal für dieses Spiel.

Der Entwickler Gameforge aus Berlin entwickelte und betreibt das Free-to-Play-Spiel in der jeweiligen Landessprache in über 40 Ländern. Das Spiel findet auf unterschiedlichen Servern statt, von denen der größte namens „Alpha“ am 12. Dezember 2008 14.990 Spieler beherbergte. Eine definitive Spielerzahl ist allerdings nicht zu ermitteln, da es erlaubt ist, je einen Account auf mehreren Servern zu spielen.

2.6.2 Strukturelle Aspekte

2.6.2.1 Einstieg in das Spiel

Schon vor der Registrierung erläutert eine „Spieltour“ den grundsätzlichen Spielablauf und -inhalt. Im Spiel erleichtert eine Online-Hilfe den Spieleinstieg. Spieler, die noch nie ein ähnliches Browsergame gespielt haben, erfahren im „Ikariam-Wiki“ z.B., welche Einheiten ihnen zur Verfügung stehen und was sie benötigen, um diese Einheiten zu produzieren. Die „FAQ – Gebäude, Baumaterial und Bevölkerung“ führen mit wenigen Mausklicks in das Spiel ein. Die ersten Spielphasen mit den ersten Bauprojekten und den ersten Ausbaustufen laufen friedlich ab, weil Anfänger noch keine interessanten Plünderobjekte darstellen. Im Forum wird allerdings von den Spielern ein Anfängerschutz gefordert, da „charakterschwache Spieler“ immer wieder Anfänger ausrauben würden.⁵ Außerdem werden im Forum u.a. Tipps und Tricks zu dem Spiel ausgetauscht, Fragen beantwortet oder Neuerungen des Spiels diskutiert.

⁴ Quelle: <http://media.computerbild.de/downloads/2470800/Ikariam.png> (Stand 20.08.09).

⁵ Quelle: <http://board.ikariam.de/index.php?page=Thread&postID=987149&highlight=Anf%C3%A4ngerschutz#post987149> (Stand: 19.08.2009).

2.6.2.2 Spielregeln

Das Spiel verläuft frei, d.h. der Spieler entscheidet, was er entwickelt, welche Einheiten er produziert, ob er Handel treibt, defensiv oder offensiv agiert usw. Lediglich die ersten Spielphasen laufen nach einem vorgegebenen Muster ab. Man muss eine bestimmte Zahl an Ressourcen abbauen, um Gebäude X zu bauen. Im weiteren Spielverlauf, beispielsweise bei Kriegserklärungen, gibt es Regeln, die von der Administration im Forum verkündet werden. Schon die Kriegserklärung muss richtig erfolgen.⁶

Nach einer Anfangsphase, die bei vielen Spielern gleich aussehen wird und sich etwas in die Länge zieht, weil der Bau der ersten Gebäude schon einige Minuten kostet und man sonst im Spiel nichts zu tun hat, kommen rasch die Entscheidungen des Spielers zum Tragen. Je nachdem, ob man plündert oder in Ruhe aufbaut und eine freundliche Annäherung an die Nachbarn wagt, nimmt das Spiel einen anderen Verlauf. Wenn ein Spieler nach mehreren Monaten mehrere Inseln besitzt und einer Allianz angehört, spielt er intensiv mit und gegen andere. Die Entscheidungen werden teilweise nicht mehr allein getroffen, sondern in der Allianz abgesprochen. Das Spiel gewinnt in einem solchen Rahmen an Komplexität: Angriffe müssen abgewehrt werden, Kriege müssen gewonnen werden oder Kriegsberichte werden in Form von Screenshots der Statistiken im Forum veröffentlicht.

Die eigentlichen Spielregeln werden ergänzt durch die Regeln, welche in den AGBs und in den Foren-Regeln stehen. Wer beispielsweise gegen das Anlegen von Multi-Accounts verstößt, andere Spieler beleidigt oder rechtsradikale Propaganda betreibt, wird in die sogenannte Prangerliste aufgenommen. Hier greifen die Betreiber bis zum Spielausschluss ziemlich rigide durch.

2.6.2.3 Leveldesign

Das Spiel folgt keiner Levelstruktur in dem Sinne, dass der Spieler durch Absolvieren von bestimmten Aufgaben in höhere Level aufsteigt. Der Spieler entscheidet selbst, was er entwickelt und weiter ausbaut. Der Ausbau der einzelnen Gebäude folgt einer levelartigen Struktur, da sich mit jeder höheren Stufe die Effizienz des jeweiligen Gebäudes verbessert. Zum Beispiel wird mit jeder Ausbaustufe des Handelshafens die Geschwindigkeit des Warentransports verbessert. Gleichzeitig werden für die höheren Ausbaustufen mehr Ressourcen benötigt, die es wiederum erst ein-

⁶ <http://board.ikariam.de/index.php?page=Thread&postID=836943#post836943>
18.09.2009).

(Stand:

mal abzubauen und vor Plünderungen zu schützen gilt. So wird der Spieler gleichzeitig vor immer schwierigere Herausforderungen gestellt.

2.6.2.4 Zeitaspekte

Das Spiel läuft immer in Echtzeit. Wer in diesem persistenten Spiel angegriffen wird, muss eine starke Verteidigung und viele Lagerhäuser gebaut haben, um seine Vorräte zu schützen. Verschläft er den Angriff und loggt sich morgens ein, kann es sein, dass seine Insel geplündert worden ist. Doch auch schon in der Anfangsphase gibt das Spiel Termine zum Überprüfen des eigenen Status vor. Gebäude und Einheiten werden in Auftrag gegeben und es wird angezeigt, wie lange der Spieler nun warten muss, bevor er den nächsten Spielschritt machen kann. Ein Countdown in Minuten und Sekunden auf der Titelleiste des Browsers informiert über die noch verbleibende Zeit, wobei virtuelle Spielzeit der realen Zeit entspricht. Erfolgreiche Spieler entwickeln ein Zeitmanagement, wobei sie über Nacht die zeitintensivsten Bauaufträge geben, damit sie am Tag rasch Einheiten verschicken können oder auch mit anderen in den Foren oder per E-Mail kommunizieren, Angriffe planen, handeln oder Ähnliches. Wer nicht so viel Zeit investieren will, kauft sich einen Premium-Account und kommt dann in den „Ikariam Plus“-Modus. Sogenannte Premium-Spieler brauchen weniger Klicks, um sich eine Übersicht zu verschaffen, sie produzieren 20 Prozent mehr als die anderen Spieler und können bei einem spielinternen Händler 1:1 Waren tauschen und müssen nicht warten, bis andere Spieler diese anbieten.

Es gibt keine Möglichkeit, von Erwachsenen-Seite die Spielzeit für Jugendliche zu limitieren. Nur die Möglichkeit des Urlaubsmodus oder des Account-Sittings ersparen dem Spieler, online zu gehen. Während das Account-Sitting, also das Bewachen der eigenen Insel oder Inseln durch einen anderen Spieler für bis zu maximal 12 Stunden erlaubt ist, gewährt der Urlaubsmodus 30 Tage Schutz. Nach 30 Tagen schaltet das Spiel den Account auf den Status „inaktiv“ und die Inseln können besetzt und geplündert werden. Der Urlaubsmodus kann nach einem kurzen Login gleich wieder neu für maximal 30 Tage gesetzt werden. Beim Urlaubsmodus beträgt die Mindestzeit zwei Tage.

2.6.2.5 Spielmodi

Durch die individuelle Ausgestaltung im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels kann der Spieler eine von anderen Spielern unterscheidbare Spielerpersönlichkeit entwickeln. Diese fließt dann in die Kooperation mit den anderen Spielern und in die Allianz ein. Der eine Spieler konzentriert sich auf den Bau von Handelsschiffen, um möglichst schnell die Beute abzutransportieren, während der andere mit seiner

Kriegsflotte erst einmal dafür sorgt, dass die Beute abtransportiert werden kann. Der Einzelne wählt durch die Kriegserklärung aus, mit wem er sich anlegt bzw. in welchem „Schwierigkeitsgrad“ er spielt.

2.6.2.6 Persistente Strukturen

Das Spiel wird weiter fortgeführt, auch wenn der einzelne Spieler ausgeloggt ist. Es gibt permanente Gefährdungen. So kann die eigene Insel in Abwesenheit geplündert oder besetzt werden. Letztlich kann der Spieler aber ohnehin wenig im Moment des Angriffs gegen seinen Gegner unternehmen, z.B. einzelne Einheiten während des Kampfes dirigieren. Stattdessen muss er vorher aufrüsten, sein Lagerhaus (in dem die Güter vor Plünderungen geschützt sind) weit genug ausbauen und hoffen, dass er den angreifenden Truppen nicht unterlegen ist. Wenn der Spieler feststellt, dass er im Kampf unterlegen sein wird (dies kann er durch das Anklicken seines Militärberaters in der Menüleiste erfahren), kann er – wenn das Lagerhaus der Stadt nicht genügend ausgebaut ist – nur noch seine Güter zu den einzelnen Kolonien verschiffen, um sie vor Plünderungen zu bewahren. Aufgrund der permanenten Gefahrensituation ist es für eine erfolgreiche Spielführung ratsam, mehrmals am Tag zu kontrollieren, ob feindliche Truppen in Richtung der eigenen Stadt unterwegs sind oder ob die Stadt schon überfallen und geplündert worden ist.

Die Spielwelt von *Ikariam* entwickelt sich unentwegt weiter. So wurden z.B. im Oktober 2009 die „Wunder“, die je nach Ausbau gewisse Vorteile bieten, komplett überarbeitet. Damit wird auch den „älteren“ Spielern ein neuer Spielreiz geboten. Auch die Spielregeln werden fortwährend erweitert und konkretisiert. So wurde am 29.10.2009 die Auslegung der „bashing-Regel“ neu festgelegt. Derselbe Spieler darf nun nur noch sechs Mal innerhalb von 24 h angegriffen werden.

2.6.3 Spielinhalt

2.6.3.1 Spielgeschichte

Eine Spielgeschichte im eigentlichen Sinne hat *Ikariam* nicht. Angesiedelt ist das Spiel in einer Welt, die dem klassischen Griechenland sehr ähnelt. Zu Beginn besitzt der Spieler ein Stück kaum bebautes Land, was in eine Stadt umgewandelt werden soll. Die Bürger der Stadt zahlen Steuern. Jedoch kann man sie auch als Arbeiter für den Ressourcenabbau verpflichten oder zu Soldaten ausbilden lassen. Soldaten und Arbeiter kosten Unterhalt, der durch die Steuern der Bürger gedeckt werden muss. Damit die steuerzahlenden Bürger nicht die Stadt verlassen, muss man sie glücklich halten. Dies erreicht man durch den Ausschank von genügend Wein in einer Taverne oder durch die Ausstellung von Kulturgütern im Museum der Stadt. Ein Emoticon

gibt über das Befinden der Bürger Auskunft. Die Bandbreite reicht von wütend bis ekstatisch. Im Spielverlauf werden die abgebauten Ressourcen für die Expansion des eigenen Inselreiches genutzt. So kann man Kolonien auf weiteren Inseln gründen, um schließlich alle Luxusrohstoffe selbst abbauen zu können. Auch gilt es, eine starke Infanterie aufzubauen, um sich vor Plünderungen anderer Spieler schützen zu können. Durch die Mitgliedschaft in einer Allianz erhält man bei der Verteidigung der eigenen Stadt zusätzliche Unterstützung.

2.6.3.2 Referenz zur Realität

Das Spiel spiegelt grundkapitalistische und imperialistische Grundprinzipien wider, natürlich auf das Wesentliche reduziert und stark verkürzt. Trotz des durch Grafik und Spieltexte in eine Fantasy-Comic-Antike transportierten Inhaltes kommen gerade diese Prinzipien zum Tragen. Natürlich erlaubt das Spiel auch „nett zu sein“, doch erfolgreich sind nur die Spieler, die plündern und expandieren.

Durch die statischen Bilder und die kühlen Statistiken bringen nur die Spieler Emotionalität und Aktion ins Spiel. Es sind „ihre“ Eroberungen und „ihre“ Inseln. Dies bietet für erfolgreiche Spieler eine gewisse Anerkennung der anderen Spieler. Die militärischen Prozesse mit all ihren diplomatischen Verwicklungen auf Forenebene erinnern, im kleinen Format, an die militärischen Konflikte in der Realität, in denen es auch um die Sicherung von Ressourcen geht.

2.6.3.3 Strukturelle Kopplung

Spieler, die sich für Militärstrategien interessieren und/oder eine Affinität zum antiken Griechenland haben, könnten sich durch *Ikariam* besonders angesprochen fühlen. Auf soziodynamischer Ebene knüpft das Spiel, wie auch andere Aufbaustrategiespiele, an die Lebensaufgaben von jungen Erwachsenen und Jugendlichen an. So bietet das Spiel die Möglichkeit, Erfolge verzeichnen zu können, sich mit anderen Spielern zu messen, sich weiterzuentwickeln, Herausforderungen zu bestehen, sich vor Bedrohungen zu schützen oder diese abzuwehren. Dabei können sie Hilfe erhalten, selbst Unterstützung geben und gemeinsam mit anderen Handeln. Es lässt sich vermuten, dass *Ikariam* an die Lebenswelt von Spielern anknüpft, die bereits im Beruf oder Studium mit ähnlichen Aufgaben konfrontiert wurden, wie z.B. managen, mehrere Aufgaben gleichzeitig erledigen, delegieren, Herausforderungen meistern etc.

2.6.4 Spielziele und Spielhandlungen

2.6.4.1 Spielziele

Ein Gesamtziel, welches das Spiel oder eine etwaige Spielrunde beendet, ist hier nicht gegeben. Es läuft im Modus „Freies Spiel“ wie man es von Vollpreis-Offline-Spielen wie beispielsweise der *Anno*-Reihe her kennt. Durch geschickte Siedlungs-, Bündnis- und Kriegspolitik gelingt es nach einiger Einarbeitung und der Investition von Zeit vielleicht, ganze Inseln zu übernehmen und damit in der Highscore-Liste, welche es für jeden Server gibt, möglichst weit oben zu stehen. Die Zugehörigkeit zu einer besonders starken Allianz und damit verbunden eine hohe Anerkennung unter den Spielern, kann auch als Spielziel gesehen werden.

2.6.4.2 Spielhandlungen

Das Spiel erfordert, regelmäßig seine Stadt bzw. seine Insel(n) zu besuchen und die Gebäude und Einheiten möglichst hoch zu leveln. Durch Gebäude-Upleveln, Forschung und Ressourcengewinnung durch kontinuierlichen Abbau von Ressourcen und den Handel mit anderen Spielern erfüllt der Spieler die Erfordernisse, die das Spiel stellt, um eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Das Erobern anderer Städte oder Inseln gelingt anfangs vielleicht noch allein, bei stärkeren Gegnern oder gar gegen Allianzen nur noch im Bündnis mit anderen Spielern oder durch Beitritt in eine Allianz. Um eine Allianz gründen oder ihr beitreten zu können, muss als Voraussetzung eine Botschaft errichtet worden sein.

Aktionen innerhalb des Spiels selbst finden nur in Form von Statistiken statt. Es gibt weder eine Schlacht, wie man es von anderen Echtzeitstrategiespielen her kennt, in denen der Spieler einzelne Einheiten während des Kampfes lenkt, noch andere Spielphasen, die Reaktionsschnelligkeit oder irgendeine Form der Steuerung durch den Spieler benötigen. Ständiges Abwägen, welche Investitionen zu tätigen sind, begleitet den Spieler. Er weiß nicht, wie der Gegner angreifen wird und über welche Truppenstärke er verfügt. Nur durch Platzieren eines Spions lässt sich Näheres erfahren. Dies setzt jedoch voraus, dass man schon vorher weiß, wer angreifen möchte. So ist das Entsenden eines Spions nur sinnvoll, wenn man eine Stadt selbst angreifen möchte, um in Erfahrung zu bringen, wie stark die Verteidigung ist, um entsprechend aufzurüsten.

Ein Großteil des Spiels findet in den Foren statt. Dort werden Kriegserklärungen ausgesprochen, Kapitulationen bekanntgegeben, Ressourcengesuche abgegeben usw. Dabei werden die Kriegserklärungen und -geschehnisse nicht einfach berichtet, sondern von den Spielern ausgeschmückt.

2.6.5 Dynamik

2.6.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Bei einem solchen Browserspiel gibt es keine berechenbaren Gegner. Der Spieler weiß nie, ob er jetzt dem Mitspieler vollends vertrauen kann oder ob dieser vielleicht heimlich Informationen an eine andere Allianz weitergibt. Wird eine Kriegserklärung abgegeben, wie z.B. folgende, wird es spannend:

Hiermit erklärt die Allianz „Die Wilden“ der Allianz „Legion des Zeus“ offiziell den Krieg.

Begründung:

- 1.) Trotz Vorwarnung über die zu erwartenden Folgen wurde ein Mitglied der Allianz „Die Wilden“ nicht fair behandelt, sondern von mehreren Gegnern der „L-D-Z“ gleichzeitig angegriffen;*
- 2.) Ingame-Verhöhnung eines ehemaligen Mitglieds der „L-D-Z“, das aufgrund von unterlassener Hilfeleistung seitens seiner Ex-Allianz Aufnahme bei den „Wilden“ gefunden hat;*
- 3.) Einschleusung eines Spions bei der Allianz „Die Wilden“;*
- 4.) Keine Bereitschaft, den Krieg vorweg durch Erfüllung von Bedingungen abzuwenden oder in tieferegreifende Friedensverhandlungen zu treten;*

Kapitulationsbedingungen:

- 1.) Öffentliche Entschuldigung zu den Äusserungen über ihr ehemaliges Allianzmitglied „Sir-ay“ mit entsprechenden Reparationsleistungen in Form von noch auszuhandelnden Rohstoffzahlungen;*
- 2.) Entlassung des Mitglieds „SaSSer“ aus der Allianz „Legion des Zeus“;*
- 3.) Entlassung des Mitglieds „Liebi“ aus der Allianz „Legion des Zeus“, da sich dieser Spieler immer wieder durch ironische Mails hervorgetan hat;*
- 4.) Komplette Entmilitarisierung der Allianz „Legion des Zeus“ bis auf ein Punktelimit von 3.000 Punkten im Generals-Score. Dies ist sowohl für die eigene Grundverteidigung, als auch für Plündertouren bei inaktiven Spielern ausreichend;*
- 5.) Öffentliche Entschuldigung zu den Massenangriffen auf unseren Spieler Tribun, der von 6 Spielern gleichzeitig angegriffen wurde (trotz Vorwarnung über die zu erwartenden Folgen);*

Offizieller Kriegsbeginn ist Mittwoch, 22.10.2008 um 20.00 Uhr

gez.

Angry Anderson

Diplomat „Die Wilden“⁷

⁷ Quelle:
<http://board.ikariam.de/index.php?page=Thread&threadID=46543&pageNo=1&highlight=Mitgliedschaft+in+mehreren+Allianzen> (Stand 20.08.09).

2.6.5.2 Emotionale/Soziale Gratifikation

Eroberungen von Inseln, Plünderungen und Eintritt in eine starke Allianz sind Erfolgserlebnisse, die den Spieler motivieren, weiterzuspielen. Neben dem eigenen Highscore gibt es auch eine Allianz-Rangliste und zudem eine Rangliste innerhalb der Allianz, die von der Allianz-Führung selbst festgelegt wird: Genug Raum für eine Spielerkarriere und für Anerkennung durch andere. Der soziale Austausch über die Foren und der Kontakt zu den Mitgliedern der eigenen Allianz über Chat vermitteln eine soziale Nähe.

Je mehr Zeit man in *Ikariam* investiert, umso höher sind die Chancen auf eine erfolgreiche Karriere. Der Kauf von Spielvorteilen durch den Erwerb der Währung Ambrosia gegen Euro ist umstritten. Teilweise beklagen Spieler die erkauften Vorteile der anderen Spieler, andererseits beschwerten sich „Ikariam Plus“-Spieler, dass in diesem Spiel sich die erkauften Vorteile nicht stark genug auswirken.

2.6.6 Spielforderungen

2.6.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Das Handling des mit Maus und Tastatur zu bedienenden Spieles erfordert in erster Linie abstraktes Denken. Fortgeschrittene Spieler mit mehreren Kolonien oder Inseln müssen für ihre Spielzüge gut planen und ihre komplexen Strukturen überschauen können. Reaktionsschnelligkeit spielt dagegen keine Rolle.

2.6.6.2 Multitasking

Der Spieler muss verschiedene Handlungsstränge im Blick behalten. Konzentriert sich der Spieler z.B. auf Kriege gegen andere Spieler oder Allianzen, gehen ihm die Ressourcen aus und die Bevölkerung wird unglücklich und zieht weg. Obwohl bei Weitem nicht so komplex wie die Offline-Spiel-Reihe *Civilisation*, erscheinen die Grundzüge dennoch – angesichts des Onlinespiels mit und gegen andere – als komplex. Es muss ständig überlegt werden, wie die Aufgaben auf die Bevölkerung aufzuteilen sind. Dabei ist logisches Denken und Vorausdenken erforderlich, was auch zum Erstellen von Algebra-Formeln führen kann. Ein Beispiel aus dem Forum zum Thema Bauplatzverteilung:

Bauplatzspielereien

Der wirklich harte limitierende Faktor ist die Anzahl der Bauplätze. Alles andere kann man durch mehr Lagerhausstufen bzw. mehr Zeiteinsatz erledigen (wenn man die paar Jahre noch hat). 😊

Mit einer Investition von x Bauplätzen (für Lager und Zimmerei) kommt man auf Palast Stufe y zu Holz-Gesamtkosten (Lager+Zimmerei+Palast) von z (in Mio. Holz).

$x=1 \Rightarrow y=6$ (mit Lager 17) $\Rightarrow z=0,3$
 $x=2 \Rightarrow y=7$ (mit Lager 24 und Zimmerei) $\Rightarrow z=0,5$
 $x=2 \Rightarrow y=8$ (mit 2* Lager 35) $\Rightarrow z=4,9$
 $x=3 \Rightarrow y=8$ (mit 2* Lager 24 und Zimmerei) $\Rightarrow z=1,3$
 $x=3 \Rightarrow y=8$ (mit 3* Lager 24) $\Rightarrow z=1,8$
 $x=4 \Rightarrow y=9$ (mit 3* Lager 32 und Zimmerei) $\Rightarrow z=3,9$
 $x=4 \Rightarrow y=9$ (mit 4* Lager 36) $\Rightarrow z=11,4$

Annahmen:

- * Zimmerei immer auf 32
- * Erst wird die Zimmerei gebaut, dann das Lager, dann der Palast (was gar nicht geht, aber keinen großen Einfluss hat)
- * Einige Hochrechnungen für Gebäudekosten

Fazit:

- * Zimmerei ist Pflicht (nein, echt?)
- * Jede Palast-/SHS-Stufe braucht einen neuen Bauplatz oder eine gehörige Portion Verschwendungssucht
- * Holz ist bei allen drei Gebäuden der limitierende Rohstoff \Rightarrow Ein Architekturbüro spart zwar vermutlich Zeit, ist hierfür aber nicht notwendig⁸

2.6.6.3 Regelerfassung

Durch die Tutorials in der „Hilfe“-Funktion und etliche Tipps in den Spielforen gelingt es rasch, in das Spiel zu kommen. In einer Einstiegsphase, die sich über Tage hinziehen kann, wird der Spieler mit den verfügbaren Einheiten vertraut gemacht. Doch erst nach einem Angriff wird einem bewusst, welche große Mengen an Einheiten gebaut werden müssen, um zum einen seine Insel erfolgreich zu verteidigen und zum anderen jemals selbst angreifen zu können. Die Tätigkeiten und Entscheidungen in einer Massenproduktion wiederholen sich. Es kommt zu einem Abarbeitungsmuster, welches kaum Platz für Kreatives lässt. Nach dem Zusammenschluss mit anderen Spielern zu einer Allianz muss gemeinsam überlegt und so teilweise auch Auftragsarbeit geleistet werden.

2.6.6.4 Semantik

Das Verstehen der inhaltlichen Bedeutung des Spieles setzt Abstraktionsfähigkeit und systemisches Denken voraus, da sie aus Texten und Zahlen rekonstruiert werden muss und auf logischen Zusammenhängen basiert. Grundlegende Kenntnisse über wirtschaftliche und politische Zusammenhänge sind ebenfalls erforderlich, um die inhaltliche Bedeutung der eigenen Spielhandlungen zu verstehen.

⁸ <http://board.ikariam.de/index.php?page=Thread&threadID=53832> (Stand: 20.08.09).

2.6.6.5 Problemlösung

Der Spieler wird vor die Aufgabe gestellt, sein Inselreich fortwährend zu expandieren. Dafür werden Ressourcen benötigt, die es entweder abzubauen, käuflich zu erwerben oder mit Hilfe einer Infanterie zu plündern gilt. Der Spieler kann frei entscheiden, welcher Spielstrategie er folgen möchte.

Logisches Denken ist erforderlich. So muss der Spieler die Steuer zahlenden Bürger durch Wein und Kulturgüter zufriedenstellen, damit sich diese vermehren und höhere Steuereinnahmen erzielt werden können. Durch die Steuern werden die Arbeiter, die die Ressourcen abbauen, die Forscher und die Soldaten finanziert. Es gilt, durch einen Schieberegler fortwährend ein Gleichgewicht zwischen Bürgern, Arbeitern, Forschern und Soldaten herzustellen. Wenn nicht genügend Bürger in einer Stadt vorhanden sind, werden die Soldaten aus der Armee entlassen, es können keine Rohstoffe mehr abgebaut und es kann nicht geforscht werden.

Auch strategisches und taktisches Denken ist vonnöten. Wenn man zum Beispiel auf der Übersicht feststellt, dass ein überlegener Spieler auf dem Weg ist, die eigene Stadt zu plündern, und man selbst keine Möglichkeit mehr hat alle Güter zu sichern, kann man die Ressourcen für das Upgrade eines Gebäudes verwenden, sodass sie zumindest nicht geplündert werden. Ab einem bestimmten Upgrade, bei dem immense Ressourcen benötigt werden, funktioniert dies nicht mehr. Man kann die benötigte Menge an Ressourcen nicht mehr abbauen, bevor man geplündert wird (der Abbau kann zwei Tage dauern). Folglich sind höhere Upgrades ohne den Beitritt in eine Allianz, die bei der Verteidigung der eigenen Städte hilft, äußerst schwierig. Die Mitgliedschaft in einer Allianz erleichtert zum Beispiel auch das Schließen von Kulturgüter- oder Handelsabkommen. Gleichzeitig erhält man Bonuspunkte, wodurch sich die eigene Gesamtpunktzahl schneller erhöht. Die kognitiven Anforderungen des Spiels erfordern nicht zuletzt systemisches Denken.

2.6.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Ikariam hat 12 verschiedene Welten, die aus verschiedenen Inselreichen bestehen. Während man sich die Welt, in der man spielen möchte, aussuchen darf, bekommt man die Insel zugewiesen. Es gibt drei verschiedene Kartenansichten: die Stadtansicht, die Inselansicht und die Weltkartenansicht. Auf Letzterer erfolgt die Navigation durch das Anklicken von Pfeilen, mit denen man die Karte horizontal, vertikal und diagonal bewegen kann. Dies ist nützlich, wenn die anzusteuernde Insel sich ganz in der Nähe der eigenen Insel befindet oder man sich einen Überblick über die Inseln in der näheren Umgebung verschaffen möchte. Man kann sich anzeigen lassen, wie viele Städte auf den Inseln bereits existieren und welche Luxusgüter auf den

einzelnen Inseln vorhanden sind. Ansonsten sind von den anderen Spielern, die Kontakt aufnehmen, immer auch die Koordinaten der Städte angegeben. In der Weltkartenansicht kann man diese dann eintragen und wird automatisch zu der betreffenden Insel navigiert. So benötigt der Spieler kein gutes räumliches Vorstellungsvermögen oder eine besondere Orientierungsfähigkeit.

2.6.6.7 Managementkompetenzen

Managementkompetenzen sind in *Ikariam* erforderlich. So muss der Spieler Prioritäten setzen, welches Gebäude er sinnvollerweise als nächstes errichtet oder „upgraded“: „Stärke ich vor einem Angriff besser meine Infanterie oder baue ich lieber das Lagerhaus aus, um mehr Luxusgüter vor der Plünderung zu bewahren?“ Dabei muss der Spieler auch die Zeit im Auge behalten, denn verschiedene Aktionen sind von unterschiedlicher Dauer. Folglich muss er entscheiden, welche Aktion zeitlich vor dem Angriff durchgeführt werden kann.

Auch muss der Spieler die Bevölkerung in die Gruppen Bürger, Arbeiter, Forscher und Soldaten fortwährend so aufteilen, dass es immer noch genügend Steuern zahlende Bürger gibt bzw. das Einkommen seines Reiches immer in den „schwarzen Zahlen“ ist.

2.6.6.8 Affektive Kompetenzen

Gerade zu Beginn des Spieles muss der Spieler mit Frustration umgehen können, da er sein Reich noch nicht aufgebaut hat, die Ressourcen aber von „stärkeren“ Spielern geplündert werden können. Doch auch im späteren Verlauf des Spieles muss der Spieler Misserfolge aushalten können, z.B. wenn die eigene Infanterie der des Gegners unterliegt und man die gesamten Ressourcen verliert, die man seit Tagen angesammelt hat.

2.6.6.9 Soziale Kompetenzen

Ikariam fordert die Kooperation mit anderen Spielern. Sofern man in keiner Allianz spielt, muss man sich die Partner für Kooperations- und Handelsabkommen suchen. Hierbei kann man mittels eines virtuellen Diplomatieberaters anderen Mitspielern Anfragen senden. Wer in einer Allianz spielt muss sich an Vereinbarungen und abgesprochene Regeln halten. Durch die Konkurrenz zu anderen Allianzen erhält das Spiel einen wettbewerbsartigen Charakter, denn das Ziel einer Allianz ist i.d.R. ein hoher Rang auf der Highscore-Liste. Jede Allianz hat neben einem Anführer und einem Innenminister einen Diplomaten, der ein hohes Maß an sozialer Kompetenz besitzen sollte, da er Friedensabkommen schließt oder anderen Allianzen den Krieg

erklärt. Hier gilt es, den Ton zu wahren und jegliche beleidigende Sprache zu vermeiden, um die feindliche Allianz nicht zu provozieren. Bei Verstoß kann dies zum Ausschluss aus dem Spiel führen.

2.6.7 Gefährdungen

2.6.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

Das Bindungspotenzial des Spieles ist hoch. Wer erfolgreich spielen will, muss sehr viel Zeit und Arbeit in das Spiel investieren. Anfangs schaut ein Spieler vielleicht nur ein- oder zweimal am Tag hinein, je mehr Kolonien oder Inseln er hat, desto mehr muss er beauftragen und bedenken. Durch das Spiel in einer Allianz kommt noch der Druck durch die anderen Spieler hinzu. Bei vielen Allianzen ist ein gewisser Punktestand für den Beitritt erforderlich, der erst einmal erspielt werden will. Die Allianz „Golden Knights“ fordert beispielsweise von einem Spieler, dass er 50.000 Punkte hat.

Ist der Spieler erst einmal in einer Allianz, muss er mit deren Zielsetzung übereinstimmen und dieser nachkommen. Die „Golden Knights“ beabsichtigen z.B. in die Top 100 des Allianz-Highscores zu kommen. Die Kriegsführung und auch Diplomatie zu anderen Allianzen bauen auf vielen Absprachen untereinander auf. Von daher wird es gerade beim Spiel in einer Allianz wichtig, sich zwischendurch immer wieder in *Ikariam* einzuloggen. Insofern ist das Spiel in einer Allianz als zeitintensiver anzusehen als das Solo-Spiel.

2.6.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

Aufgrund der fehlenden grafischen Ausgestaltung der Kriege kann hier nicht von Gewaltverherrlichung gesprochen werden. Kriege können durch geschickte Diplomatie umgangen werden, von daher ist hier Gewalt nicht die einzige Problemlösungsmöglichkeit. Sie ist zwar die mit dem wenigsten Zeitaufwand, aber auch die riskanteste, weil die Gefahr, selbst ausgeplündert zu werden, im Falle eines eigenen Angriffs sehr viel höher liegt als bei einer freundschaftlichen und diplomatischen Annäherung.

2.7 *Dark Orbit*

(Autor: Jens Wiemken; Fertigstellung: November 2009)

2.7.1 Allgemeines

Dark Orbit ist ein „Massively-Multiplayer-Onlinegame“ (MMO), welches sich als „Weltraumballerspiel“ mit Rollenspielanteilen beschreiben lässt.

Die Spieler sind in den folgenden drei Firmen organisiert, wobei jede Firma laut Anleitung eine eigene Philosophie vertritt:

- Mars Mining Operations
- The Earth Industry Corporation
- Venus Resource Unlimited

Die Firmen unterscheiden sich nicht stark voneinander, sondern bestimmen vielmehr die Startkarte, auf welcher der Spieler nach erfolgter Registrierung startet.

Spielaufgabe ist es, Ressourcen – verschiedene im All schwebende Metalle – zu suchen und einzusammeln. Diese erhält der Spieler auch, wenn er andere Raumschiffe abschießt. Dafür erhält er nicht nur Punkte, mit denen er von Level zu Level aufsteigen kann, sondern kann auch die vom Gegner gesammelten Metalle, die nun wiederum in kompakter Form auf der Spielfläche liegen, einsammeln. Des Weiteren finden sich im Spieleuniversum Boni in Form von kleinen Päckchen. Bei ihnen ist nicht ersichtlich, was sie beinhalten. Ein Zufallsfaktor entscheidet über deren Inhalt. Mal ist es virtuelles Geld, mal sind es Metalle oder ein Geldbetrag für die sogenannten Jackpot-Battles. Es gibt sowohl vom Computer gesteuerte Gegner (Non-Player Characters; NPCs), die fremde Alienrassen verkörpern, als auch von Mitspielern gesteuerte Gegner der beiden anderen Parteien.

Ziel des einzelnen Spielers in der Anfangsphase ist es, sein kleines Startraumschiff, ähnlich wie in den Spieleklassikern *Elite* und *Privateer*, mit Waffen und Schilden aufzurüsten. Dazu startet er von seiner Heimatbasis in dem Startabschnitt und sammelt auf dieser Karte, der sogenannten „Map“, Metalle ein oder schießt „Streuner“ ab. Die Streuner sind NPC-Charaktere, die sich nicht wehren und daher ohne Gefahr abgeschossen werden können. Nachdem der Spieler aufgerüstet hat, kann er auch einen Raumsprung via „Jumpgate“ auf eine benachbarte Karte wagen, auf der stärkere Gegner zu finden sind.

Missionen und Aufgaben, sogenannte „Quests“, erlauben einen weiteren Zugewinn von Punkten. Hier gilt es beispielsweise, eine bestimmte Zahl von Gegnern abzu-

schießen, NPC-Schiffe zu eskortieren oder innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne eine gewisse Anzahl an Mineralien zu sammeln.

Für die erspielten Punkte und das virtuelle Geld kauft der Spieler im weiteren Verlauf nicht nur Waffen und Schilde, sondern rüstet sein Raumschiff mit anderen Extras aus, wie beispielsweise Reparatur-Robotern, welche sein Schiff wieder instand setzen, oder Drohnen, die mitfliegen und weitere Laser- oder Schildeinheiten aufnehmen können. Es gibt zudem stärkere Raumschiffe, welche der Spieler kaufen kann. Er verliert bei dieser Transaktion automatisch sein altes Schiff, behält aber seine schon gekauften Extras. Die größeren Schiffe verfügen über einen besseren Schild, können mehr Treffer vertragen, mehrere Lasereinheiten und Energiegeneratoren installieren, haben einen größeren Laderaum und fliegen schneller.

Die Spieler können sich als „Clan“ zusammenschließen und dann im Team gegen andere Clans kämpfen.

Dark Orbit hat kein Spielende. Das Gesamtziel könnte sein, möglichst das stärkste Raumschiff zu besitzen, in der Highscore-Liste, der „Hall of Fame“ weit oben zu stehen, zum stärksten Clan zu gehören und nach Möglichkeit in diesem ebenfalls einen hohen Rang einzunehmen. Ein Levelaufstieg erfolgt nach dem Erreichen einer gewissen Punktezahl. Je höher der eigene Level, desto mehr Maps bzw. Spielbereiche können angesteuert werden.

Die Spielperspektive erinnert an die Arcade-Spielautomaten der 1980er-Jahre. Der Spieler steuert in einer 2D-Ansicht ein Raumschiff, auf das er von oben blickt. Das Spiel ist in Flash programmiert und bietet eine für ein Browserspiel ansehnliche Grafik. Die kleinen Raumschiffe sind mit kleinen Details geschmückt, Drohnen kreisen um das eigene Schiff und Metalle werden hereingebeamt. Das ganze Geschehen wirkt lebendig, da ständig andere Spieler- oder NPC-Raumschiffe herumfliegen, Kämpfe um einen herum stattfinden und in einem kleinen Chatfenster am linken unteren Bildschirmrand die Spieler miteinander chatten. Im oberen Bereich finden sich die diversen Punkteanzeigen. „EP“ (Erfahrungspunkte) und „Level“ zeigen den bisherigen Punktstand bzw. erreichten Spielstand an. „Jackpot“, „Credits“ und „Uridium“ sind die internen Spielwährungen. Dabei ist Credits die am häufigsten gesammelte und erkämpfte Währung, während Uridium in geringeren Mengen zugeteilt wird und Jackpot sich durch ein spezielles Kampfspiel in reales Geld verwandeln kann.

Ein techno-artiger Musikloop dient als Musikuntermalung, und diverse Soundeffekte ertönen bei Abschuss einer Waffe, Jumpgate-Sprung oder Beamen.

Das Spiel wird von der Bigpoint GmbH in Berlin betrieben, die diverse andere Browserspiele und MMOs in Deutschland anbietet und 2007 den Preis „Onlinestar“ erhalten hat. Da es sich bei *Dark Orbit* um ein reines Flashspiel handelt, muss keine Clientsoftware installiert werden. Aufgrund der für ein Browserspiel recht anspruchsvollen Grafik muss allerdings ein Rechner ab 1,6 Ghz mit einer schnellen Internet-Anbindung (DSL) zur Verfügung stehen, ansonsten ruckelt das Spiel zu stark und reagiert viel zu träge.

Die Systemanforderungen (lt. Angaben auf Amazon.de):

Windows 98/2000/XP/Vista oder Apple Mac OSX, Pentium III 1 GHz oder (Mac OSX) kompatibler Computer, 128 MB RAM (empf. 512 MB), 16 MB Grafikkarte (empf. 32 MB), CD-ROM- oder DVD-Laufwerk, ISDN- oder DSL-Verbindung und Adobe/Macromedia Flashplayer, empf. ab Version 8 (Stand: 01.09.2009).

Das Spiel läuft in Echtzeit und rund um die Uhr, bietet somit eine persistente Spielwelt. Aufgrund des Verkaufs von Spielvorteilen (Items, spezielle Raumschiffe, Premium-Accounts) im Handel prüfte die USK das Spiel und gab es „ab 12 Jahren“ frei. Eine Altersverifizierung auf der Seite bei der Registrierung gibt es allerdings nicht. Lediglich, wer ein Alter unter 12 Jahren einträgt, erhält einen Hinweis, dass das Spiel erst ab 12 Jahren möglich ist. Eine sofortige Registrierung nach Änderung des Alters ist dann allerdings problemlos möglich. Das durchschnittliche Spielalter liegt womöglich höher. Eine Umfrage im Forum im Jahr 2008 kam auf 19,5 Jahre.⁹

2.7.2 Strukturelle Aspekte

2.7.2.1 Einstieg in das Spiel

Es gibt über den Link „Hilfe“ eine Online-Hilfe, welche beim Spieleinstieg hilft und die wesentlichen Spielelemente erklärt. Hilfreich sind auch die Fenster, welche nach der Wahl im Menü beispielsweise auf „Hangar“ oder „Handel“ erscheinen und in einem kurzen Text erläutern, was unter der gewählten Option zu machen ist. Bei diesen Fenstern reicht es, ein Häkchen bei „nie wieder anzeigen“ zu setzen, damit diese Hilfen nach dem einmaligen Durchlesen nicht mehr stören. Während der Text in der „Hilfe“-Funktion sehr sachlich ist, erweist sich der Text in den einzelnen Fenstern als „peppiger“. Beispiel: „DEIN RAUMSCHIFF BRAUCHT DAS BESTE EQUIPMENT? DANN HOL ES DIR HIER!“ Zudem wird in den Hilfe-Fenstern oft auf die Vorteile von Premium-Accounts hingewiesen.

⁹ Quelle: <http://de.board.Bigpoint.com/darkorbit/showthread.php?t=387069&highlight=Jahren> (Stand: 01.09.2009).

Ohne das Lesen der Hilfe fallen die erste Schritte zwar leicht, wenn man allerdings gezielt vorgehen will, ist entweder das Lesen der „Hilfe“ oder der Besuch des Forums „Hilfen für Neueinsteiger“ im Forenbereich notwendig.

Auf den ersten beiden Karten dürfen die Raumschiffe der eigenen Firma nicht angegriffen werden. Somit können Anfänger nach und nach Rohstoffe, Punkte und Boni sammeln, ohne gleich Gefahr zu laufen, abgeschossen zu werden. Es verirren sich äußerst selten Gegner der beiden gegnerischen Firmen auf diese Karten. Dieser Anfängermodus befriedigt zunächst, aber schon bald wagt auch der Einsteiger den Sprung auf eine andere Karte, sei es aus Neugier oder um eine Quest zu erfüllen. Hier gibt es, wie in den Foren und in Kritiken zu dem Spiel oft zu lesen ist, keinen Anfänger-, keinen „Noob“-Schutz mehr.¹⁰ Einzelne starke Schiffe schießen die Einsteiger rasch ab. Die Erfahrung des Autors zeigt, dass man sich als Einsteiger am besten nur zu bestimmten Tageszeiten auf die anderen Karten traut, denn dann sind nicht so viele Spieler eingeloggt. Als „gefährlich“ haben sich die Zeiten nachmittags, abends und das ganze Wochenende hindurch erwiesen.

2.7.2.2 Spielregeln

Die Spielregeln, die sich in der „Hilfe“-Funktion finden lassen, beziehen sich größtenteils auf den Umgang miteinander im Spiel, im Chat und im Forum. Man muss als Einzelspieler aufpassen, dass man nicht rasch das Opfer von Stärkeren wird. Der einzige Ausweg scheint auf Dauer der Beitritt oder die Gründung eines Clans zu sein. Dort kann man gemeinsam Pläne überlegen, wie man andere feindliche Clans in die Falle locken und abschießen kann.

2.7.2.3 Leveldesign

Der Spielablauf ist wie bei vielen anderen MMOs, aber auch bei den oben erwähnten Offline-Spielen *Elite* und *Privateer*, im Rahmen der Programmierung frei. Der Spieler kann wählen, in welche Richtung er fliegt, welche Quests er erfüllt, welchem Clan er beitrifft usw. Für bestimmte Spieloptionen benötigt er ein Sprungtor, dessen Teile er zusammenkaufen oder -sammeln kann. Eine Hintergrundstory mit Storymissionen gibt es nicht. Das ganze Geschehen spielt sich in dem *Dark Orbit*-Spieluniversum ab, welches von den Spielern mit Leben gefüllt wird. Etwas Abwechslung von Entwicklerseite findet sich auf den Weltraumkarten, die sich durch unterschiedliche Hintergründe und Anordnungen von Metall, Raumbasen und Gegner unterscheiden. Der Betreiber arbeitet regelmäßig Updates und Spezial-Quests

¹⁰ Siehe z.B. die Diskussion im Forum „Dies und das“: <http://de.board.Bigpoint.com/darkorbit/showthread.php?t=351386&highlight=noobschutz> (Stand 01.09.2009).

wie zum Beispiel „Winter Games“ ein, die nur bis zu einem bestimmten Datum laufen.

2.7.2.4 Zeitaspekte

Dark Orbit läuft wie viele andere MMOs in Echtzeit, 24 Stunden am Tag. Ein Spielende von Seiten eines Spielers gibt es nicht. Der Spieler beendet temporär sein Spiel, indem er sich ausloggt. Dabei verschwindet auch sein Charakter bzw. seine Repräsentation durch das Raumschiff aus dem Spiel. Während der Spieler ausgeloggt ist, passiert seinem Spielfortschritt nichts. Sein erlangter Spielstatus bleibt vorerst erhalten. Es gibt keine andere Möglichkeit der Beeinflussung.

Inaktive Accounts werden erst nach einer längeren Zeit gelöscht. Lässt der Spieler seinen Account ruhen und loggt sich über eine längere Zeit nicht ein, erhält er Erinnerungsmails in sein bei der Registrierung angegebenes E-Mail-Postfach. Wenn man sich vier Wochen nicht eingeloggt hat, bekommt der Spieler bei seinem nächsten Einloggen eine Belohnung des Betreibers Bigpoint, welche erneut zum Spiel motivieren soll:

Die Belohnung beinhaltet 30.000 Uridium, 200 Jackpot-Euro, einen Banking-Doppler sowie 2 Monate Premium oder 10.000 Uridium, 100 Jackpot-Euro, einen Banking-Doppler und 1 Monat Premium. Je nach dem, wie lange man nicht on war.¹¹

Eine Möglichkeit, die Spielzeit zu limitieren, gibt es nicht. Man kann auch Tage hindurch online sein. Der eigenen Erfahrung nach gibt es bestimmte Tageszeiten, an denen nicht so viele Spieler auf den Servern anzutreffen sind. Der Autor beendete eine Quest auf einem deutschen Server, bei deren Erfüllung er am Vorabend immer von Stärkeren abgeschossen worden war, am nächsten Vormittag ohne Probleme. Insgesamt gibt es 24 Spielserver, darunter zwei deutsche, auf denen man sich einloggen kann. Je nach Tageszeit sind die Server unterschiedlich besetzt.¹²

2.7.2.5 Spielmodi

An Spielmodi stehen „Player vs. Player“ (PvP), „Player vs. Environment“ bzw. gegen NPCs (PvE) und „crafting“ zur Verfügung. Diese drei Spielmodi sind von MMOs bekannt. Einen weiteren Spielaspekt bringen die einmal im Monat auf einem

¹¹ Quelle: <http://de.board.Bigpoint.com/darkorbit/showthread.php?t=401038&highlight=premium> (Stand: 02.09.2009).

¹² Eine Stichprobe am 01.09.2009 um 17 Uhr auf dem Server „Deutschland 2“ ergab 2.325 eingeloggte Spieler.

Sonntag abgehaltenen „Jackpot-Battles“. Diese PvP-Kämpfe finden auf einer bestimmten Map statt und dauern von 14:00 bis 22:00 Uhr. Nach dem „Last Man Standing“-Prinzip erhält der einzig übrig gebliebene Spieler seine im Spielverlauf eingesammelte Jackpot-Summe in Euro ausbezahlt. Mit dieser Gewinnchance wirbt Bigpoint, denn es gibt derzeit kein anderes MMO, in dem man bis zu 10.000 Euro gewinnen kann. Hierbei können auch schon 12-Jährige diese Summe gewinnen, wie folgende Anfrage des Autors, der als 12-jähriges Mädchen spielte, im Forum belegt:¹³

hallo, sorry, kann jeder gewinnen? weil ich bin 12 jahre und mein freund hat gesagt, dass ich das trotzdem hier gewinnen kann. wie geht denn das? muss ich dann nicht ein bankkonto angeben?

Hallo,

auch als 12jähriger darf man an der JB teilnehmen und du kannst dann selbstverständlich auch deinen gesammelten Betrag gewinnen. Voraussetzung dafür ist, dass das Einverständnis der Eltern vorliegt und der Gewinn dann ausgezahlt werden darf. Dafür werden dir dann deine Eltern sicherlich auch ihr Konto zur Verfügung stellen...oder du hast bereits ein sogenanntes "Taschengeldkonto".¹⁴

Dark Orbit ist als Teamspiel ausgelegt. Solospielern gewährt das Spiel zwar die Freiheit sich zu entscheiden, wie sie vorgehen und ob sie sich einem Clan anschließen wollen. Sie haben auf Dauer aber keine Chance gegen die starken Clans. Die Clans verbünden sich, führen Kriege gegeneinander, bauen eigene Homepages auf, verfügen über ein internes Rangsystem und entwickeln eigene Strategien, wie folgendes Beispiel eines „Battlefahrt-Leitfadens“ verdeutlicht:

- Vor eintreten der BF wird auf 1-4 rechts mitte bzw. 1-5 Rechts mitte geflogen.
- Bei eintreten der BF wird "Hallo" geschrieben, nicht gesagt.
- Beim eintreten der TS Raum wird der Rote Lämpchen sofort angemacht (um CC zu zeigen das Mann bereit ist).
- Es wird NICHT gefragt wo die Battlefahrt Gruppe gerade ist egal was! Hört zu, der CC wiederholt oft genug den Jeckpoint.
- Rote Lämpchen an machen wenn Mann Plöpp (Tot) ist.

¹³ Entgegen der Aussage des Bigpoint-Geschäftsführer Heiko Hubertz im Jahr 2007. Dort sagt er in einem Interview mit PC-Welt: „Die AGBs weisen auf das Alter 18 hin, um einen Geldgewinn zu erhalten. Das Spiel selbst weist jedoch keinerlei Elemente auf, die ein Spielen erst ab 18 Jahren zulassen würde“ (Quelle: http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/pc-spiele/news/126900/kostenfalle_online_spiele/index.html, Stand 05.09.2009).

¹⁴ <http://de.board.Bigpoint.com/darkorbit/showthread.php?t=397512> (Stand: 02.09.2009). Rechtschreibung wurde beibehalten.

- Es wird gemacht, was der CC sagt, egal wer der CC ist und EGAL was er befohlen hat (auch wenn das heißt von ein Goli ablassen oder selbst kaputt zu gehen).
- Auf der Battlefahrt wird NICHT auf Blau geschossen. Auch nicht wenn mit dem Clan Krieg besteht. Auf der Battlefahrt hält MMO zusammenhalt! (Gilt nur für MMO Battles/nicht Claninterne)
- Wenn du vom MMO/Clan Server gekickt wirst, hast du dich nicht an die Leitfaden gehalten (Frag bei ihren OH oder BR nach). Ein kick gilt nur als ein Verwarnung "Gelbe Karte".
- Jeder darf am Battlefahrt teilnehmen. Es wird aber kein rucksicht genommen auf schiffe die Langsamer sind als die allgemein Gruppe.
- Wenn die CC die Befehl gibt auf "Weiße" zu schießen, dann wird es so gemacht.
- Ein MMO Battlefahrt ist nicht dafür gedacht um EP zu schießen. Ein MMO Battlefahrt ist dafür gedacht Erde und VRU unser Präsenz, stärke und zusammenhalt zu zeigen und die auf die fresse zu hauen!
- Abschusse Posten während die Battlefahrt ist nicht erwünscht und zu unterlassen.
- Wer die Gruppe verlasst um ein Abschuss zu holen, obwohl die CC ein andere Befehl gegeben hat handelt allein und kann nicht von der Gruppe/CC Hilfe erwarten.
- Jeder Spieler ist gleich gestellt und jeder Regel zahlt für jeden. Nur die CC kann ein Ausnahme machen für jemand.
- OBERSTE GEBOT: SPAß HABEN!!!!!!! Und Toten Toten Toten!!!!¹⁵

2.7.2.6 Persistente Strukturen

Dark Orbit hat kein Spielende. Ziel des Spiels ist es, einen hohen Rang in der Highscore-Liste zu erzielen, einen hohen Rang innerhalb des Clans zu besetzen oder den Jackpot zu gewinnen.

Die Spielwelt wird weiter fortgeführt, auch wenn der einzelne Spieler die Spielwelt verlässt. Es besteht aber keine permanente Gefährdung (wie das etwa bei *Ikariam* der Fall ist), denn wenn der Spieler einmal ausgeloggt ist, kann er nicht mehr angegriffen werden.

2.7.3 Spielinhalt

2.7.3.1 Spielgeschichte

Das Spielszenario richtet sich an SF-Fans und präsentiert eine Hintergrundstory, die zunächst den wirtschaftlichen Aspekt in den Vordergrund rückt. Schon nach kurzem Spiel wird dieser jedoch durch einfache „Ballerspiel“-Prinzipien verdrängt. Es bleiben übrig: drei verfeindete Systeme, miteinander verbündete oder verfeindete Clans

¹⁵ <http://the-hardcore-army.de/tl/Battlefahrt-Leitfaden.htm> (Stand: 02.09.2009). Rechtschreibung wurde beibehalten.

im eigenen System, abzuschießende NPCs und Ressourcen, die schnell eingesammelt werden müssen. Es gibt außer den verschiedenen Raumschiffstypen kaum Unterschiede. Diese Raumschiffe können allerdings vom Spieler theoretisch individuell ausgestattet werden. Neben dem Spielernamen wird auch noch der Rang und das eigene Level angezeigt. Da aber die meisten Spieler die spieltechnisch optimale Ausstattung ihres Raumschiffes zum Ziel haben, nivellieren sich diese Unterschiede mit der Zeit.

2.7.3.2 Referenz zur Realität

In *Dark Orbit* werden teilweise ökonomische Prozesse umgesetzt. So werden z.B. Ressourcen gesammelt, umgetauscht und in bessere Ausrüstung investiert, mit der man wiederum effektiver Ressourcen einsammeln kann. Als weitere Referenz sei der Handel erwähnt, der über ein virtuelles Auktionshaus, bei dem nur Eliteobjekte erworben werden können, umgesetzt ist.

2.7.3.3 Strukturelle Kopplung

Während die Hintergrundstory sich schon an den ständigen Kampf um knappe Ressourcen anlehnt, welcher von Global Playern, aber nicht von Staatensystemen geführt wird, reduziert sich das Spiel auf das darwinistische Grundprinzip „Survival of the Fittest“. Dies könnte bei bestimmten Spielern an ihr Bedürfnis nach Erfolg im ständigen Konkurrenzkampf des realen Lebens anknüpfen.

2.7.4 Spielziele und Spielhandlungen

2.7.4.1 Spielziele

Das anfängliche Spielziel ist das Aufrüsten des eigenen Raumschiffs. Später ist das Ziel, einen möglichst hohen Platz auf der Highscore-Liste zu erspielen. Um sich hochzuleveln, muss der Spieler Erfahrungspunkte sammeln, z.B. durch das Abschießen von computergesteuerten Raumschiffen (NPCs) oder Raumschiffen von feindlichen Mitspielern. Als Belohnung erhält der Spieler zudem Credits und Uridium. Mit diesen beiden Spielwährungen kann der Spieler sich bessere Raumschiffe und Waffen kaufen. Ein Teilziel ist z.B. das erfolgreiche Absolvieren einer Quest, wofür der Spieler ebenfalls Erfahrungspunkte und Belohnungen in Form von Credits und Uridium erhält. Ein weiteres Ziel des Spiels stellt der Gewinn des Jackpots in Höhe von maximal 10.000 Euro dar. Einmal im Monat findet dieser Battle zwischen allen dafür angemeldeten Spielern statt. Euros für den Jackpot werden während des Spiels gesammelt. Wenn man zu dem Zeitpunkt des Gewinns nicht 10.000 Euro eingesammelt hat, bekommt man den Gewinn anteilig ausgezahlt.

2.7.4.2 Spielhandlungen

In diesem SF-Szenario gibt es keine tiefer gehende Geschichte zu erleben. Der Spieler trifft lediglich auf eine Übermacht von Gegnern, die besiegt werden muss. Dazu sind alle Mittel recht. Wenn der Spieler den Gegner nicht abschießen kann, muss er so lange Rohstoffe sammeln, bis er über genügend Waffen- und Schildstärke verfügt, um letztendlich diesen dann doch abschießen zu können. Oder es werden mit realem Geld Vorteile in Form von Premium-Accounts erkaufte, die es schneller erlauben, an die Spitze zu kommen.

2.7.5 Dynamik

2.7.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Bei den repetitiven Aufgabenmuster des „Farming“ von Rohstoffen und Abschießen von NPCs verschwimmt die Grenze zwischen Spiel und Arbeit. Die Quest-Missionen sind anfangs spannend, wiederholen sich allerdings auch, lediglich der Schwierigkeitsgrad steigt an. Die meisten Spannungsmomente im Spiel werden von den Spielern selbst aufgebaut. Wenn beispielsweise stärkere Gegner angreifen, stellt sich auf der Flucht die Frage, ob man es bis zur Nicht-Angriffszone schafft. Nachdem das Raumschiff zerstört wurde, wird der nächste Flug durch die gleiche Map zu einem Risiko. Ist der mächtige Gegner, der verantwortlich war für den letzten Abschuss, noch da? Und wenn ja, schaffe ich es, um ihn herum zu schleichen?

2.7.5.2 Emotionale Gratifikation

Das ganze Spiel basiert letztendlich auf eigenem Handeln und gewährt im Konzept der eigenen Verantwortung und Entscheidung das von Computerspielen her bekannte Gefühl der Selbstwirksamkeit. Die Erfolge des Spielers ergeben sich aus dessen Spielhandeln.

2.7.5.3 Soziale Gratifikation

Der Spieler erhält zudem soziale Anerkennung durch den Austausch mit anderen Spielern im Forum, durch seine Antworten und Tipps. Das Spiel in einem Clan verspricht Belohnung durch gemeinschaftliches Spiel. Während der eigene Stand in der Highscore-Liste von persönlichem Fortschritt zeugt, markiert der Rang im Clan die soziale Anerkennung. Das freie Spiel lässt es auch zu, dass der Spieler Schwächeren helfen und sie bei ihren Kämpfen unterstützen kann. Trainieren kann er dies anhand von Quests, in denen er Hitpoints bei NPCs abziehen muss, ohne diese allerdings zu vernichten. Somit könnte er auch im späteren Spielverlauf anderen helfen, Schiffe abzuschießen. Es gibt allerdings kein Unterstützungssystem von Seiten des Betrei-

bers, dass solch ein Verhalten offiziell belohnt. Offiziell belohnt wird nur aggressives, egoistisches Auftreten.

2.7.6 Spielforderungen

2.7.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Die Steuerung verlangt kein großes Können. Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert. Beim Fliegen über die Maps gibt es einen Autopiloten. Wenn der Spieler auf dem Modell der Map auf einen Punkt klickt, fliegt sein Raumschiff ohne Stopp direkt über mehrere Bildschirme dort hin.

2.7.6.2 Multitasking

Im eigentlichen Spiel ist rasche Auffassungsgabe beim Kämpfen erforderlich. Die Entscheidung, ob jetzt der Angriff oder die Flucht die bessere Strategie ist, entscheidet über den Verlust des eigenen Raumschiffes. Hierbei ist Multitasking erforderlich, denn der Spieler muss während des Kampfes die eigene Werteskala mit Anzeigen über Trefferrate und Schildzustand und gleichzeitig den Zustand des anderen Schiffes, welcher über Energiebalken verraten wird, im Auge behalten und miteinander in Beziehung setzen.

2.7.6.3 Regelerfassung

Ein Verständnis für das Aufrüsten des eigenen Schiffes erschließt sich aus dem Lesen der „Hilfe“ und dem Lesen in den Foren. Aus den Kommentaren der einzelnen Spieler ergibt sich, welche Raumschiff-Typen erstrebenswert sind und welche nicht. Von daher scheint eine Form der Lesekompetenz den Spielerfolg zu unterstützen. Das Chatfenster im Spiel erfordert zwar auch Lesekompetenz, ist aber nicht spielentscheidend.

2.7.6.4 Semantik

Die Erschließung der relativ einfachen inhaltlichen Bedeutungen des Spiels stellt keine großen Anforderungen an die Spieler.

2.7.6.5 Problemlösung

In *Dark Orbit* wird der Spieler vor die Herausforderungen gestellt, Quests zu bestehen, Ressourcen zu sammeln und Angriffe erfolgreich zu meistern oder abzuwehren. Dabei ist eine taktische Vorgehensweise erforderlich. Zum Beispiel ist es in vielen Fällen empfehlenswert, einen Angriff in der Nähe einer Nichtangriffszone zu starten, damit der Spieler diese während des Kampfes gut erreichen kann, um das Raum-

schiff zu reparieren, d.h. Hitpoints und Schildstärke wiederherstellen zu können. Um im Spiel auf Dauer erfolgreich zu sein, ist die Mitgliedschaft in einem Clan unumgänglich, da man alleine gegen starke Clans nichts ausrichten kann.

Die Aufgabenmuster, wie „Farming“ von Rohstoffen und Abschießen von NPCs sind repetitiv. Die Quest-Missionen sind anfangs spannend, wiederholen sich jedoch auch, lediglich der Schwierigkeitsgrad steigt an. Im Folgenden berichtet der Autor beispielhaft über eine Quest, in der es darum ging, zehn NPC-Gegner vom Typ „Mordonen“ zu zerstören:

Nach Auswählen der Quest im Menü musste das Schiff von der Map mit der Basis zum nächsten Sprungtor bewegt werden. Auf dem Weg dorthin wurden noch einige Boni eingesammelt. Über das „Jumpgate“ ging es zu einer Karte, auf der keine Mordonen anzutreffen waren. Dies war aus den ersten Erkundungsreisen auf den beiden Anfänger-Maps bekannt. Von daher wurde rasch mit der Maus auf der Map-Übersicht das nächste Sprungtor angeklickt, zu dem sich dank Autopilot das Schiff rasch bewegte. Der Sprung gelang wieder durch Anklicken der Option „Jumpgate“ und das Auswählen der nächsten Map. Auf dieser Map fing nun die Suche nach den Mordonen an. Deren runde, wie gestapelte Sägeblätter ausschauenden Raumschiffe flogen nur selten an einer Basis in einer Nichtangriffszone herum. Nach dem Sichten der ersten Mordonen wurde der stärkste Laser ausgewählt und mit einem Mausklick das Feuer eröffnet. Das Feuer hielt so lange an, bis der Gegner zerstört worden war. Die Mordonen wehrten sich, und zudem mischten sich andere Alien-Schiffe in den Kampf ein, die auch auf das eigene Schiff feuerten. Von daher galt es, während dieser Mission mehrmals die Nicht-Angriffszone um das „Jumpgate“ herum aufzusuchen, um dort in Ruhe den „Reparier-Bot“ mittels Mausklick zu aktivieren, damit dieser Schildstärke und Hitpoints wieder herstellte. Nach einer Stunde waren so sechs Mordonen zerstört worden. Eine Anzeige rechts oben spiegelte den Stand der Quest wider. Das Spiel wurde an diesem Abend abgebrochen mit der Absicht, am nächsten Tag diese Mission erfolgreich zum Ende zu bringen. Nach dem Einloggen am nächsten Nachmittag fiel gleich die höhere Anzahl von Spielerschiffen auf den Maps auf. Beim zweiten Sprunggate befanden sich mehrere „Goliaths“, die besten Schiffe des Spiels, der eigenen Firma, welche alle über eine hohe Anzahl von Drohnen verfügten und Mitglieder von Clans waren. Einer der Goliaths sprang vor dem eigenen Schiff durch das „Jumpgate“. Der Sprung auf die Karte mit den Mordonen und das Suchen der Gegner war inzwischen fast Routine geworden. Der Angriff und das Zerstören des siebten Mordonen wurde jedoch von dem erwähnten Goliath gestört, der rasch auf dem Bildschirm auftauchte und sofort das Feuer eröffnete. Die Farbe des Laserstrahls und das rasche Schrumpfen der Schildstärke und der Treffer-

rate ließ nur noch eine Flucht zu, in der Hoffnung schnell die Nicht-Angriffszone zu erreichen. Vor Erreichen der nächsten Nicht-Angriffszone zerstörte der Goliath jedoch das eigene Schiff. Der Bildschirm wechselte und das Programm bot an, das zerstörte Schiff gegen 5.000 Uridium Schiffswährung zu reparieren. Da der eigene Status zu der Zeit „Premium“ war, wurde das Schiff kostenlos repariert. Nach zweimaligem Versuch, die Karte zu erreichen und die Mordonen-Mission zu erfüllen, und nach erneutem zweimaligen Abschuss durch Goliaths, entschied sich der frustrierte Autor auszuloggen und die Mission am nächsten Vormittag zum Abschluss zu bringen. Die Strategie baute darauf, dass am nächsten Vormittag die meisten Schüler nicht online waren. Der Plan ging auf, es waren viel weniger Schiffe auf den Maps. So wurde die Mordonen-Mission innerhalb von 20 Minuten erfüllt. Das Programm teilte dem Spieler die für die Mission versprochenen Erfahrungs- und Ehrenpunkte sowie Credit-Einheiten der Spielwährung zu.

2.7.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Die Missionen gelingen schneller, wenn der Spieler sich, wie in der Mordonen-Mission beschrieben, einen Überblick über die Maps verschafft hat. Kann der Spieler sich nicht in dem System der Maps orientieren, dauert es wesentlich länger, bestimmte Ziele zu erreichen. In der Hitze des Gefechts ist es zudem hilfreich zu wissen, wie weit dieses von der nächsten Nicht-Angriffszone stattfindet, um zur Not möglichst rasch deren Schutz suchen zu können.

2.7.6.7 Managementkompetenzen

Das Spiel erfordert eine Form des Zeitmanagements. Auf dem Weg zu den jeweiligen Zielen, befinden sich immer wieder Rohstoffe und Boni-Boxen im All. Der Spieler kann jederzeit seinen durch den Autopiloten gesteuerten Flug abbrechen und die Boni aufsammeln. Dies verzögert jedoch die Ankunft am Ziel und verlängert nicht unwesentlich die Spielzeit, was der Spieler berücksichtigen muss.

2.7.6.8 Affektive Kompetenzen

Stärkere Emotionen, wie Wut, können bei einzelnen Spielern z.B. ausgelöst werden, wenn das eigene Schiff abgeschossen wurde, man allerdings nicht genug Uridium besitzt, um die Reparatur zu bezahlen und man sich auch nicht in einem „Premium“-Status befindet. Damit muss der Spieler umgehen können, denn der einzige Schritt, um dann schnell weiterzuspielen, ist der Kauf von Spielvorteilen, wie eben die Spielwährung Uridium, deren Einsatz allein Schiffe reparieren kann. Uridium kann gegen reales Geld über eine der von der Bigpoint GmbH angebotenen Transaktionsmöglichkeiten erworben werden.

2.7.6.9 Soziale Kompetenzen

Für das Spielen im Clan benötigt der Spieler soziale Kompetenz. Es gilt hier, Hierarchien zu tolerieren, die clan-internen Regeln zu akzeptieren und zeitliche und inhaltliche Absprachen einzuhalten. Dafür gewährt der Clan Unterstützung bei Quests und somit beim Aufleveln oder hilft beim Aufrüsten des Schiffes des Spielers.

2.7.7 Gefährdungen

2.7.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

Dark Orbit hat eine hohe Bindungskraft. Auch nachdem der Spieler etliches an Zeit investiert hat, um ein einigermaßen akzeptables Raumschiff zu besitzen, bietet das Spiel weitere Anreize. Neue Extras und neue Raumschiffe verheißen, noch höher in der Rangliste aufsteigen zu können. Der Lohn dafür ist Anerkennung und Respekt.

Ein hohes zeitliches Investment könnte einige Spieler dazu verleiten, bei Misserfolgen ein oder zwei Premium-Features, sprich Spielvorteile, für reales Geld käuflich zu erwerben. Denn die im Spiel zu verdienenden Credits stellen die minderwertigere Online-Währung dar, mit der man sich nur einfache Raumschiffe und schwächere Waffen leisten kann. Hochwertige virtuelle Ausrüstung, die einen wirklich voranbringt, kann man sich nur mit Uridium kaufen. Dabei kosten 5.000 Uridium 1,99 Euro, welche gemäß des sogenannten Taschengeldparagraphen (§110 BGB) „eigene Mittel“ von Minderjährigen sind. Teilweise verlassen aber auch Spieler nach Einführen von neuen kostenintensiven Features frustriert das Spiel.

„Die erste Drohne kostet 15.000 Uridium (6 Euro), der Preis verdoppelte sich mit jeder weiteren (maximal acht). Die Drohne ist aber nur der Waffenhalter, d.h. man muss auch noch die entsprechenden Waffen und Munition kaufen – das summierte sich schnell auf bis zu 4 Millionen Uridium. Je nach Bezahlart hätte man dafür zwischen 1188 und 1580 Euro hinlegen müssen“, sagt Bernd B. im Gespräch mit der PC-WELT. Nach zunächst heftigsten Protesten im Forum, senkte Bigpoint die Beschaffungskosten der Drohnen auf 647.000 Uridium. „Nach dem Preisschock ist man schon fast dankbar dafür, dass man jetzt nur noch zwischen 180 und 321 Euro auf den Tisch von Bigpoint legen soll. „Viele haben zugegriffen und bezahlt“, bestätigt Bernd B., denn: „Trifft man auf ei-

*nen Spieler mit Drohnen, hat man im Gefecht keine Chance, selbst mit dem stärksten Raumschiff im Spiel.*¹⁶

Der Kauf der virtuellen Güter wird dem Spieler sehr leicht gemacht. Bigpoint bietet Nutzern 13 Möglichkeiten zu bezahlen, zum Beispiel per SMS, Lastschrift, Kreditkarte, Telefon oder online per PayPal. Dabei findet ebenfalls keine Alterskontrolle statt. Bigpoint akzeptiert auch Zahlungen von Minderjährigen. In einer Bezahlvariante kann man gebrauchte Computerspiele bei der Bigpoint GmbH Inzahlungnahme quasi gegen Uridium tauschen. Hierzu muss der Titel eingegeben werden, um den Wert in Uridium angezeigt zu bekommen, die man bei Einsendung des Spiels erhalten würde. Auch hierbei fehlt jede Form der Alterskontrolle. Der Autor, der als 12-jähriges Mädchen spielte, verkaufte an die Bigpoint GmbH Inzahlungnahme zwei Spiele, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten hatten. Nach Einsendung der Titel wurde dem Spielerkonto ohne jeglichen Kommentar die betreffende Menge an Uridium gutgeschrieben.

Die fehlende Alterskontrolle erlaubt 11-Jährigen, einen Clan zu leiten und dementsprechend viel Zeit in dem Spiel zu verbringen. Der Autor kennt selbst drei Jungen, die er als 11-Jährige kennenlernte und die ihn quasi in dieses Spiel eingewiesen haben. Der „Clan-Leader“ hatte aufgrund seines hohen Zeitaufwandes in dem Spiel schon Ärger und PC-Verbot von seinen Eltern erhalten. Die Jungen umgingen dieses Verbot mit gegenseitigen Besuchen, auf denen sie sich dann einloggten. Zahlreiche Spieler berichten im Forum und auf anderen Internetseiten von einer möglichen „Dark Orbit-Sucht“.¹⁷

2.7.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

Hinsichtlich seines ethisch-moralischen Gehaltes entspricht das Spiel dem Leistungsgedanken unserer Gesellschaft. Vermittelt wird eine Welt im Kriegszustand bzw. im dauernden Konkurrenzkampf.

¹⁶ Quelle:
http://www.pcwelt.de/start/gaming_fun/pcspiele/news/126900/kostenfalle_online_spiele/index.html (Stand: 05.09.2009).

¹⁷ Vgl. auch <http://www.amazon.de/review/R1OKI91L3LPH4Q> (Stand: 07.09.2009).

2.8 *FarmVille*

(Autoren: Torben Kohring und Markus Sindermann; Fertigstellung September 2010)

2.8.1 Allgemeines

2.8.1.1 Erster Eindruck

FarmVille ist ein Online-Browserspiel, welches nur in Verbindung mit einer Registrierung bei der Social Community *Facebook* spielbar ist. Der Spieler findet sich zu Beginn des Spiels in der Rolle eines Farmers auf einer leeren Wiese wieder und hat die Aufgabe, aus der leeren Wiese eine prächtige und attraktive Farm zu gestalten. Dabei stehen dem Nutzer verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Er kann Felder anlegen und auf dem Marktplatz – dem zentralen Einkaufsplatz des Spiels – verschiedene Pflanzensamen kaufen, Bäume pflanzen und ernten, Tiere züchten oder ein Wohnhaus errichten, sowie verschiedene dekorative Elemente auf dem eigenen Gelände aufstellen. Mit jeder Aktion bekommt der Nutzer Experience-Points (Erfahrungspunkte) und steigt damit in höhere Spielstufen (Level) auf. Je höher die Stufe eines Spielers ist, desto mehr Möglichkeiten stehen ihm auf dem Marktplatz des Spiels zur Verfügung.

Weiterhin kann man bei *FarmVille* seine Netzwerk-Kontakte zum Spiel einladen und als Nachbarn markieren. Dies ermöglicht es, an diese Präsente zu verschenken und sich z.B. gegenseitig beim Füttern seiner Hühner zu helfen. Für die Unterstützung seiner Freunde bekommt man zusätzliche Erfahrungspunkte und Farmcoins (eine der beiden spieleigenen Währungen). Ebenso kann man Aufträge gemeinsam mit Freunden erledigen und sich dadurch Extra-Punkte verdienen.

Um die eigene Farm im Laufe des Spiels konstant zu erweitern und zu vergrößern, braucht man jeweils eine bestimmte Anzahl an Freunden oder eine bestimmte Menge an Farmcash (die zweite, exklusivere Währung des Spiels).

Das Spiel weist eine comichafte, aber für ein Browserspiel durchaus detailreiche Grafik auf. Auch die Animationen weisen eine für Browsergames ungewohnt hohe Qualität auf. Soundeffekte sind ebenfalls zahlreich vorhanden, zeichnen sich jedoch durch stark redundanten Einsatz aus.

2.8.1.2 Einbettung des Spiels

FarmVille wurde 2009 vom amerikanischen Softwarehersteller *Zynga* entwickelt, welcher sich auf den Bereich Social Gaming spezialisiert hat und seine Spiele zurzeit über die unterschiedlichsten Portale vertreibt. Mit aktuell knapp 62 Millionen akti-

ven Nutzern (Stand: 15.07.2010, siehe <http://www.Facebook.com/FarmVille>) weltweit stellt sich *FarmVille* dabei als großer Erfolg dar, der über einen Online-Shop mit einer Merchandising-Reihe begleitet wird: Verschiedene *FarmVille*-Artikel wie Tassen, T-Shirts oder Pullover werden dort den Fans angeboten.

Die Werbung für das Spiel wird weitestgehend von den Spielenden selbst übernommen. Durch die Veröffentlichung von unterschiedlichen Statusmeldungen auf der eigenen *Facebook*-Pinnwand des Spielers, ist das Spiel immer dem Spieler und dessen Freunden präsent. So gibt es die Möglichkeit, Erfolge oder Misserfolge sowie fast alle Spielereignisse mit den Freunden „zu teilen“. Dadurch werden auch nicht spielende Freunde in der Social Community immer wieder auf das Spiel aufmerksam gemacht. Diese Schneeball-Werbestrategie wurde erst durch den großen Erfolg des Netzwerkes *Facebook* und seine Struktur möglich.

Neuigkeiten und Änderungen veröffentlicht *Zynga* über die in *Facebook* integrierte Fan-Seite „*FarmVille*“, welche derzeit knapp 24 Millionen Fans hat (siehe <http://www.Facebook.com/FarmVille>, Stand 10.06.2010).

In Deutschland herrscht zurzeit eine Debatte über den Datenschutz bei *Facebook*. Verbraucherschützer warnen vor der Registrierung bei dieser Community, da sie persönliche Daten anscheinend unverhältnismäßig nutzt und weitergibt.¹⁸ Ebenso besagen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, dass man seine Rechte an online gestellten Bildern, Dokumenten und Medien abgibt und an *Facebook* überträgt. Des Weiteren scheint unklar, wie *Facebook* mit der Weitergabe von privaten Daten an Dritte umgeht. Ein Resultat aus der aktuellen Diskussion ist eine eingblendete Einverständniserklärung, wenn Programme von Drittanbietern – wie *FarmVille* – das erste Mal auf die persönlichen Daten eines Nutzers zugreifen.

2.8.1.3 Technische Grundlagen des Spiels

FarmVille ist ein Onlinespiel, welches in jedem aktuellen Browser gespielt werden kann. Die einzige Voraussetzung ist die vorherige Installation des Flashplayers der Firma Adobe und die Registrierung bei der Social Community *Facebook*. Eine Installation von Daten auf dem Rechner ist nicht nötig; alle Daten werden zum Zeitpunkt des Spiels heruntergeladen. Jedoch ist eine Breitband-Internetverbindung empfehlenswert, da das Spiel ansonsten sehr langsam laufen kann.

¹⁸ Z.B. <http://archiv.sueddeutsche.de/O5Q38w/3378194/Aigner-verlaesst-Facebook.html> (abgefragt: 06.07.2010).

2.8.2 Strukturelle Aspekte

2.8.2.1 Einstieg in das Spiel

Der Einstieg in das Spiel *FarmVille* ist relativ einfach. Ein Tutorial führt in das Spiel ein und erläutert alle wichtigen Funktionen anschaulich. So wird erklärt, wie man beispielsweise ein Feld anlegt, Pflanzen sät und erntet. Bei Problemen bietet *Zynga* ein Hilfe-Forum an, bei dem sich Spieler und Entwickler untereinander austauschen können. Weiterhin gibt es etliche private Fan- und Hilfsseiten von Spielern, die alle nötigen Informationen sowie Tipps und Tricks zur Verfügung stellen. Das Spiel ist lediglich in englischer Sprache spielbar, allerdings erklärt sich das Spiel zu großen Teilen auf der bildhaften Ebene auch von selbst.

2.8.2.2 Spielregeln

Die Spielregeln sind in *FarmVille* auch für neue und wenig erfahrene Spieler klar verständlich. Der Spieler hat die Aufgabe, eine prächtige Farm zu gestalten. Dabei stehen ihm unterschiedliche Möglichkeiten der Bebauung zur Verfügung, die er sich selbst aussuchen kann. Bei manchen Aufgaben ist der Spieler auf die Hilfe seiner Freunde und Nachbarn angewiesen und damit gezwungen, seine Freunde für das Spiel zu begeistern. Die Belohnungsmechanismen sind im Spiel sehr ausgeprägt. Der Spieler hat stets kurzfristige Ziele vor Augen und kann sehen, ab welchem Level er beispielsweise welche Häuser bauen kann. Kleine Zwischenziele, wie eine neue lukrativere Getreidesorte oder eine neue Tierart auf dem Bauernhof, wechseln sich mit größeren Zielen, wie einem neuen Gutshof oder dem Kauf eines Mähdreschers, ab. Hierin ist eine langfristige Spielmotivation angelegt.

2.8.2.3 Leveldesign

Der Spieler befindet sich den Großteil der Spielzeit auf der eigenen virtuellen Farm, wo ihm im Spielverlauf nach und nach immer umfangreichere Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet werden. So kann er beispielsweise seine Farm mit einer Schneedecke kleiden, Bäume und Hecken pflanzen, seine Tiere einzäunen oder Häuser und Dekorationen bauen und aufstellen. Nach und nach – je nachdem, wie viele Nachbarn man hat – kann der Spieler seine Farm erweitern und vergrößern, wodurch weitere Items platziert werden können. Dem Spieler bleibt es dabei im Rahmen der Spielvereinbarung vollkommen offen, wie er seine Farm gestaltet. Allerdings bringen mehr Felder auch mehr Ertrag, wodurch der Spieler schneller in einen höheren Level aufsteigen kann.

Die unterschiedlichen Level werden lediglich durch Zahlen dargestellt. Der Spieler beginnt mit Level 1 und kann durch das Erreichen einer bestimmten Anzahl an Erfahrungspunkten in den nächsthöheren Level aufsteigen. Die Levelbegrenzung liegt bei Level 90, das teuerste Objekt, das mit Farmcoins gekauft werden kann, ist die Villa mit Kosten von 5.000.000 Farmcoins.¹⁹

2.8.2.4 Zeitaspekte

FarmVille wird im Realtime-Modus gespielt und stellt zudem eine persistente Spielwelt dar. Das bedeutet, dass Bäume beispielsweise eine bestimmte Zeit lang wachsen, bis sie geerntet werden können. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler in der Spielwelt eingeloggt ist oder nicht. Diese Wartezyklen sind Teil des Spielprinzips und im Spiel je nach Spielsituation unterschiedlich lang. So gibt es Saatgut, welches schon nach zwei Stunden geerntet werden kann oder Schafe, die erst nach drei Tagen geschoren werden können. Beim Säen und Ernten der Felder steht der Spieler unter Zeitdruck. Nachdem die Saat voll ausgewachsen ist, steht dem Spieler nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung (meist einige Stunden), um diese Saat zu ernten. Wenn er diesen Zeitrahmen überschreitet, verwelkt seine Ernte, und er bekommt nur noch wenige oder überhaupt keine Erfahrungspunkte mehr für diese Ernte. Es ist also für den Spielerfolg wichtig, sich zu einem bestimmten Zeitpunkt ins Spiel einzuloggen, um zeitkritische Aktionen durchzuführen. Je größer die Farm ist, desto mehr Zeit muss der Spieler in ihre Pflege stecken. Da beispielsweise jedes einzelne Feld angeklickt werden muss, um es zu ernten, zu pflügen und zu besäen, vergeht gerade mit einer gewachsenen Farm viel Zeit, bis alle notwendigen Spielaktionen abgeschlossen wurden. Vor allem, wenn der Spieler einmal eine längere Zeit nicht mehr im Spiel war, häufen sich schnell eine Vielzahl an einzelnen Aktionen an, die erledigt werden müssen. Eine Unterbrechung des Spiels, z.B. durch einen Urlaub ist jederzeit ohne Konsequenzen möglich. Der Spieler hat keine Pleite oder Ähnliches zu fürchten, wenn er sich über einen längeren Zeitraum nicht um die eigene Farm kümmern kann. Als negative Konsequenz droht jedoch, den Anschluss an den Spielfortschritt der Peer-Group zu verlieren, wenn nicht eine permanente Pflege und ein Ausbau der eigenen Farm erfolgt.

2.8.2.5 Spielmodi

FarmVille wird überwiegend im Online-Einzelspieler-Modus gespielt. Der Spieler kümmert sich primär um seine eigene Farm, entwickelt sie weiter und baut sie aus.

¹⁹ <http://www.farmville-blog.de/tag/level-70> sowie <http://farmvillefreak.com/farmville-uncategorized/highest-level-on-farmville>.

Er hat die Möglichkeit, die Farmen seiner Freunde zu besuchen, um zu schauen, was sie gebaut haben, und um Extrapunkte durch das Füttern der Hühner und das Düngen der Saat der Mitspieler zu bekommen. Daneben gibt es weitere, direktere Kooperationsmöglichkeiten im Spiel. So kann sich der Spieler mit Freunden verbünden und eine gemeinsame Aufgabe, wie zum Beispiel das Ernten einer bestimmten Anzahl roter Tulpen in einer bestimmten Zeit, erfüllen. Dadurch bekommt das gesamte Team Extrapunkte und Farmcoins gutgeschrieben.

2.8.2.6 Persistente Strukturen

Der Avatar bleibt auf der Farm zurück, sobald der Spieler die Spielwelt verlässt. Die Zeit in der Spielwelt läuft weiter, Pflanzen fangen an zu blühen oder Blumen an zu verwelken. Der Spieler hat lediglich die Möglichkeit, sich den Entwicklungsstand der unterschiedlichen Items in Prozent anzeigen zu lassen und kann bei dem Saatgut vor dem Säen sehen, wie viele Stunden es braucht, bis es geerntet werden kann.

Welcher der jeweiligen Nachbarn gerade online ist, ist über *FarmVille* nicht zu sehen. Allerdings gibt es eine Benachrichtigung darüber, welche Nachbarn die eigene Farm während der Abwesenheit des Spielers besucht haben und was sie dort getan haben. Eine integrierte autarke Chatfunktion bietet das Spiel ebenfalls nicht. Es gibt lediglich die Möglichkeit, kleine Nachrichten auf der Farm eines Mitspielers zu hinterlassen. Durch die Anbindung an die Social Community *Facebook* ist eine eigene Chat-Funktion im Spiel aber nicht vonnöten. Durch die integrierte Chat-Funktion in *Facebook* können sich Freunde auch so über ihre Farm unterhalten, hier setzt *FarmVille* auf die von *Facebook* zur Verfügung gestellte Peripherie.

2.8.3 Spielinhalt

2.8.3.1 Spielgeschichte

In *FarmVille* spielt der Spieler einen Farmer, mit dem er einen großen Bauernhof aufbauen und bewirtschaften kann. Dabei sieht der Spieler seine Farm aus der Vogelperspektive und kann durch Klicken auf eine bestimmte Position seinen Avatar steuern. Der Avatar ist durch den Spieler veränderbar. So hat er die Möglichkeit, Größe, Hautfarbe und Aussehen komplett zu verändern und seinen Vorstellungen anzupassen.

Die Größe der Farm sowie die Möglichkeiten der Bewirtschaftung sind zu Beginn des Spiels begrenzt und werden erst im weiteren Verlauf des Spiels mit dem Aufstieg in höhere Level erweitert. Durch die schrittweise Freischaltung von neuen Objekten und Möglichkeiten im Spiel können Erfolge relativ schnell erzielt werden, und mögliche neue Objekte sind von Anfang an zu sehen. So kann der Spieler im Markplatz

sehen, welche Objekte ihm ab welchem Level zur Verfügung stehen. Was diese kosten, bleibt allerdings bis zur Freischaltung verborgen. Auf zahlreichen Fan-Seiten im Internet können diese Kosten jedoch vorab recherchiert werden²⁰.

Je höher der Spieler im Level aufsteigt, desto mehr Erfahrungspunkte braucht er für den nächsten Level. Da die Möglichkeiten und die Größe der Farm aber immer weiter steigen, ist es für erfahrenere Spieler auch einfacher, Punkte zu sammeln. Durch diese vielen aufeinanderfolgenden Erfolgsmomente und die immer wiederkehrende Möglichkeit, neue Objekte im Spiel freizuschalten, entsteht ein Anreiz zum dauerhaften Spielen. Die Entwicklerfirma *Zynga* entwickelt das Spiel ständig weiter und bringt immer wieder neue Items und Möglichkeiten in das Spiel hinein. Limitierte Editionen, wie zum Beispiel spezielle Dekorationen zu Weihnachten oder zur Fußball-Weltmeisterschaft, die nur für eine begrenzte Zeit zur Verfügung stehen, sind in der Spieler-Gemeinschaft sehr beliebt und regen an, dem Spiel immer wieder viel Aufmerksamkeit entgegenzubringen. Dies wird dadurch weiter gefördert, dass beispielsweise an Ostern Ostereier gesammelt werden können. Je mehr Ostereier man in einer bestimmten Zeit gesammelt hat, desto schönere und größere Gegenstände können gegen die Eier eingetauscht werden. Die Ostereier sind allerdings nicht käuflich. Sie können lediglich an Freunde verschenkt werden und der Spieler kann von Freunden diese Geschenke annehmen. Das Verschenken von Gegenständen ist allerdings zeitlich begrenzt. So können Geschenke nur in bestimmten Abständen verschickt werden. Hier greift wieder das Schneeballprinzip, da durch Geschenke auch Spieler, die sich eigentlich bereits länger nicht mehr mit *FarmVille* beschäftigt haben, einen Grund bekommen, sich wieder ins Spiel einzuloggen.

2.8.3.2 Referenz zur Realität

Das Thema von *FarmVille* ist sicherlich jedem Spieler ein Begriff. Bauernhöfe sind auch für in Städten lebende Spieler Teil ihres kulturellen Wissens. Die Gegenstände und Tiere weisen größtenteils realweltliche Bezüge (von Ausnahmen wie „Golden Chicken“ oder „Alien Cow“ abgesehen) auf und sind den Spielern bekannt. Die Umsetzung des Themas innerhalb des Spiels besitzt jedoch durch seine comichaftige Umsetzung eine gewisse Distanz zur Realität.

Möglicherweise gibt es nur sehr wenige Spieler, die sich wünschen, in der Realität einen Bauernhof zu besitzen und Schafe zu scheren oder Kühe zu melken. Jedoch lässt z.B. der Erfolg von Sendungen wie „Bauer sucht Frau“ darauf schließen, dass ländliche Themen eine breite Konsumentenschaft ansprechen können. Gerade in ur-

²⁰ Z.B. http://de.farmville.wikia.com/wiki/FarmVille_Wiki (abgefragt: 06.07.2010).

banen Gebieten leben die Menschen abgekoppelt vom ländlichen Produktionsprozess. Aus dem Erfolg von *FarmVille* lässt sich vielleicht auch eine romantische Sehnsucht nach ländlichem Leben ableiten. Dabei findet in *FarmVille* sicherlich eine romantische Verklärung des Landlebens statt, das nur wenige Parallelen zum modernen ländlichen Produktionsprozess aufweist.

An realweltliche Strukturen knüpfen verschiedene limitierte Editionen des Spiels an. Der Spieler kann zum Beispiel vor und nach dem Valentinstag unterschiedliche Geschenke an seine Freunde versenden und selbst möglichst viele Valentinsgeschenke sammeln, um bestimmte Gegenstände dagegen einzutauschen.

2.8.3.3 Strukturelle Kopplung

Wenn man sich die Struktur und den Aufbau von *FarmVille* näher anschaut, dann stellt man fest, dass das Spiel *FarmVille* sich in besonderem Maße zum Mood-Management anbietet: Durch die Möglichkeiten des Spielers, seine Farm so zu gestalten, wie es ihm gefällt, und durch die farbenfrohe grafische Umsetzung erscheint die Farm und damit die Spielwelt immer fröhlich. Probleme in der Spielwelt sind leicht lösbar, der Spieler kann in der Spielwelt nicht scheitern, wenn er sich an ihre Spielvereinbarungen hält. Der Spieler hat hierdurch die Möglichkeit, sich seine eigene virtuelle heile Welt zu schaffen und diese an seine individuellen Bedürfnisse anzupassen.

2.8.4 Spielziele und Spielhandlung

2.8.4.1 Spielziele

Bei *FarmVille* hat der Spieler die Aufgabe, eine große und prächtige Farm zu bauen und seinen Freunden und Bekannten zu präsentieren. Je mehr Zeit der Spieler in die Pflege der Farm, aber auch in die sozialen Beziehungen investiert, desto schneller sammelt er Erfahrungspunkte, steigt im Level auf und schaltet dadurch immer neue Gegenstände frei.

Im direkten Vergleich mit Freunden und Bekannten ist der Spieler gefordert, die schönste und prächtigste Farm aufzubauen. Um dies zu erreichen, sind spezielle Gebäude oder Items notwendig, die lediglich mit echtem Geld gekauft werden können. Es geht bei *FarmVille* also um das Erreichen eines auf der Bildebene repräsentierten Status.

Eine Spielgeschichte bietet das Spiel nicht. Es gibt weder grafisch animierte Wechsel in den Jahreszeiten, noch erlebt der Avatar bestimmte Ereignisse im Spiel. Die einzigen Änderungen im Spiel sind bestimmte Aktionswochen, in denen der Spieler selte-

ne und befristete Items erwerben kann. Dabei wird meist auf aktuelle realweltliche Ereignisse, wie zum Beispiel Halloween, verwiesen und diese in das Spiel übertragen. Die Aufnahme von realweltlichen Riten und Symbolen in die Spielwelt, die oftmals auch ironisch umgedeutet werden, stellt eine zusätzliche Erlebnisdimension dar. Ereignisse, die für die Spieler außerhalb des Spiels eine Bedeutung haben, werden so innerhalb des Spiels instrumentalisiert und können dazu führen, dass die Nutzer sich in der Spielwelt „beheimatet“ fühlen.

2.8.4.2 Spielhandlungen

Während des Spiels hat der Spieler die Aufgabe, eine Farm aufzubauen, zu erweitern und instand zu halten. Dabei stehen dem Spieler unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung. Wenn er beispielsweise Dekorationen und Häuser kauft und aufstellt, bekommt er zwar einmalig bestimmte Erfahrungspunkte gutgeschrieben, erhält im weiteren Verlauf jedoch keine Erfahrungspunkte mehr, hat aber auch keine Arbeit mehr mit diesen Items. Wenn der Spieler dagegen zum Beispiel Felder bewirtschaftet, hat er im Verlauf des Spiels immer wieder die gleichen Aufgaben zu erledigen. Jedes Feld muss gepflügt und besät werden, um es nach einer bestimmten Wachstumszeit (Erdbeeren brauchen zum Beispiel vier Stunden; Sojabohnen einen Tag) zu ernten und es im Anschluss wieder zu pflügen und zu besäen. Für jede Aktion bekommt der Spieler Erfahrungspunkte und Farmcoins gutgeschrieben, die er benötigt, um in höhere Level aufzusteigen. Ebenso verhält es sich beim Pflegen der Tiere. So können Pferde täglich gebürstet und Schafe alle drei Tage geschoren werden. Im Laufe des Spiels werden so aus anfänglichen unterhaltsamen Spielhandlungen regelmäßig abzuleistende Arbeitshandlungen, die v.a. erledigt werden müssen, um weitere Spieloptionen freizuschalten.

Weiterhin gibt es die Möglichkeit, sogenannte Kollektionen zu sammeln und einzutauschen. Dabei kann der Spieler während des Spielverlaufs Gegenstände finden, die zusammen eine Kollektion ergeben. Je öfter und länger der Spieler sich im Spiel aufhält und je häufiger er die Farmen von Freunden besucht, desto höher ist die Chance, einen speziellen Gegenstand zu finden.

Ebenfalls kann der Spieler Abzeichen (Ribbons) im Spielverlauf bekommen. Stellt er beispielsweise 250 Dekorationen auf, bekommt er ein gelbes Abzeichen verliehen. Wenn er dann weitere 500 Dekorationen kauft und aufstellt, bekommt er ein weißes Abzeichen verliehen. Diese Abzeichen gibt es für fast alle Handlungen im Spiel. So bekommt der Spieler ein Abzeichen verliehen, wenn er beispielsweise insgesamt 25.000 Felder geerntet oder 100 Katzen gestreichelt hat. Pro Bereich gibt es insgesamt vier Abzeichen, die sich der Spieler verdienen kann. Wenn er alle Abzeichen

einer Kategorie erhalten hat, bekommt er neben Farmcoins auch eine bestimmte Dekoration geschenkt. Der „Jäger und Sammler“-Trieb der Spieler wird hier auf verschiedene Weise angesprochen.

2.8.5 Dynamik

2.8.5.1 Spannungsmomente, Abwechslungsreichtum, Überraschungen

Spannungsmomente gibt es im Spiel *FarmVille* fast keine. Zwar ist es für den Spieler immer wieder interessant zu sehen, was sich während seiner Abwesenheit auf der Farm getan hat, allerdings kann hier weniger von Spannung als von Neugierde die Rede sein. Letztlich kann das Spiel nicht verloren werden, und es sind keine Sanktionen durch das Spiel selber oder andere Mitspieler zu erwarten.

Durch die bereits erwähnten und beschriebenen limitierten Editionen, die immer wieder in das Spiel eingepflegt werden, wirkt das Spiel auch auf Dauer abwechslungsreich und bringt kleinere Überraschungen mit sich, die sich jedoch mit den zunehmenden Erfahrungen der Spieler abschwächen. Sind besondere Ereignisse wie ein Halloween-Style bei der ersten Verwendung noch für den Spieler interessant und spannend, wird er bei weiteren Sondermöglichkeiten weniger überrascht sein.

2.8.5.2 Emotionale Gratifikation

FarmVille hat eine sehr anschauliche und detailliert gestaltete Grafik, die dem Spieler ein Gefühl von „heiler Welt“ vermitteln soll. Die gesamte Spielwelt weist einen freundlichen comichaften Charme auf. Dadurch, dass der Spieler die Möglichkeit hat, seine Farm individuell zu gestalten, wird dieser Effekt des „Wohlfühlens“ noch weiter verstärkt. Durch stetige Erfolge und die greifbare Nähe zukünftiger Erfolge wird der Spieler nicht nur im Spiel gehalten, sondern bekommt auch das Gefühl von Erfolg und Glück vermittelt. Das fast vollkommene Fehlen von Spielsanktionen unterstreicht dieses Gefühl zusätzlich. *FarmVille* kann somit einen besonderen Reiz ausüben, weil die Spielwelt einen weitgehend konfliktfreien Gegenentwurf zur Realwelt darstellt.

2.8.5.3 Soziale Gratifikation

Durch die Anbindung an die Social Community *Facebook* ist die soziale Gratifikation des Spiels *FarmVille* sehr ausgeprägt. Dadurch, dass man die Erfolge seiner Freunde und Bekannten durch *Facebook* immer vor Augen hat, kann mitunter die Spielmotivation erhöht werden. Zudem ist es möglich, seine eigenen Erfolge auf der Statusseite von *Facebook* zu veröffentlichen und damit seinen Freunden und Bekannten zu zeigen, was man bereits im Spiel erreicht hat. Ebenfalls kann der Spieler

Nachrichten auf der Farm seiner Freunde hinterlassen und ihnen somit Lob, Anerkennung, Tipps oder einfach einen netten Gruß überbringen. *FarmVille* koppelt damit in seiner Spielstruktur an dem Bedürfnis nach Anerkennung durch eine Peer-Group an.

2.8.6 Spielforderungen

2.8.6.1 Sensomotorik, Handling, Reaktionsschnelligkeit

Die Steuerung von *FarmVille* ist sehr einfach gehalten. Die einzige Taste, die für das Spiel benötigt wird, ist die linke Maustaste. Über das Menü kann der Spieler einzelne Aktionen auswählen und durchführen. Durch die einfache Steuerung ist dieses Spiel auch für Nicht- und Wenig-Spieler schnell zu erlernen, da keine Vorkenntnisse im Spielbereich vonnöten sind. Auch ist keine Reaktionsschnelligkeit im Spiel notwendig. Der Spieler kann sich seinen Rhythmus im Spiel selbst einteilen und hat keinen hohen zeitlichen Druck, der vom Spiel ausgeübt wird.

2.8.6.2 Multitasking

FarmVille fordert keine Multitasking-Fähigkeiten vom Spieler. Es gibt weder unterschiedliche Handlungsstränge, noch eine schwer durchschaubare Spielgeschichte. Einzig und allein die bereits beschriebenen Abzeichen, die über das Spiel gesammelt werden können, fordern den Spieler auf, weitsichtigere Handlungsstrategien zu entwickeln. Beispielsweise bekommt der Spieler ein Abzeichen, wenn er 2.500 Blumen geerntet hat. Wenn er dieses Ziel verfolgen möchte, muss er schauen, welche Blumen es gibt, und wie er diese in welchen Abständen anbauen kann.

2.8.6.3 Regelerfassung

Die Regeln von *FarmVille* sind übersichtlich und verständlich gehalten und bereits nach kurzer Spielzeit für den Spieler nachvollziehbar. Für weitere Tipps stehen dem Spieler etliche Fan- und Hilfeseiten im Internet zur Verfügung, auf denen er sich einen Einblick über das Spielverhalten anderer Spieler verschaffen kann. *Zynga* selbst bietet auch ein englischsprachiges Support-Forum, in dem Fragen beantwortet und diskutiert werden können. Durch die einfach gehaltene Struktur des Spiels ist der Spieler jedoch selten auf diese Hilfe angewiesen und kann sich selbst durch das selbsterklärende Spiel klicken. Ein anfängliches Tutorial unterstützt diesen Prozess und zeigt anschaulich die ersten Schritte im Spiel.

2.8.6.4 Semantik

Der Spieler braucht, um das Spiel angemessen spielen zu können, überwiegend Managementkompetenzen. Um stetig im Spiel voranzukommen, muss sich der Spieler an zeitliche Vorgaben halten, die beispielsweise beim Blühen von Pflanzen durch das Spiel vorgegeben werden. Ebenfalls verlangt das Spiel soziale Kompetenzen vom Spieler. Um Extrapunkte zu gewinnen (z.B. durch den Aufstieg von Nachbarn in höhere Level), ist der Spieler auf eine Vernetzung mit Freunden innerhalb der Social Community angewiesen. Spieler, die dieses Spiel ausschließlich alleine spielen und ohne Nachbarn und Freunde agieren, können auf Dauer nur langsam aufsteigen und einige Funktionen des Spiels nicht nutzen.

2.8.6.5 Problemlösung

FarmVille fordert den Spieler dazu auf, eine Farm zu kreieren und zu bewirtschaften. Dabei muss sich der Spieler aus einer Vielzahl unterschiedlicher Möglichkeiten entscheiden, wie er seine Farm aufbaut und was er sät und anpflanzt. Um im Spiel voranzukommen und in den Leveln aufzusteigen, muss sich der Spieler damit auseinandersetzen, wie viele Erfahrungspunkte er für welche Aktivitäten auf seiner Farm bekommt. So bekommt der Spieler beispielsweise für das Errichten von Dekorationen eine feste Anzahl an Erfahrungspunkten. Im Anschluss erhält er aber nichts mehr dafür, es sei denn, er erhält für das Errichten einer bestimmten Menge von Dekorationen ein Abzeichen. Felder hingegen können immer wieder gepflügt, bepflanzt und geerntet werden. Für jede Aktion bekommt der Spieler Erfahrungspunkte, er muss aber im Vergleich zum Errichten von Dekorationen viel Zeit in die Pflege seiner Farm stecken. Viele Spieler beginnen mit großer Motivation und errichten viele Felder, um schnell höhere Level zu erreichen. Der Spieler ist gefordert, ein für sich ausgeglichenes Maß an Feldern, Tieren, Bäumen, Häusern und Dekorationen zu finden, ohne dass die Pflege seiner Farm seine zeitlichen Ressourcen übersteigt.

2.8.6.6 Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Das Spiel *FarmVille* stellt keine Forderungen an den Spieler in Hinblick auf räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit. Das Browsergame ist übersichtlich und anschaulich gestaltet, letztlich bildet es aber lediglich eine 2D-Landschaft ab. Der Spieler schaut über den gesamten Spielverlauf aus der Vogelperspektive auf seine Farm und steuert seinen Avatar mit einfachen Mausclicks.

2.8.6.7 Managementkompetenzen

Der Spieler muss in *FarmVille* immer wieder errechnen, wann welche „Produktionsaufträge“ fertig sind und bearbeitet werden müssen. So brauchen Pferde zum Bei-

spiel 24 Stunden, bis sie erneut gebürstet werden können. Bäume hingegen haben eine Reifezeit von ein bis drei Tagen. Bei Feldern ist diese Spanne noch differenzierter. So gibt es Saatgut, welches bereits nach zwei Stunden oder erst nach vier Tagen geerntet werden kann. Während die Tiere und Bäume auf der Farm so lange den Status „fertig“ anzeigen, bis sie gepflegt worden sind, können Felder nur in einer bestimmten Zeitspanne geerntet werden, andernfalls verkommen die Pflanzen und bringen keinen Ertrag mehr. Ebenso gibt es im Spiel beispielsweise einen Hund, der alle 24 Stunden gefüttert werden muss, damit er heranwächst. Sollte der Spieler seinen Hund für über 24 Stunden vernachlässigen, läuft dieser weg und kann nur gegen den Einsatz von Farmcash wieder auf die eigene Farm geholt werden.

2.8.6.8 Affektive Kompetenzen

FarmVille ist ein Spiel, das normalerweise sehr ruhig und entspannt gespielt werden kann. Die Pflege der eigenen Farm wird zwar stückweise immer zeitintensiver, ist allerdings durch den Spieler auf seine eigenen Zeitressourcen anpassbar. Misserfolge bietet das Spiel so gut wie keine, wenn die Farm gepflegt wird. Sollte der Spieler seine Farm allerdings für einige Zeit vernachlässigen, können dadurch einige Spielkonsequenzen entstehen, und der Spieler könnte gegebenenfalls unter Stress geraten. Beispielsweise sammelt sich eine Vielzahl von Aufgaben an, die erledigt werden muss, wenn der Spieler längere Zeit nicht mehr auf seiner Farm war. Ebenfalls könnten die Felder vertrocknet und der eigene Hund weggelaufen sein. Um diesen Missstand wieder in den Griff zu bekommen, muss der Spieler einerseits viel Zeit investieren, da jede Aktion per Mausklick ausgeführt wird. Andererseits muss er eventuell auch Farmcash einsetzen, um beispielsweise seinen weggelaufenen Hund wiederzubekommen. Ein endgültiges Scheitern des Spielers, also ein „game over“ ist innerhalb des Spiels jedoch nicht vorgesehen.

2.8.6.9 Soziale Kompetenzen

FarmVille wird vom Spieler überwiegend alleine gespielt. Gegner gibt es in diesem Spiel nicht. Stattdessen gibt es die Möglichkeit, mit seinen Freunden eine Kooperationsaufgabe zu erfüllen, um weitere Erfahrungspunkte zu erlangen. Empathie und Perspektivübernahme sind bei diesem Kooperationsmodus allerdings nicht vonnöten, da die Teamspieler immer noch alleine auf ihrer Farm sind und die einzeln erwirtschafteten Erfolge lediglich zusammengezählt werden. Die Bereitschaft zur Kooperation, zur gegenseitigen Hilfe und zum gegenseitigen Austausch sind in diesem Spiel jedoch Grundvoraussetzung, um kontinuierlich weiterzukommen.

2.8.7 Gefährdung

2.8.7.1 Bindungspotenzial und Sogwirkung

Bei *FarmVille* gibt es, wie bereits an unterschiedlichen Stellen beschrieben, eine Vielzahl an Bindungsfaktoren für den Nutzer. Am ausschlaggebendsten scheint der Faktor zu sein, dass das Spiel in ein soziales Netzwerk eingebunden ist. Dadurch, dass der Spieler nicht mehr mit fremden Menschen, sondern mit Freunden und Bekannten innerhalb des sozialen Netzwerkes spielt, kann dieser Bindungseffekt intensiviert werden, beispielsweise um vor den Freunden besonders beeindruckende Spielerfolge aufzuweisen oder die größte und schönste Farm zu besitzen. Die Bedeutung eigener Spielerfolge im persönlichen sozialen Netzwerk ist in *FarmVille* durchaus höher einzuschätzen als in einem geschlossenen Browsergame-System.

Außerdem kann die soziale Verpflichtung, die der Spieler eingeht, mitunter sehr groß sein. Dadurch, dass man beispielsweise Geschenke im Spiel von Freunden bekommt, die man persönlich kennt, hat der Spieler einen höheren Antrieb, sich für diese Geschenke zu revanchieren. Ebenfalls kann die Präsenz des Spiel durch die Anbindung an *Facebook* enorm verstärkt werden. Die Erinnerung an das Spiel erfolgt dabei nicht nur virtuell, sondern kann beispielsweise auch durch einen Freund geschehen. So ist das Spiel möglicherweise permanent präsent und dadurch Thema innerhalb der Peer-Group.

Die Belohnungsmechanismen sind, wie bereits an anderer Stelle erwähnt, sehr ausgeprägt. Dem Spieler wird immer wieder vor Augen geführt, was er als nächstes erreichen könnte, wenn er sich anstrengt. Ebenfalls lassen Erfolge nicht lange auf sich warten.

Der Zeitaufwand steigert sich im Spielverlauf kontinuierlich. Da die Farm des Spielers immer mehr an Größe gewinnt, entstehen nach und nach auch immer mehr Aufgaben, die der Spieler zu erfüllen hat. Um seiner Farm gerecht zu werden und alle Aufgaben erledigen zu können, muss der Spieler viel Zeit investieren. Die einzige Möglichkeit, diesen Zeitaufwand gering zu halten, ist, seine Farm den eigenen zeitlichen Ressourcen anzupassen. Allerdings erfordert diese Option eine ausgeprägte Selbstregulierungskompetenz, da man durch das „Verkleinern“ seiner Farm nicht mehr so schnell an Punkte kommt. Daher ist es möglich, dass sich Spieler ohne diese Kompetenz nach einer gewissen Spielzeit mit dem eigenen Zeitmanagement überfordert sehen, da nicht nur die eigene große Farm gepflegt werden will, sondern auch die Farmen der Freunde besucht werden wollen.

2.8.7.2 Angemessenheit des ethisch-moralischen Gehaltes

FarmVille vermittelt als Browserspiel eine heile Welt, in der der Spieler selbst für den Erfolg oder Misserfolg seiner Farm verantwortlich ist. Auf negative äußere Einflüsse wurde in diesem Spiel verzichtet. Stattdessen können Freunde und Nachbarn, die die eigene Farm besuchen, nur Gutes tun.

3 Fragebogen der Repräsentativbefragung

 ENIGMA GfK · Burgstraße 3 · 65183 Wiesbaden <small>Medien- und Marketingforschung</small>

A. Darf ich fragen wie alt Sie sind?

Quote:

- 14-19 Jahre n = 175
- 20-29 Jahre n = 175
- 30-39 Jahre n = 100
- 40-49 Jahre n = 75
- 50 Jahre und älter n = 75

(99) (99)

Jahre

--	--

B

B. Geschlecht

weiblich..... ()

männlich..... ()

C

1a) Zunächst zu Freizeitaktivitäten. Ich nenne Ihnen jetzt einige Tätigkeiten. Bitte sagen Sie mir jeweils, wie oft Sie das in Ihrer Freizeit machen: täglich, mehrmals in der Woche, einmal in der Woche, einmal in 14 Tagen, einmal im Monat, seltener oder nie.

	täglich	mehrmals in der Woche	einmal in der Woche	einmal in 14 Tagen	einmal im Monat	seltener	nie	
Fernsehen, egal ob an einem Fernsehgerät, über das Internet oder über einen anderen Weg	1	2	3	4	5	6	7	()
Radio hören, egal ob an einem Radiogerät, über das Internet oder über einen anderen Weg	1	2	3	4	5	6	7	()
Tageszeitung/Zeitung lesen, egal, ob die gedruckte Zeitung oder im Internet	1	2	3	4	5	6	7	()
Zeitschriften bzw. Magazine lesen	1	2	3	4	5	6	7	()
Bücher lesen, nicht für die Schule, Studium oder Beruf	1	2	3	4	5	6	7	()
Computer-, Videospiele, Konsolenspiele oder Handyspiele spielen, egal auf welcher Plattform und egal ob stationär oder portabel	1	2	3	4	5	6	7	()
Spiele spielen, aber nicht am Computer oder Konsole, also Gesellschaftsspiele, Puzzles oder Rollenspiele	1	2	3	4	5	6	7	()
einen Computer benutzen bzw. am Computer sitzen ohne zu spielen	1	2	3	4	5	6	7	()
Internet bzw. Onlinedienste nutzen, egal ob an einem PC, über Handy oder über einen anderen Weg, ohne zu spielen	1	2	3	4	5	6	7	()
Videokassetten oder DVDs ansehen	1	2	3	4	5	6	7	()
CDs oder Kassetten anhören, egal ob Musik oder anderes	1	2	3	4	5	6	7	()
MP3s hören, egal ob Musik oder anderes	1	2	3	4	5	6	7	()
sich mit Freunden bzw. anderen Leuten treffen	1	2	3	4	5	6	7	()
etwas mit der Familie unternehmen	1	2	3	4	5	6	7	()
ein Handy nutzen	1	2	3	4	5	6	7	()

1b

- b) CATI-Filter: Ja → 2
 Nutzt Befragter lt. Frage 1 zumindest „seltener“ (= Code 1-6) Handy-, Computer-, Konsolen-, Online-, Videospiele? Nein → ENDE

2. Sie sagten ja, dass Sie Handy-, Computer-, Konsolen-, Online- oder Videospiele spielen. Ich nenne Ihnen nun verschiedene Möglichkeiten, womit und wie man spielen kann. Bitte sagen Sie mir jeweils, wie häufig Sie so etwas spielen.

Wie häufig spielen Sie ...?	täglich	mehrmals pro Woche	etwa einmal pro Woche	etwa alle 14 Tage	etwa einmal pro Monat	seltener	nie	
Online-Spiele alleine	1	2	3	4	5	6	7	()
Online-Spiele mit bzw. gegen andere	1	2	3	4	5	6	7	()
PC-Spiele ohne Internetverbindung alleine	1	2	3	4	5	6	7	()
PC-Spiele ohne Internetverbindung mit bzw. gegen andere anderen	1	2	3	4	5	6	7	()
Konsolenspiele alleine	1	2	3	4	5	6	7	()
Konsolenspiele mit bzw. gegen andere im gleichen Raum	1	2	3	4	5	6	7	()
Konsolenspiele mit bzw. gegen andere online	1	2	3	4	5	6	7	()
Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole alleine	1	2	3	4	5	6	7	()
Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole mit bzw. gegen andere	1	2	3	4	5	6	7	()
Spiele auf dem Handy	1	2	3	4	5	6	7	()

3a

3a) Jetzt geht es kurz um verschiedenen technischen Geräte. Ich nenne Ihnen jetzt einmal einige Geräte. Bitte sagen Sie mir jeweils, ob es ein solches Gerät in Ihrem Haushalt gibt und falls ja, ob Sie dieses zur Zeit zumindest gelegentlich zum Spielen solcher Spiele nutzen.

	Besitz im Haushalt?		Nutzung zum Spielen?		
	Ja	Nein	Ja	Nein	
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	1	2	3	4	()
stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	1	2	3	4	()
tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	1	2	3	4	()
Handy	1	2	3	4	()

- 3b) Und gibt es noch andere Geräte, die Sie zum Spielen solcher Spiele nutzen? Ja → 3c
 Nein → 4a

c) Und welche? ... Welche noch?

4. Im Folgenden geht es nun um Handy-, Computer-, Konsolen-, Online- und Videospiele insgesamt.

Zunächst geht es um die Zeit, die Sie damit verbringen.
a) Denken Sie jetzt mal an die Wochentage Montag bis Freitag.
An wie vielen der 5 Tage von Montag bis Freitag spielen Sie normalerweise Handy-, Computer-, Konsolen-, Online- oder Videospiele?

An ...Tagen.
Seltener als 1x pro Woche

4

b) Und wenn Sie mal an die Tage Montag bis Freitag denken, an denen Sie spielen.
Wie lange – ich meine in Stunden und Minuten – spielen Sie normalerweise an einem Tag?

Std. (26) (27)
 (28) (29)

Min.

5a

5a) Und wie ist das samstags. Ein Monat hat ja in der Regel 4 Samstage.
An wie vielen von 4 Samstagen eines Monats spielen Sie normalerweise?

An ... Samstagen.
Seltener als 1x pro Monat

5b

b) Und wenn Sie mal an die Samstage denken, an denen Sie spielen.
Wie lange – ich meine in Stunden und Minuten – spielen Sie normalerweise an einem Samstag?

Std. (26) (27)
 (28) (29)

Min.

6a

6a) Und wie ist das sonntags. Ein Monat hat ja in der Regel 4 Sonntage.
An wie vielen von 4 Sonntagen eines Monats spielen Sie normalerweise?

An ... Sonntagen
Seltener als 1x pro Monat

6b

b) Und wenn Sie mal an die Sonntage denken, an denen Sie spielen.
Wie lange – ich meine in Stunden und Minuten – spielen Sie normalerweise an einem Sonntag?

Std. (26) (27)
 (28) (29)

Min.

7

7. Ganz generell: Welches ist Ihr aktuelles Lieblingsspiel, egal ob Handy-, Computer-, Konsolen-, Online- und Videospiele? ()

8a

8a) Es gibt ja eine ganze Reihe von unterschiedlichen Spieltypen oder Genres. Ich nenne Ihnen jetzt einige solcher Spieltypen bzw. Genres. Bitte sagen Sie mir jeweils, ob Sie solche Spiele – egal auf welcher Plattform – zur Zeit zumindest ab und zu spielen, früher mal gespielt haben, nur wissen, um was für Spiele es sich handelt oder heute erstmals davon hören.

(CATI-Rotation!)	spiele ich zur Zeit zumindest ab und zu	früher mal gespielt	weiß, um was für Spiele es sich handelt	höre erstmal davon	()
Actionspiele bzw. Shooter, wie z.B. Crisis, Counterstrike, Grand Theft Auto oder Unreal	1	2	3	4	()
Sport- und Rennspiele, wie z.B. Need for Speed Auto, FIFA 09 oder Gran Turismo	1	2	3	4	()
Strategie- oder Managementspiele bzw. Simulationen, wie z.B. Command & Conquer, Anno 1404, Bundesliga-Manager, Sims3 oder Civilization	1	2	3	4	()
Knobel- oder Denkspiele, wie z.B. Sudoku, Dr. Kawashima oder Puzzles	1	2	3	4	()
Abenteuer- oder Rollenspiele, wie z.B. World of Warcraft, FallOut, Monkey Island oder Drakensang	1	2	3	4	()
Jump'n'Run-Spiele bzw. Action-Adventure, wie z.B. Tomb Raider, Super Mario, Little Big Planet	1	2	3	4	()
Partyspiele, wie z.B. Singstar, Rockband oder Buzz!	1	2	3	4	()
Quiz- und Lernspiele, wie z.B. Wer wird Millionär, Vokabeltrainer, Genius	1	2	3	4	()
Fitness- oder Bewegungsspiele, wie z.B. Eye Toys oder WiiFit	1	2	3	4	()

8b

8b

8b) Ich nenne Ihnen jetzt nochmal die Spieltypen, die Sie zur Zeit spielen. Bitte sagen Sie mir jeweils, wie häufig Sie diese spielen: häufig, gelegentlich oder eher selten.

(CATI Filter: Falls häufig/gelegentlich gespielt (= Code 1 + 2) direkt fragen:)

Und spielen Sie solche Spiele normalerweise alleine oder mit bzw. gegen andere.

(CATI Filter: Falls mit anderen zusammen oder beides (= Code 2 + 3) direkt fragen:)

Und wenn Sie solche Spiele mit anderen spielen, ist das dann normalerweise über das Internet oder anderes Datennetz z.B. WLAN oder spielen Sie dann eher gemeinsam vor einem Gerät, also vor einem Computer, einer Konsole usw.

	1)			2)			3)		
CATI Filter: Für alle in Frage 8a zumindest gelegentlich gespielten Spiele (= Code 1) fragen	häufig	gelegentlich	eher selten	allein	mit bzw. gegen andere	(beides/ganz unterschiedlich)	über Internet/ anderes Daten-netz	vor einem Gerät	(beides/ganz unterschiedlich)
Rotation!									
Actionspiele bzw. Shooter, wie z.B. Crysis, Counterstrike, Grand Theft Auto oder Unreal	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Sport- und Rennspiele, wie z.B. Need for Speed Auto, FIFA 09 oder Gran Turismo	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Strategie- oder Managementspiele bzw. Simulationen, wie z.B. Command & Conquer, Anno 1404, Bundesliga-Manager, Sims3 oder Civilization	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Knobel- oder Denkspiele, wie z.B. Sudoku, Dr. Kawashima oder Puzzles	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Abenteuer- oder Rollenspiele, wie z.B. World of Warcraft, FallOut, Monkey Island oder Drakensang	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Jump'n'Run-Spiele bzw. Action-Adventure, wie z.B. Tomb Raider, Super Mario, Little Big Planet	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Partyspiele, wie z.B. Singstar, Rockband oder Buzz!	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Quiz- und Lernspiele, wie z.B. Wer wird Millionär, Vokabeltrainer, Genius	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Fitness- oder Bewegungsspiele, wie z.B. Eye Toys oder WiiFit	1	2	3	1	2	3	1	2	3

9a) Jetzt es um einige konkrete Spiele. Bitte sagen Sie mir wieder jeweils, ob Sie das Spiel zur Zeit zumindest ab und zu spielen, früher mal gespielt haben, nur wissen, um was für ein Spiel es sich handelt oder heute erstmals davon hören.

(Rotation!) spiele ich zur Zeit zumindest ab und zu	früher mal gespielt	weiß, um was für ein Spiel es sich handelt	höre erst- mals da- von	
Counter-Strike	1	2	3	4 ()
Dark Orbit	1	2	3	4 ()
FIFA 09	1	2	3	4 ()
Ikariam	1	2	3	4 ()
Sims3	1	2	3	4 ()
World of Warcraft	1	2	3	4 () 9b

b) Ich nenne Ihnen jetzt nochmal die Spiele, die Sie zur Zeit spielen. Bitte sagen Sie mir jeweils, wie häufig Sie diese spielen: häufig, gelegentlich oder eher selten.

(CATI Filter: Falls häufig/gelegentlich gespielt (= Code 1 + 2) direkt fragen:)
Und spielen Sie ... normalerweise alleine oder mit bzw. gegen andere.

(CATI Filter: Falls mit anderen zusammen oder beides (= Code 2 + 3) direkt fragen:)
Und wenn Sie ... mit anderen spielen, ist das dann normalerweise über das Internet oder ein anderes Datennetz z.B. WLAN oder spielen Sie dann eher gemeinsam vor einem Gerät, also vor einem Computer, einer Konsole usw.

CATI Filter: Für alle in Frage 9a zu- mindest ge- legentlich ge- spielten Spie- le (= Code 1) fragen	1)			2)			3)		
	häufig	gele- gent- lich	eher sel- ten	al- lein	mit bzw. gegen andere	(beides/ ganz unter- schied- lich)	über Inter- net/ande- res Daten- netz	vor einem Gerät	(beides/ ganz unter- schied- lich)
Rotation! Counter- Strike	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Dark Orbit	1	2	3	1	2	3	1	2	3
FIFA 09	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Ikariam	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Sims3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
World of War- craft	1	2	3	1	2	3	1	2	3

- 10a) CATI-Filter: Ja.....→ 10b
 Spielt Befragter lt. Frage 2 zumindest „seltener“
 (= Code 1-6) online? Nein.....→ 11
- b) Jetzt geht es speziell um Online-Spiele. ()
 Es gibt Online-Spiele, bei denen man innerhalb bin Mitglied.....→ 10c
 des Spiels Mitglied einer Gruppe, wie z.B. einer war früher mal Mitglied }
 Gilde, eines Clans oder einer Liga usw. sein noch nie Mitglied gewesen } 11
 kann.
 Sind Sie zur Zeit bei irgendeinem Online-Spiel
 Mitglied in einer Gruppe, Gilde, Clan, Liga oder
 etwas Ähnlichem – falls nein: Waren Sie das
 früher mal oder waren Sie noch nie Mitglied
 einer solchen Gruppe?
- c) Und in insgesamt wie vielen solcher Gruppen
 sind Sie Mitglied?
 Anzahl:
- d) (Falls mehr als eine Gruppe: Denken Sie
 jetzt bitte an die Gruppe eines Spiels, mit
 der Sie am meisten Zeit verbringen.) 10d
 Wie viele Personen insgesamt gehören in
 etwa zu dieser Gruppe? 10e
- e) Und wie viele dieser Personen haben Sie
 schon einmal „in echt“, also außerhalb des
 Spiels und außerhalb des Internets getroffen: ()
 ...? alle
 die meisten
 etwa die Hälfte
 nur wenige
 gar keinen 11

11. Jetzt geht es ganz generell um Handy-, Computer-, Konsolen-, Online- und Videospiele. Es gibt ganz unterschiedliche Gründe für das Spielen solcher Spiele. Ich nenne Ihnen jetzt einige mögliche Gründe. Bitte sagen Sie mir, ob dieser Grund für Sie voll und ganz, weitgehend, weniger oder gar nicht zutrifft

CATI-Rotation! Ich spiele solche Spiele, ...	voll und ganz	weitgehend	weniger	gar nicht	
... um mich mit anderen Spielern zu messen	1	2	3	4	()
... um Herausforderungen zu meistern	1	2	3	4	()
... um neue Dinge zu lernen	1	2	3	4	()
... um schnelle Erfolgserlebnisse zu erleben	1	2	3	4	()
... um mehr über mich selbst zu erfahren	1	2	3	4	()
... um auszuprobieren wie es ist, jemand anders zu sein	1	2	3	4	()
... um mit anderen Spielern Zeit zu verbringen	1	2	3	4	()
... um meine Langeweile zu vertreiben	1	2	3	4	()
... um bestimmte Fähigkeiten zu trainieren	1	2	3	4	()
... um Zeit zu überbrücken	1	2	3	4	()
... um Dinge zu tun, die ich im echten Leben nicht tun kann	1	2	3	4	()
... um mich unterhalten zu lassen	1	2	3	4	()
... um spannende Geschichten zu erleben	1	2	3	4	()
... um den Alltag hinter mir zu lassen	1	2	3	4	()
... um Aggressionen abzubauen	1	2	3	4	()
... um Spaß zu haben	1	2	3	4	()
... weil mich das Thema des Spiels interessiert	1	2	3	4	()
... um die Welt um mich herum zu vergessen	1	2	3	4	()

12

12. Ich lese Ihnen jetzt einige Aussagen zu Handy-, Computer-, Konsolen-, Online- und Video-spiele vor. Bitte sagen Sie mir jeweils, ob eine Aussage für Sie persönlich genau stimmt, eher stimmt, kaum stimmt oder nicht stimmt.

(Rotation!)	stimmt genau	stimmt eher	stimmt kaum	stimmt nicht	
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht spiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	1	2	3	4	()
Meine Gedanken kreisen ständig um solche Spiele, auch wenn ich gar nicht spiele.	1	2	3	4	()
Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer: Das ist fast zu einer Routine für mich geworden.	1	2	3	4	()
Es kommt vor, dass ich eigentlich etwas ganz anderes tue und dann ohne zu überlegen ein Spiel starte.	1	2	3	4	()
Meine Leistungen in der Schule, in der Ausbildung, im Studium oder im Beruf leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	1	2	3	4	()
Ich bin so häufig und intensiv mit solchen Spielen beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule, in der Ausbildung, im Studium oder im Beruf bekomme.	1	2	3	4	()
Mir wichtige Menschen beschwerten sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	1	2	3	4	()
Weil ich soviel spiele, unternehme ich weniger mit anderen.	1	2	3	4	()
Ich verbringe oft mehr Zeit mit solchen Spielen, als ich mir vorgenommen habe.	1	2	3	4	()
Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.	1	2	3	4	()
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	1	2	3	4	()
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	1	2	3	4	()
Ich habe das Gefühl, dass solche Spiele für mich immer wichtiger werden.	1	2	3	4	()
Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.	1	2	3	4	()
Ich habe durch solche Spiele gelernt, wie ich in bestimmten Situationen mit Menschen zusammen arbeiten kann, um Ziele zu erreichen.	1	2	3	4	()
Solche Spiele haben mir Werte und Regeln des sozialen Umgangs vermittelt, die ich auch in meinem Alltag umsetzen kann.	1	2	3	4	()
Weil ich solche Spiele spiele, fällt es mir leichter, auf andere Menschen zuzugehen.	1	2	3	4	()
Solche Spiele helfen mir, dass ich auch andere Dinge besser planen oder Probleme besser lösen kann.	1	2	3	4	()
Seit ich solche Spiele spiele, kann ich mich auch außerhalb des Spiels besser auf bestimmte Dinge konzentrieren.	1	2	3	4	()
Durch solche Spiele hat sich meine Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit oder Gedächtnisleistung auch für andere Zwecke verbessert.	1	2	3	4	()
Solche Spiele haben mir geholfen, ganz allgemein besser mit Computern oder dem Internet umzugehen.	1	2	3	4	()
Ich kann ziemlich gut einschätzen, wie solche Spiele technisch funktionieren.	1	2	3	4	()
Ich habe schon oft selbst Spiele programmiert oder einen Level bzw. ein Szenario für ein Spiel entworfen.	1	2	3	4	()
Solche Spiele haben mir schon einmal geholfen, mit persönlichen Problemen umzugehen.	1	2	3	4	()
Bestimmte Eigenschaften oder Verhaltensweisen, die ich zuerst in solchen Spiele ausprobiert habe, sind auch für meinen Alltag wichtig geworden.	1	2	3	4	() 13

CATI-Anweisung: Für alle in Frage 9b zur Zeit häufig/gelegentlich gespielten Spiele (= Code 1+2) wird der Frageblock 13 a-c abgefragt:

13. Jetzt geht es nochmal um die Spiele, die Sie zur Zeit spielen.

a) Sie haben vorhin gesagt, dass Sie [*Name des Spiels*] spielen.

Monat

Seit wie vielen Monaten oder Jahren etwa spielen Sie das Spiel oder einen seiner Vorläufer?

Jahre

13b

b) Und wie viele Stunden pro Woche verbringen Sie in etwa mit dem Spiel?

Std.

Min.

13c

13c) Und warum spielen Sie dieses Spiel. Ich nenne Ihnen noch einmal mögliche Gründe, bitte sagen Sie mir jeweils, ob diese Grund auf [*Name des Spiels*] zutrifft oder nicht.

CATI-Rotation! Ich spiele [<i>Name des Spiels</i>], ...	trifft zu	trifft nicht zu	
... um mich mit anderen Spielern zu messen	1	2	()
... um Herausforderungen zu meistern	1	2	()
... um neue Dinge zu lernen	1	2	()
... um schnelle Erfolgserlebnisse zu erleben	1	2	()
... um mehr über mich selbst zu erfahren	1	2	()
... um auszuprobieren wie es ist, jemand anders zu sein	1	2	()
... um mit anderen Spielern Zeit zu verbringen	1	2	()
... um meine Langeweile zu bekämpfen	1	2	()
... um bestimmte Fähigkeiten zu trainieren	1	2	()
... um Zeit zu überbrücken	1	2	()
... um Dinge zu tun, die ich im echten Leben nicht tun kann	1	2	()
... um mich unterhalten zu lassen	1	2	()
... um spannende Geschichten zu erleben	1	2	()
... um den Alltag hinter mir zu lassen	1	2	()
... um Aggressionen abzubauen	1	2	()
... um Spaß zu haben	1	2	()
... weil mich das Thema des Spiels interessiert	1	2	()
... um die Welt um mich herum zu vergessen	1	2	()

Stat.

STATISTIK

Zum Schluss noch einige Fragen für unsere Statistik.

- C. Welche Nationalität haben Sie? (deutsch)..... 1 ()
 (andere, und zwar) 2
-
- D. Welche der folgenden Tätigkeiten führen Sie jetzt aus? - in Ausbildung - Lehrling ()
 - in Ausbildung - Schüler.....
 - in Ausbildung - Student.....
 - in Umschulung
 - Bundeswehr/Zivildienst.....
 - voll berufstätig.....
 - teilweise berufstätig
 - Hausfrau/Hausmann
 - vorübergehend arbeitslos
 - Rentner, Pensionär E
- E. *Wenn Schüler:*
 Welche Schule besuchen Sie derzeit: ...?
 (INT.: Falls „Gesamtschule“, bitte nach Schulzweig einordnen:)
Wenn nicht Schüler:
 F1. Welche Schule haben Sie zuletzt besucht? Hauptschule (Fr105)
 (INT.: Falls „Gesamtschule“, bitte nach Schulzweig einordnen:)
 Realschule
 Gymnasium G2
 F2. *Wenn nicht Schüler:*
 Welches ist Ihr höchster Bildungsabschluss: ...?
 - Hauptschule ()
 - weiterführende Schule ohne Abitur/Realschule
 - Abitur
 - Studium G
 (kein Schulabschluss)
 (weiß nicht).....
- G. *Wenn berufstätig:*
 Jetzt geht es darum, wie viele Stunden Sie im allgemeinen pro Woche für Ihren Beruf arbeiten. Falls Sie regelmäßig Überstunden machen, rechnen Sie diese bitte auch ein. Wie viele Stunden arbeiten Sie in der Woche beruflich?
 (79) (80)

- H. *An alle:*
 Sind Sie in einer Beziehung und leben auch mit dem Partner/der Partnerin zusammen, sind Sie in einer Beziehung und leben nicht mit dem Partner/der Partnerin zusammen oder sind Sie Single bzw. ledig, verwitwet oder geschieden ohne Partner?
 in einer Beziehung und leben mit dem Partner/der Partnerin zusammen...
 in einer Beziehung und leben nicht mit dem Partner/der Partnerin zusammen...
 Single bzw. ledig, verwitwet oder geschieden ohne Partner.....
- I. *Wenn unter 18 Jahre:*
 Leben Sie bei Ihren Eltern bzw. einem Elternteil oder Erziehungsberechtigten: ...?
 Ja, bei Eltern ()
 Ja, bei Mutter
 Ja, bei Vater
 Nein J
- J. *Wenn unter 18 Jahre:*
 Sind Ihre Eltern bzw. Erziehungsberechtigten berufstätig: ...?
 Ja, Vater ()
 Ja, Mutter
 Ja, beide
 Nein K

			(Fr107)
K1.	Wie viele Personen leben in Ihrem Haushalt, Sie selbst mitgezählt?	1 Person (nur Befragte/r)	
		2 Personen	
		3 Personen	
		4 Personen	
		5 Personen oder mehr	H2
L.	<i>Wenn mehr als 1 Person:</i>	Partner/in	()
	In welcher Beziehung stehen Sie zu diesen Personen?	Verwandte	
		Wohngemeinschaft	M
	(INT.: Mehrfachnennungen möglich!)		
M.	Wie viele Personen in Ihrem Haushalt, Sie selbst mitgerechnet, sind 14 Jahre oder älter?	1 Person (nur Befragte/r)	(Fr108)
		2 Personen	
		3 Personen	
		4 Personen	
		5 Personen oder mehr	I

4 Tabellendokumentation der Repräsentativbefragung

Tab. 1: Nutzungshäufigkeiten unterschiedlicher Spielmodalitäten nach Geschlecht und Alter (in %)

n=600	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Online-Spiele alleine	23,9	22,9	30,7	28,3	19,4	18,4	23,4
Online-Spiele mit bzw. gegen andere	23,1	9,7	30,7	26,9	17,6	4,1	17,4
PC-Spiele ohne Internetverbindung alleine	44,6	31,5	44,7	33,8	28,2	45,6	38,9
PC-Spiele ohne Internetverbindung mit bzw. gegen andere	10,8	4,7	16,5	10,3	7,2	2,8	8,1
Konsolenspiele alleine	27,2	17,5	35,7	29,0	18,5	15,2	23,1
Konsolenspiele mit bzw. gegen andere im gleichen Raum	23,4	13,6	28,1	23,4	14,5	14,3	19,2
Konsolenspiele mit bzw. gegen andere online	7,6	1,2	7,0	8,3	2,4	2,3	4,7
Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole alleine	9,9	8,9	18,3	10,3	6,5	5,5	9,4
Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole mit bzw. gegen andere	2,6	3,1	7,9	1,4	1,6	1,8	2,9
Spiele auf dem Handy	16,0	13,2	26,3	17,2	7,3	11,1	14,7

Anmerkung: Angegeben sind die Anteile der Befragten, die angeben, die jeweilige Spielmodalität zumindest einmal pro Woche nutzen.

Tab. 2: Nutzungshäufigkeiten unterschiedlicher Spielmodalitäten nach Schultyp und Tätigkeit (in %)

n=600	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb.	Berufst.	Gesamt
Online-Spiele alleine	31,7	21,4	21,5	23,0	29,7	20,5	23,4
Online-Spiele mit bzw. gegen andere	17,9	15,9	18,2	13,5	27,9	13,1	17,4
PC-Spiele ohne Internetverbindung alleine	40,3	37,6	39,4	43,2	37,8	38,8	38,9
PC-Spiele ohne Internetverbindung mit bzw. gegen andere	13,0	7,4	6,6	5,4	12,8	6,3	8,1
Konsolenspiele alleine	24,2	27,9	19,0	20,3	29,1	20,7	23,1
Konsolenspiele mit bzw. gegen andere im gleichen Raum	24,4	15,9	19,3	14,7	25,1	17,3	19,2
Konsolenspiele mit bzw. gegen andere online	10,6	3,5	3,3	1,4	6,4	4,8	4,7
Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole alleine	13,0	10,4	7,3	8,0	15,1	7,1	9,4
Spiele auf einer tragbaren Spielkonsole mit bzw. gegen andere	4,9	2,0	2,6	2,7	5,2	1,7	2,9
Spiele auf dem Handy	17,1	11,4	16,1	12,2	22,7	11,3	14,7

Anmerkung: Angegeben sind die Anteile der Befragten, die angeben, die jeweilige Spielmodalität zumindest einmal pro Woche nutzen.

Tab. 3: *Besitz technischer Geräte im Haushalt nach Geschlecht und Alter (in %)*

n=600	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	99,1	99,6	99,1	100,0	99,2	98,6	99,3
Stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	55,0	52,3	67,5	69,7	43,5	41,9	53,8
Tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	28,9	38,8	44,3	22,1	36,3	32,7	33,1
Handy	97,1	97,7	96,5	98,6	98,4	96,3	97,3

Tab. 4: *Besitz technischer Geräte im Haushalt nach Schultyp und Tätigkeit (in %)*

n=600	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb.	Be-rufst.	Ge-samt
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	98,4	99,0	100,0	98,7	99,4	99,2	99,3
Stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	63,7	51,5	51,1	44,6	67,4	49,1	53,8
Tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	30,1	38,6	30,7	21,6	38,4	33,1	33,1
Handy	99,2	97,5	96,4	97,3	97,7	97,2	97,3

Tab. 5: *Nutzung technischer Geräte zum Spielen nach Geschlecht und Alter, bezogen auf alle Besitzer (in %)*

n=199-596	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	83,2	81,7	88,6	82,1	75,6	84,1	82,7
Stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	84,6	77,8	89,6	84,2	79,6	73,6	81,7
Tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	74,7	64,0	72,0	75,0	68,9	63,9	68,9
Handy	30,7	40,9	52,7	42,7	27,9	24,9	35,1

Anmerkung: Grundlage sind hier die Befragten, die angeben, das entsprechende „technische Gerät“ im Haushalt zu besitzen (siehe Tab. 3 & Tab. 4).

Tab. 6: Nutzung technischer Geräte zum Spielen nach Schultyp und Tätigkeit, bezogen auf alle Besitzer (in %)

n=199-596	Hauptsch.	Realsch.	Gym.	Sonst.	In Ausb.	Berufst.	Gesamt
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	76,9	84,5	84,0	82,4	88,4	80,0	82,7
Stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	82,1	80,8	82,1	73,5	85,3	80,5	81,7
Tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	67,6	67,9	71,4	75,0	71,2	66,7	68,9
Handy	24,6	32,1	42,4	27,8	50,0	29,4	35,1

Anmerkung: Grundlage sind hier die Befragten, die angeben, das entsprechende „technische Gerät“ im Haushalt zu besitzen (siehe Tab. 3 & Tab. 4).

Tab. 7: Nutzung technischer Geräte zum Spielen nach Geschlecht und Alter, bezogen auf alle Befragten (in %)

n=600	Männ.	Weib.	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	82,5	81,7	88,6	82,1	75,0	82,9	82,1
Stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	46,4	40,7	60,5	58,6	34,7	30,9	43,9
Tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	21,6	24,8	31,6	16,6	25,0	21,2	22,8
Handy	29,8	40,1	50,9	42,1	27,4	24,0	34,2

Tab. 8: Nutzung technischer Geräte zum Spielen nach Schultyp und Tätigkeit, bezogen auf alle Befragten (in %)

n=600	Hauptsch.	Realsch.	Gym.	Sonst.	In Ausb.	Berufst.	Gesamt
Computer, egal ob stationär oder ein Laptop	75,6	83,7	84,0	82,4	88,4	79,3	82,1
Stationäre Spielkonsole, wie z.B. Xbox 360, Playstation oder Wii	52,0	41,8	42,0	33,3	57,6	39,7	43,9
Tragbare Spielkonsole, wie z.B. Playstation Portable, also PSP oder Nintendo DS	20,3	26,2	21,8	16,2	27,3	22,2	22,8
Handy	24,4	31,3	40,9	27,0	48,8	28,6	34,2

Tab. 9: Hinwendung zu einzelnen Genres nach Geschlecht und Alter (in %)

n=600	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Actionspiele bzw. Shooter	29,8	3,1	31,6	30,3	13,7	6,5	18,5
Sport- und Rennspiele	36,4	17,8	40,9	40,0	26,6	15,2	28,4
Strategie- oder Managementspiele bzw. Simulationen	29,8	16,3	36,0	31,0	18,5	16,1	24,0
Knobel- oder Denkspiele	27,2	49,6	30,4	37,9	33,1	41,5	36,8
Abenteuer- oder Rollenspiele	18,1	7,4	21,9	22,8	12,1	3,2	13,4
Jump'n'Run-Spiele bzw. Action Adventure	18,7	21,4	24,6	29,9	13,6	14,4	19,9
Partyspiele	19,2	24,9	37,7	34,5	15,3	8,3	21,7
Quiz- und Lernspiele	15,5	18,7	17,5	19,4	12,8	17,5	16,9
Fitness- oder Bewegungsspiele	13,4	22,5	23,7	19,3	18,5	12,0	17,3

Anmerkung: Angegeben sind die Anteile für „spiele ich zur Zeit zumindest ab und zu“.

Tab. 10: Hinwendung zu einzelnen Genres nach Schultyp und Tätigkeit (in %)

n=600	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb	Be-rufst.	Ge-samt
Actionspiele bzw. Shooter	24,4	17,9	16,4	13,5	31,4	13,4	18,5
Sport- und Rennspiele	38,2	27,9	24,1	31,1	39,8	22,1	28,4
Strategie- oder Managementspiele bzw. Simulationen	22,8	25,2	23,7	12,2	32,6	22,4	24,0
Knobel- oder Denkspiele	24,4	39,1	40,7	41,9	31,4	38,4	36,8
Abenteuer- oder Rollenspiele	8,9	12,4	16,4	10,8	22,1	9,6	13,4
Jump'n'Run-Spiele bzw. Action Adventure	25,2	18,9	18,2	14,9	24,4	18,7	19,9
Partyspiele	17,9	19,9	24,8	5,4	36,0	18,2	21,7
Quiz- und Lernspiele	21,1	16,8	15,3	21,3	16,3	16,4	16,9
Fitness- oder Bewegungsspiele	15,4	20,3	16,1	16,2	19,2	16,7	17,3

Tab. 11: Auswahl konkreter Spiele nach Geschlecht und Alter (in %)

n=600	Männ.	Weib.	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Counter-Strike	10,8	1,2	16,7	10,3	4,8	-	6,7
FIFA	14,3	4,7	19,3	15,2	5,6	4,6	10,2
Sims 3	2,6	9,3	17,5	5,6	1,6	1,4	5,5
World of Warcraft	6,4	1,9	8,8	7,6	1,6	1,8	4,5

Anmerkung: Angegeben sind die Anteile für „spiele ich zur Zeit zumindest ab und zu“.

Tab. 12: Auswahl konkreter Spiele nach Schultyp und Tätigkeit (in %)

n=600	Hauptsch.	Realsch.	Gym.	Sonst.	In Ausb.	Berufst.	Gesamt
Counter-Strike	8,9	6,4	6,2	2,7	15,1	3,7	6,7
FIFA	17,1	10,0	6,9	12,2	16,9	6,3	10,2
Sims 3	4,1	6,0	5,8	4,0	12,8	2,5	5,5
World of Warcraft	5,7	3,5	4,7	4,1	8,1	2,8	4,5

Anmerkung: Angegeben sind die Anteile für „spiele ich zur Zeit zumindest ab und zu“.

Tab. 13: Mitglied einer Gruppe bei Online-Spielen nach Geschlecht und Alter (in %)

n=315	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Bin Mitglied	26,0	12,7	27,2	25,3	22,4	6,7	19,9
War früher mal Mitglied	17,9	4,2	14,8	14,9	8,6	7,9	11,7
Noch nie Mitglied gewesen	56,1	83,1	58,0	59,8	69,0	85,4	68,4
Zumindest einige andere Mitglieder schon einmal persönlich getroffen (n=63)							
Ja	82,2	72,2	90,9	72,7	76,9	66,7	79,2
Nein	17,8	27,8	9,1	27,3	23,1	33,3	20,8

Anmerkung: Angaben beziehen sich hier auf die Personen, welche zumindest „selten“ Online-Spiele spielen. Bei der Frage, ob andere Mitglieder schon einmal „in echt“ getroffen wurden, dienen die Befragten als Grundlage, die angeben, Mitglied einer Gruppe (Gilde etc.) zu sein.

Tab. 14: Mitglied einer Gruppe bei Online-Spielen (nach Schultyp und Tätigkeit; in %)

n=315	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb.	Be-rufst.	Gesamt
Bin Mitglied	18,5	20,6	20,3	24,3	25,6	14,9	19,9
War früher mal Mitglied	12,3	8,4	14,0	16,2	15,4	8,1	11,7
Noch nie Mitglied gewesen	69,2	71,0	65,7	59,5	59,0	77,0	68,4
Zumindest einige andere Mitglieder schon einmal persönlich getroffen (n=63)							
Ja	74,0	81,8	75,9	66,7	90,0	70,8	79,2
Nein	26,0	18,2	24,1	33,3	10,0	29,2	20,8

Anmerkung: Angaben beziehen sich hier auf die Personen, welche zumindest „selten“ Online-Spiele spielen. Bei der Frage, ob andere Mitglieder schon einmal „in echt“ getroffen wurden, dienen die Befragten als Grundlage, die angeben, Mitglied einer Gruppe (Gilde etc.) zu sein.

Tab. 15: Motive für das Spielen digitaler Spiele (nach Geschlecht und Alter; in %)

n=600	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
...um mich mit anderen Spielern zu messen	38,3	22,1	43,9	42,8	32,0	16,6	31,3
...um Herausforderungen zu meistern	51,6	45,5	47,8	51,0	54,8	44,7	49,0
...um neue Dinge zu lernen	31,5	40,3	38,3	32,6	40,3	32,3	35,2
...um schnelle Erfolgserlebnisse zu erleben	16,9	16,7	24,6	17,9	20,8	9,7	16,8
...um mehr über mich selbst zu erfahren	10,8	7,0	7,9	7,6	8,8	11,5	9,3
...um auszuprobieren wie es ist, jemand anders zu sein	11,4	9,3	20,2	10,3	11,3	5,1	10,6
...um mit anderen Spielern Zeit zu verbringen	41,5	37,2	51,8	52,4	42,7	22,6	39,6
...um meine Langeweile zu vertreiben	56,9	56,6	83,3	58,3	54,0	43,8	56,8
...um bestimmte Fähigkeiten zu trainieren	38,2	45,7	35,1	37,9	42,7	46,5	41,4
...um Zeit zu überbrücken	49,9	49,4	55,3	55,6	46,8	44,7	49,7
...um Dinge zu tun, die ich im echten Leben nicht tun kann	29,7	15,6	39,5	22,1	23,4	16,1	23,7
...um mich unterhalten zu lassen	75,8	71,3	80,7	82,6	71,2	65,9	73,8
...um spannende Geschichten zu erleben	41,7	23,7	43,0	40,3	35,5	24,4	34,0
...um den Alltag hinter mir zu lassen	43,1	49,6	32,5	46,2	53,2	48,8	46,0
...um Aggressionen abzubauen	9,3	6,2	9,6	8,3	14,4	3,2	8,0
...um Spaß zu haben	92,1	92,6	95,7	93,8	87,9	92,6	92,4
...weil mich das Thema des Spiels interessiert	67,6	65,9	77,2	79,9	66,9	53,5	67,0
...um die Welt um mich herum zu vergessen	21,6	17,8	16,5	22,8	23,2	18,4	20,0

Anmerkung: Vorgegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „stimme voll und ganz zu“, 2 = „weitgehend“, 3 = „weniger“ bzw. 4 = „stimme gar nicht zu“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

Tab. 16: Motive für das Spielen digitaler Spiele (nach Schultyp und Tätigkeit; in %)

n=600	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb.	Be-rufst.	Ge-samt
...um mich mit anderen Spielern zu messen	32,5	31,3	30,7	25,7	44,4	26,1	31,3
...um Herausforderungen zu meistern	52,8	52,2	44,5	56,8	47,7	47,7	49,0
...um neue Dinge zu lernen	35,8	44,6	28,1	51,4	37,2	30,7	35,2
...um schnelle Erfolgserlebnisse zu erleben	13,8	20,3	15,7	16,2	22,1	14,5	16,8
...um mehr über mich selbst zu erfahren	13,8	10,4	6,6	18,9	7,0	8,5	9,3
...um auszuprobieren wie es ist, jemand anders zu sein	11,4	11,9	9,5	10,7	16,9	7,7	10,6
...um mit anderen Spielern Zeit zu verbringen	43,1	37,8	39,1	33,8	51,2	35,1	39,6
...um meine Langeweile zu vertreiben	59,3	57,2	55,5	49,3	74,4	49,9	56,8
...um bestimmte Fähigkeiten zu trainieren	38,2	49,0	37,2	46,7	36,6	42,8	41,4
...um Zeit zu überbrücken	54,5	46,0	50,4	56,8	53,5	46,5	49,7
...um Dinge zu tun, die ich im echten Leben nicht tun kann	30,1	23,9	20,8	25,7	34,9	17,9	23,7
...um mich unterhalten zu lassen	63,4	71,1	80,7	63,5	83,1	71,7	73,8
...um spannende Geschichten zu erleben	34,1	39,6	29,6	29,7	43,0	30,3	34,0
...um den Alltag hinter mir zu lassen	46,3	44,1	47,4	43,2	39,5	49,9	46,0
...um Aggressionen abzubauen	13,0	6,4	6,6	9,3	7,0	8,0	8,0
...um Spaß zu haben	85,5	95,0	93,8	91,9	96,5	90,6	92,4
...weil mich das Thema des Spiels interessiert	62,6	72,1	65,3	68,9	80,2	60,2	67,0
...um die Welt um mich herum zu vergessen	21,1	21,9	18,2	13,5	20,3	21,2	20,0

Anmerkung: Vorgegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „stimme voll und ganz zu“, 2 = „weitgehend“, 3 = „weniger“ bzw. 4 = „stimme gar nicht zu“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

Tab. 17: Kompetenzen (nach Geschlecht und Alter; in %)

n=600	Männ	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Ich habe durch solche Spiele gelernt, wie ich in bestimmten Situationen mit Menschen zusammenarbeiten kann, um Ziele zu erreichen.	10,5	7,0	25,4	7,6	6,5	2,8	9,0
Solche Spiele haben mir Werte und Regeln des sozialen Umgangs vermittelt, die ich auch in meinem Alltag umsetzen kann.	6,1	3,9	13,2	5,5	3,2	1,8	5,2
Weil ich solche Spiele spiele, fällt es mir leichter, auf andere Menschen zuzugehen.	7,0	1,9	11,4	3,4	4,0	2,8	4,8
Solche Spiele helfen mir, dass ich auch andere Dinge besser planen oder Probleme besser lösen kann.	12,5	5,8	16,7	9,0	5,6	8,3	9,7
Seit ich solche Spiele spiele, kann ich mich auch außerhalb des Spiels besser auf bestimmte Dinge konzentrieren.	10,2	9,3	21,7	10,4	1,6	7,8	9,8
Durch solche Spiele hat sich meine Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit oder Gedächtnisleistung auch für andere Zwecke verbessert.	38,3	39,3	43,9	36,6	39,5	37,3	38,7
Solche Spiele haben mir geholfen, ganz allgemein besser mit Computern oder dem Internet umzugehen.	40,6	28,7	55,3	39,3	27,2	27,2	35,5
Ich kann ziemlich gut einschätzen, wie solche Spiele technisch funktionieren.	55,1	33,3	46,5	52,1	46,0	41,5	45,8
Ich habe schon oft selbst Spiele programmiert oder einen Level bzw. ein Szenario für ein Spiel entworfen.	10,2	3,5	13,0	9,0	3,2	5,6	7,3
Solche Spiele haben mir schon einmal geholfen, mit persönlichen Problemen umzugehen.	3,2	3,5	7,0	5,5	2,4	,5	3,3
Bestimmte Eigenschaften oder Verhaltensweisen, die ich zuerst in solchen Spiele ausprobiert habe, sind auch für meinen Alltag wichtig geworden.	5,0	1,9	7,9	3,4	0,8	3,2	3,7

Anmerkung: Vorgegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „stimmt genau“, 2 = „stimmt eher“, 3 = „stimmt kaum“ bzw. 4 = „stimmt nicht“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

Tab. 18: Kompetenzen (nach Schultyp und Tätigkeit; in %)

n=600	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb.	Be- rufst	Ge- samt
Ich habe durch solche Spiele gelernt, wie ich in bestimmten Situationen mit Menschen zusammenarbeiten kann, um Ziele zu erreichen.	14,6	10,0	5,8	9,5	19,2	3,7	9,0
Solche Spiele haben mir Werte und Regeln des sozialen Umgangs vermittelt, die ich auch in meinem Alltag umsetzen kann.	4,1	6,0	5,1	4,1	10,5	2,8	5,2
Weil ich solche Spiele spiele, fällt es mir leichter, auf andere Menschen zuzugehen.	8,9	5,0	2,9	10,8	8,7	1,7	4,8
Solche Spiele helfen mir, dass ich auch andere Dinge besser planen oder Probleme besser lösen kann.	12,1	10,0	8,4	9,5	16,3	6,3	9,7
Seit ich solche Spiele spiele, kann ich mich auch außerhalb des Spiels besser auf bestimmte Dinge konzentrieren.	17,9	9,0	6,9	9,5	19,2	5,4	9,8
Durch solche Spiele hat sich meine Geschicklichkeit, Reaktionsfähigkeit oder Gedächtnisleistung auch für andere Zwecke verbessert.	40,7	39,3	38,0	52,7	43,9	33,5	38,7
Solche Spiele haben mir geholfen, ganz allgemein besser mit Computern oder dem Internet umzugehen.	41,9	38,1	31,0	35,1	50,6	28,3	35,5
Ich kann ziemlich gut einschätzen, wie solche Spiele technisch funktionieren.	54,5	39,8	46,7	46,7	49,4	44,3	45,8
Ich habe schon oft selbst Spiele programmiert oder einen Level bzw. ein Szenario für ein Spiel entworfen.	4,1	8,0	8,0	10,8	10,5	5,1	7,3
Solche Spiele haben mir schon einmal geholfen, mit persönlichen Problemen umzugehen.	4,1	3,5	2,9	4,1	7,0	1,4	3,3
Bestimmte Eigenschaften oder Verhaltensweisen, die ich zuerst in solchen Spiele ausprobiert habe, sind auch für meinen Alltag wichtig geworden.	5,6	3,0	3,6	6,8	7,6	1,4	3,7

Anmerkung: Vorgegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „stimmt genau“, 2 = „stimmt eher“, 3 = „stimmt kaum“ bzw. 4 = „stimmt nicht“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

Tab. 19: KFN-CSAS-II (nach Geschlecht und Alter; in %)

n=600	Männ.	Weib	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht spiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	6,7	3,9	11,4	5,6	4,8	2,3	5,5
Meine Gedanken kreisen ständig um solche Spiele, auch wenn ich gar nicht spiele.	2,6	3,5	7,9	2,8	4,0	-	2,9
Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer: Das ist fast zu einer Routine für mich geworden.	21,0	19,0	23,7	26,4	16,1	16,1	20,2
Es kommt vor, dass ich eigentlich etwas ganz anderes tue und dann ohne zu überlegen ein Spiel starte.	9,6	11,7	16,7	10,3	6,4	9,7	10,5
Meine Leistungen in der Schule, der Ausbildung, im Studium oder im Beruf leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	2,3	0,8	6,1	2,1	-	-	1,6
Ich bin so häufig und intensiv mit solchen Spielen beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule, in der Ausbildung, im Studium oder im Beruf bekomme.	2,3	0,8	5,3	1,4	-	0,9	1,7
Mir wichtige Menschen beschweren sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	11,4	5,0	14,8	6,9	8,9	6,5	8,5
Weil ich so viel spiele, unternehme ich weniger mit anderen.	6,4	3,9	4,4	5,6	9,7	3,2	5,3
Ich verbringe oft mehr Zeit mit solchen Spielen, als ich mir vorgenommen habe.	26,5	21,7	36,0	26,9	23,2	18,0	24,5
Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.	6,7	5,8	13,9	4,1	7,3	3,2	6,3
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	2,6	1,9	5,3	2,8	2,4	0,5	2,3
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	1,8	1,6	3,5	2,1	1,6	0,5	1,7
Ich habe das Gefühl, dass solche Spiele für mich immer wichtiger werden.	2,6	3,9	7,0	3,5	3,2	0,9	3,1
Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.	2,0	7,0	6,1	6,2	4,0	1,8	4,2

Anmerkung: Vorgegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „stimmt genau“, 2 = „stimmt eher“, 3 = „stimmt kaum“ bzw. 4 = „stimmt nicht“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

Tab. 20: KFN-CSAS-II (nach Schultyp und Tätigkeit; in %)

n=600	Hauptsch	Realsch.	Gym.	Sonst	In Ausb.	Be- rufst	Ge- samt
Ich beschäftige mich auch während der Zeit, in der ich nicht spiele, gedanklich sehr viel mit Spielen.	7,3	4,0	5,8	9,5	9,3	2,8	5,5
Meine Gedanken kreisen ständig um solche Spiele, auch wenn ich gar nicht spiele.	3,3	3,0	2,6	4,1	5,2	1,4	2,9
Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer: Das ist fast zu einer Routine für mich geworden.	20,2	15,4	24,1	16,0	25,0	19,0	20,2
Es kommt vor, dass ich eigentlich etwas ganz anderes tue und dann ohne zu überlegen ein Spiel starte.	16,9	8,0	9,5	16,2	14,0	7,7	10,5
Meine Leistungen in der Schule, der Ausbildung, im Studium oder im Beruf leiden unter meinen Spielgewohnheiten.	2,4	1,0	1,8	-	4,1	0,8	1,6
Ich bin so häufig und intensiv mit solchen Spielen beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule, in der Ausbildung, im Studium oder im Beruf bekomme.	1,6	2,5	1,1	-	3,5	1,1	1,7
Mir wichtige Menschen beschweren sich, dass ich zu viel Zeit mit Spielen verbringe.	8,1	9,5	8,0	5,4	12,8	7,1	8,5
Weil ich so viel spiele, unternehme ich weniger mit anderen.	7,3	5,0	4,4	1,4	4,1	6,8	5,3
Ich verbringe oft mehr Zeit mit solchen Spielen, als ich mir vorgenommen habe.	19,5	22,9	28,1	21,3	33,7	21,0	24,5
Ich habe das Gefühl, meine Spielzeit nicht kontrollieren zu können.	6,5	6,0	6,2	8,0	9,9	4,5	6,3
Wenn ich nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.	3,3	2,0	1,8	1,3	4,1	2,0	2,3
Wenn ich längere Zeit nicht spiele, werde ich unruhig und nervös.	2,4	1,0	1,8	1,4	2,3	1,4	1,7
Ich habe das Gefühl, dass solche Spiele für mich immer wichtiger werden.	3,3	3,0	3,3	1,4	5,2	2,6	3,1
Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.	5,7	3,5	4,0	4,1	5,2	3,7	4,2

Anmerkung: Vorgegeben war eine vierstufige Antwortskala (1 = „stimmt genau“, 2 = „stimmt eher“, 3 = „stimmt kaum“ bzw. 4 = „stimmt nicht“). Für die Prozentwerte sind die Antworten 1 und 2 zusammengefasst.

Tab. 21: Spielzeit pro Woche (nach Geschlecht und Alter; in %)

n=600	Männlich	Weiblich	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
< 3 Stunden	39,7	59,8	41,2	34,5	51,6	59,9	48,4
3 bis 6 Stunden	24,5	19,7	19,3	23,4	28,2	20,3	22,5
> 6 bis 10 Stunden	13,4	8,5	16,7	11,7	8,1	10,1	11,3
> 10 bis 20 Stunden	14,0	8,5	15,8	20,7	8,1	5,1	11,6
> 20 Stunden	8,5	3,5	7,0	9,7	4,0	4,6	6,2
Mittelwert (in Stunden)	7,63	4,43	7,73	8,57	5,09	4,60	6,25

Tab. 22: Spielzeit pro Woche (nach Schultyp und Tätigkeit; in %)

n=600	Hauptsch.	Realsch.	Gym.	Sonst.	In Ausb.	Berufst.	Gesamt
< 3 Stunden	48,4	47,3	49,6	42,7	38,4	54,4	48,4
3 bis 6 Stunden	13,1	26,9	23,4	21,3	20,3	24,1	22,5
> 6 bis 10 Stunden	13,1	12,4	9,9	12,0	15,7	9,1	11,3
> 10 bis 20 Stunden	15,6	8,0	12,0	14,7	19,8	6,8	11,6
> 20 Stunden	9,8	5,5	5,1	9,3	5,8	5,7	6,2
Mittelwert (in Stunden)	8,17	5,80	5,74	9,93	6,97	5,14	6,25

Tab. 23: Anzahl Tage pro Woche, an denen gespielt wird (nach Geschlecht und Alter; in %)

n=600	Männlich	Weiblich	14-19	20-29	30-39	Über 40	Gesamt
< 1 Tag	16,6	22,6	8,7	15,2	24,2	24,4	19,1
1 bis 2 Tage	23,5	31,1	22,6	21,4	29,8	30,9	26,9
> 2 bis 3 Tage	11,9	17,5	20,0	17,2	12,9	10,6	14,3
> 3 bis 4 Tage	17,7	11,3	17,4	13,1	10,5	17,5	15,0
> 4 bis 5 Tage	8,4	4,3	9,6	9,7	6,5	3,2	6,7
> 5 bis 6 Tage	11,3	7,4	12,2	12,4	8,9	6,9	9,6
> 6 bis 7 Tage	10,5	5,8	9,6	11,0	7,3	6,5	8,5

Tab. 24: Anzahl Tage pro Woche, an denen gespielt wird (nach Schultyp und Tätigkeit; in %)

n=600	Hauptsch.	Realsch.	Gym.	Sonst.	In Ausb.	Berufst.	Gesamt
< 1 Tag	16,3	24,8	16,1	12,2	9,9	25,1	19,1
1 bis 2 Tage	25,2	23,8	29,9	27,0	25,6	27,9	26,9
> 2 bis 3 Tage	12,2	14,4	15,3	12,2	20,3	12,0	14,3
> 3 bis 4 Tage	17,9	15,3	13,5	18,9	16,3	13,4	15,0
> 4 bis 5 Tage	11,4	5,9	5,5	4,1	7,0	7,1	6,7
> 5 bis 6 Tage	8,9	7,4	11,7	10,8	12,2	8,0	9,6
> 6 bis 7 Tage	8,1	8,4	8,0	14,9	8,7	6,6	8,5

5 Materialien zu den qualitativen Interviews

5.1 Übersicht der Gesprächspartner

Interviewnr.	Spieler-Code	Geschlecht	Alter	Bildungshintergrund	Bevorzugte Spiele/ Genres
B1	C1	Männlich	25	Veranstaltungstechniker	Counter-Strike, Call of Duty
B2	C2	Männlich	14	Schüler (Gymnasium)	Counter-Strike, GTA 4, Diablo
B3	C3	Männlich	21	Student (Kulturwissenschaften)	Counter-Strike, Age of Empire, Siedler
B4	C4	Männlich	27	Maler und Lackierer	Counter-Strike
B5	C5	Weiblich	20	Auszubildende (Kauffrau Personaldienstleistung)	Counter-Strike
B6	---	Weiblich	20	Auszubildende (Gestaltungstechnische Assistentin)	Counter-Strike
B7	C6	Weiblich	20	Gelernte Köchin; Mutterschaftsurlaub; z.Z. Jobsuche	Counter-Strike, WoW
B8	C7	Weiblich	23	Fachinformatikerin	Counter-Strike, WoW, Gothik-Reihe,
B9	FV8	Weiblich	27	Lehrerin (Deutsch, Philosophie)	FarmVille, Happy Aquarium, Caféworld, Age of Conan
B10	FV7	Weiblich	25	Studentin (Anglistik, Psychologie)	FarmVille
B11	FV6	Weiblich	22	Studentin (Produktdesign, Fachhochschulreife)	Sims
B12	FV5	Weiblich	26	Sprachtherapeutin (Hochschulabschluss)	FarmVille
B13	FV4	Männlich	25	IT-Spezialist (Fachabitur, danach Ausbildung zum Fachinformatiker-Systemintegration)	FarmVille, Mafia Wars, Tekken, Call of Duty
B14	FV3	Männlich	27	Student (Grafik, vorher Politikwissenschaften)	FarmVille, Shooter
B15	FV2	Männlich	18	Schüler (Integrierte Gesamtschule)	GTA, Tony Hawk, Browsergames
B16	FV1	Männlich	24	Student (Politikwissenschaften)	FarmVille, Social City
B17	W1	Männlich	22	Student (Volkswirtschaftslehre)	WoW, Civilization 4
B18	W2	Männlich	21	Auszubildender: Fachinformatiker	WoW, Counter-Strike
B19	W3	Weiblich	26	Krankenpflegerin	WoW
B20	W4	Weiblich	23	Fachinformatikerin in Teilzeit (30 Stunden)	WoW, Browserspiel
B21	S7	Weiblich	21	Studentin (Meteorologie, Bachelor)	Sims

B22	S6	Weiblich	25	Studentin (Japanologie und Strafrecht, Magister)	Sims, MMORPG, Anno-Reihe, Final Fantasy, Strategie- und Aufbauspiele
B23	FF1	Männlich	16	Schüler (Realschule)	Sport
B24	FF2	Männlich	20	Student (Bauingenieurwesen)	Sport
B25	S4	Weiblich	20	Auszubildende (Krankenpflegerin)	Sims
B26	FF3	Männlich	17	Schüler (Gymnasium)	Sport
B27	S5	Weiblich	21	Studentin (Medien- und Kommunikationswissenschaft, Bachelor)	Sims3, Kira Chronicles, Final Fantasy, Adventure- und Rollenspiele, Ruins of Magic
B28	---	Männlich	16	Schüler (Gymnasium)	WoW, Counter-Strike, Browsergames
B29	W5	Männlich	22	Student (Volkswirtschaftslehre)	Tekken, WoW, StarWars-Galaxy MMORPG, Deer Hunter
B30	---	Männlich	17	B30,1: Lagerarbeiter, vorher Jugendgefängnis B30,2: Lagerarbeiter, mit 14 Schulabbruch	FIFA, Need for Speed, GTA
B31	FF4	Männlich	18	Schüler (Gymnasium)	Sport
B32	S3	Männlich	15	Schüler (Förderschule)	Der Pate, FIFA 09, Sims 3 (auf dem Handy), Call of Duty, Dragonball Z
B33	---	Männlich	25	Auszubildender: Film- und Videoeditor, vorher Gymnasium	FIFA, Resident Evil, Action
B34	W6	Männlich	26	Student (Grundschullehramt)	MMORPG, Strategie, Action
B35	W7	Männlich	17	Schüler (Gymnasium)	MMORPG, Rollenspiele, Strategie
B36	W8	Männlich	17	Schüler (Gymnasium)	Rollenspiele, Guild Wars, Sport
B37	FF5	Männlich	15	Schüler (9. Klasse Gymnasium)	FIFA, Counter-Strike, GTA, Call of Duty
B38	S2	Weiblich	15	Schülerin (9. Klasse Gymnasium)	Sims
B39	S1	Weiblich	22	Studentin (Slawistik Bachelor)	Sims 2 + 3, Siedler 2, Final Fantasy, Guild Wars
B40	---	Männlich	24	Student (Flugzeugbau)	Sims, Shooter

5.2 Leitfaden für die Interviews mit Spieler/innen

1. Allgemeine Angaben zum persönlichen Hintergrund

Persönliche Angaben

Wie alt sind Sie?

Was machen Sie zur Zeit (Schulausbildung, Ausbildung, Studium, Beruf)?

Haben Sie Freude daran?

Beziehungsnetzwerk, Schule, Beruf, Interessen

[In die Mitte wird ein Blatt mit konzentrischen Kreisen gelegt. Der Interviewpartner wird gebeten, verschiedene Kärtchen auf dieser Vorlage zu verteilen.]

- Eltern
- Freunde
- Bekannte
- Partner/Partnerin
- Verein
- Arbeitskollegen
- Schule/Job
- Hobbys
- Fernsehen
- Computer
- Internet
- Spielekonsole (fest oder tragbar)
- Handy
- Politisches, gesellschaftliches oder soziales Engagement

Die Position der Kärtchen zum Mittelpunkt zeigt die Nähe/Wichtigkeit für den Interviewpartner an. Der Interviewteilnehmer wird animiert zu erläutern und auszuführen.

Zufriedenheit mit dem eigenen Leben (gestern wie heute), Probleme in der Vergangenheit und ihre Bewältigung

- Würden Sie sagen, dass Sie mit Ihrem Leben zufrieden sind?
 - *Wenn nein:* Was könnte besser laufen?

Wenn ja:

- Gab es schon einmal Phasen in Ihrem Leben, in denen Sie unzufrieden waren?
Wenn ja: Woran lag das?

Einschätzung der eigenen Fähigkeiten und eigenen Grenzen; Entwicklung der eigenen Kompetenzen

- Welche Fähigkeiten, glauben Sie, schätzen andere an Ihnen?
- Wo sehen Sie Ihre persönlichen Stärken und Schwächen (kognitive, soziale, empathische, kommunikative Fähigkeiten)?

2. Computerspielsozialisation

Nutzungsinteresse im biografischen Verlauf

- Lassen Sie uns zunächst über Ihre Computerspielnutzung in der Vergangenheit sprechen. Haben Sie bereits in Ihrer Kindheit/Jugend Computerspiele gespielt?

Wenn nein:

- Wie sind Sie dazu gekommen, Computerspiele zu spielen?
- Wann war das?
- Wie hieß das erste von Ihnen gespielte Computerspiel?

Wenn ja:

- Wie sind Sie dazu gekommen, Computerspiele zu spielen?
- Welche Computerspiele haben Sie in Ihrer Kindheit/Jugend gespielt?
- Wie hieß das erste von Ihnen gespielte Computerspiel?
- Was für Erinnerungen verbinden Sie damit?

- Können Sie bestimmte Spiele einzelnen Lebensphasen oder einem bestimmten Alter zuordnen?
- Auf welchen Plattformen haben Sie diese Spiele gespielt?
- Spielen Sie diese Spiele heute auch noch?

Gerätebesitz in biografischer Rückschau

- Welche Geräte (Konsolen, Handhelds, PC) haben Sie im Verlauf der Jahre besessen? Welche Geräte besitzen Sie heute?

Präferenzen für bestimmte Computerspiele im zeitlichen Verlauf

- Welche Spielgenres und Spiele haben Sie früher bevorzugt gespielt?
- Haben Sie mit einem bestimmten Spiel oder einem bestimmten Genre in der Vergangenheit besonders viel Zeit verbracht?
- Wie hat sich das entwickelt?

Gründe für die Präferenzen (in zeitlicher Rückschau)

- Warum haben Sie dieses Genre oder dieses Spiel bevorzugt gespielt?
- Was hat Sie an diesem Genre oder Spiel besonders begeistert oder fasziniert?

Nutzungsdauer und Nutzungsintensität in den verschiedenen Phasen der persönlichen Entwicklung (insbesondere mit Blick auf virtuelle Spielwelten)

- Lassen sich Zeiträume benennen, in denen Sie besonders häufig bzw. besonders wenig gespielt haben?

Wenn ja:

- In welchen Lebensphasen haben Sie besonders häufig bzw. besonders wenig gespielt (Kindheit, Schulzeit, Ausbildung, Studium, Beruf)?
- Können Sie sagen, wie es dazu kam?

Wenn in einer Partnerschaft lebend (vgl. Kreise):

- Hat sich Ihr Spielverhalten durch die Partnerschaft verändert, im Vergleich zu Ihrem Singleleben ? *Wenn ja:* Inwiefern?

Wenn in keiner Partnerschaft lebend:

- Hat sich Ihr Spielverhalten in Zeiten, in denen Sie einen Partner hatten, verändert? *Wenn ja:* Inwiefern?

Sozialer Hintergrund bei der Nutzung der Computerspiele, Einbindung der Spiele in die sozialen Netzwerke (in zeitlicher Rückschau)

- Mit wem haben Sie früher Computerspiele gespielt (Freunde, Geschwister, allein)?
- Wie sah das aus? Haben Sie z.B. on- oder offline gespielt?

Mögliche Nachfragen:

- Wurde miteinander oder gegeneinander gespielt?
- Auf welcher Plattform wurde gespielt?
- Wie wurde die Computerspielnutzung in Ihrer Familie geregelt?
- Wie hat der Freundes- und Bekanntenkreis auf das Computerspielen reagiert?
- Unabhängig von Video- und Computerspielen: Welche Art von Spielen spielen Sie sonst noch? (Gesellschaftsspiele, Rollenspiele, Puzzles etc.)

3. Aktuelle Situation

Aktuell genutzte Spiele; Gründe für die Faszinationskraft und Lust am Spiel (Grafik, Sound, Spielgeschichte, Spannung, attraktive Figuren, soziale Einbindung, angemessener Schwierigkeitsgrad)

- Welche Computerspiele spielen Sie zurzeit?
- Auf welchen Plattformen spielen Sie diese Spiele? Warum gerade diese Plattformen?
- Auf welcher Plattform spielen Sie am liebsten?
- Spielen Sie manche Computerspiele (z.B. Browser- oder *Facebook*-Spiele) einfach mal „nebenbei“?
- Spielen Sie verschiedene Spiele parallel?
- Wie heißt Ihr aktuelles Lieblingsspiel? Können Sie das Spiel kurz beschreiben?
- Was genau interessiert und begeistert Sie an diesem Spiel (Grafik, Sound, Spielgeschichte, Spannung, attraktive Figuren, soziale Einbindung, angemessener Schwierigkeitsgrad)?
- Was fasziniert Sie an diesem Spiel besonders?
- Wie sieht denn bei Ihnen eine typische Spielsession mit diesem Spiel aus?

Strukturelle Kopplung der präferierten Spiele mit der Lebenssituation und den biografischen Hintergründen des Spielers

- Knüpfen die Spielinhalte, der von Ihnen gespielten Computerspiele thematisch an Ihre Spielerfahrungen, Freizeitinteressen, sportlichen Vorlieben und/oder medialen Präferenzen oder Wertvorstellungen an?

Intensität und zeitliche Inanspruchnahme

- Wie viel Zeit verbringen Sie mit Computerspielen?
- Gibt es einen Unterschied wieviel Zeit Sie unter der Woche und am Wochenende am PC spielen?
- Wie hat sich bei Ihrem Lieblingsspiel die Nutzungsdauer entwickelt? Wie war das, als Sie mit dem Spiel begannen? Wie ist das heute?
- Zu welchen Uhrzeiten spielen Sie Computerspiele?
- Gibt es Phasen, in denen Sie besonders viel spielen?
- Wie lange dauert eine typische Spielsession?

Motivhintergründe, Nutzungsinteresse, angestrebte und erhaltene Belohnungswerte

- Warum spielen Sie Computerspiele (Spaß, Ablenkung, Langeweile, Kontakte knüpfen, Verabredung mit Gilde)?

Soziale Einbindung bei den Spielprozessen (gemeinsames Spiel im Netz, zusammen in einem Raum, Trainingsphasen, Wettbewerbe, Clanaktivitäten, LAN-Partys)

- Mit wem spielen Sie gemeinsam Computerspiele (Freunde, Kollegen, Geschwister)?
- Wie sieht das gemeinschaftliche Spielen aus? (Online [z.B. Xbox Live oder auf PC], Offline, LAN-Party, Wettbewerbe usw.)
- Welche Kommunikationsformen nutzen Sie während des Online-Spiels (Chat, TeamSpeak)?
- Über welche Themen unterhalten Sie sich? Auch mal über Privates?
- Kommunizieren Sie mit Ihrer Spielgemeinschaft auch in Foren, sozialen Netzwerken o.Ä.?
- *Wenn ja:* Worüber unterhalten Sie sich dort?

Veränderung des Beziehungsnetzes und des allgemeinen Freizeitverhaltens durch Aktivitäten in virtuellen Spielwelten

- Hat sich Ihr Freizeitverhalten durch das Computerspielen verändert?

- Inwieweit hat das Computerspielen Ihr Beziehungsnetz verändert (z.B. die Beziehung zu den Eltern, Freunden, Freund/Freundin)?
- Haben sich durch das Computerspielen neue Bekanntschaften/Freundschaften ergeben?
- Haben Sie durch das Computerspielen Bekanntschaften/Freunde aus den Augen verloren?
- *Wenn ja:* Warum?

Einschätzung in Hinblick auf Nutzen/Schaden durch die virtuellen Spielwelten (zeitliche Inanspruchnahme, Lernmöglichkeiten, Wert für die Persönlichkeitsentwicklung, Gefahr bei exzessivem Spielen)

- Welche positiven Effekte können, Ihres Erachtens, bei der Nutzung von Computerspielen auftreten (bezogen auf andere Personen)?
- Welche problematischen Effekte können, Ihres Erachtens, bei der Nutzung von Computerspielen auftreten (bezogen auf andere Personen)?
- Wie schätzen andere, Ihrer Vermutung nach, Ihr Computerspielverhalten ein (unproblematisch, exzessiv, abhängig)?
- Wie schätzen sie selber ihr Computerspielverhalten ein?

An sich selbst bemerkte positive und negative Effekte des Computerspielens

- Konnten Sie schon einmal problematische Auswirkungen Ihrer eigenen Computerspielnutzung feststellen?

Wenn ja:

- Welche? (Vernachlässigung von Pflichten in Schule und Beruf, Ausdünnen des Beziehungsnetzes, Probleme mit Eltern und Partner, deutliche Verminderung anderer Freizeitaktivitäten)
- Wie ist Ihnen das aufgefallen?
- Konnten Sie schon einmal positive Auswirkungen Ihrer eigenen Computerspielnutzung feststellen?

Wenn ja:

- Welche?
- Wie ist Ihnen das aufgefallen?

4. Erleben im Referenzspiel

Erleben von Spaß und Spannung, Stress, Unlust und Langeweile, konkrete Erfahrungen dazu

Jetzt wollte ich mit Ihnen noch über Ihr konkretes Spielerleben bei ... sprechen:

- Was macht Ihnen an ... besonders Spaß (Beispiele)? Was finden Sie besonders spannend (Beispiele)?
- Hat ... auch stressige Moment (Beispiele)?

Wenn ja:

- Empfinden Sie diesen Stress als positiv oder negativ?
- Gibt es in dem Spiel auch Momente, in denen Ihnen langweilig wird und Sie keine Lust mehr haben weiterzuspielen?

Wenn ja: Hören Sie dann auf zu spielen?

Wenn nein: Warum spielen Sie dann weiter?

Konkrete Anlässe, um mit Spiel zu beginnen/Spielaktivitäten wieder aufzunehmen

- Spielen Sie zu konkreten Anlässen (z.B. Verabredung mit der Gilde)?
- Wie lange dauert (bei diesem Spiel/zu so einem Anlass) eine Spielsession?

Konkrete Anlässe, um mit dem Spiel (im Moment oder dauerhaft) aufzuhören; Anlässe, um mit jeglichen Spielaktivitäten aufzuhören

- Wann hören Sie mit dem Spiel ... auf (z.B. Unterbrechung durch die Eltern, Verabredung mit Freunden, Termin für andere Freizeitaktivitäten, Erreichen des finalen Levels)?
- Fällt es Ihnen manchmal schwer, mit dem Spielen von ... aufzuhören?
- *Wenn ja:* Was machen Sie dann?
- Sind Sie schon mal daran gescheitert aufzuhören, obwohl Sie eigentlich hätten aufhören müssen?

[Die folgenden Fragen beziehen sich nicht mehr nur auf das konkrete Spiel!]

- Haben Sie z.B. schon einmal mit einem Online-Spiel richtig „aufgehört“? Also den Account stillgelegt oder abgemeldet?
- Gab es schon mal einen Anlass, zu dem Sie mit jeglichen Spielaktivitäten aufgehört haben?
 - *Wenn ja:* Wie kam es dazu?

*Wechsel von Flow und Frust („Flow-Frust-Spirale“) und Wirkungen auf die Spiel-
motivation; dazu konkrete Beispiele*

- Können Sie Situationen beschreiben, in denen Sie so im Spiel ... versunken sind, dass Sie die Zeit vergessen?
- Was machen Sie, wenn Sie dann im Spiel ... nicht weiterkommen? Beenden Sie das Spiel oder spielen Sie so lange, bis das Problem gelöst ist?
- Können Sie dazu ein konkretes Beispiel aus Ihrer Spielerfahrung mit dem Spiel ... nennen?

Erleben des eigenen Erfolges und mangelnder Kompetenz in ...

- In welchen Bereichen sind Sie bei ... besonders erfolgreich?
- In welchen Bereichen sind Sie weniger erfolgreich?
- Was machen Sie, wenn Sie im Spiel ... gar nicht mehr weiterkommen?
- Greifen Sie auf Unterstützungsmöglichkeiten zurück (Foren, Handbücher, andere Spieler fragen) oder beenden Sie das Spiel?

*Durchhaltevermögen und Stressresistenz (konkrete Beispiele); Training für die
Spielprozesse (allein/mit dem Clan)*

- Welche Spielmomente erfordern, Ihrer Meinung nach, besonders viel Durchhaltevermögen und Stressresistenz?
- Was unternehmen Sie, um diese Spielsituationen erfolgreich zu meistern?
- Nehmen Sie Kaffee oder Energy-Drinks zu sich? Nehmen Sie noch weitere Mittel zu sich, die positive Auswirkungen auf Ihre Leistung im Spiel haben oder von denen Sie sich einen Mehrwert im Spiel versprechen?

Erleben der Spielpartner und Auswirkung auf die eigene Motivation

- Sind Sie bei ... Mitglied in einer Spielgemeinschaft (Gilde, Allianz, Clan etc.)?

Wenn ja:

- Inwieweit hat dies Auswirkungen auf Ihre Spielmotivation?
- Wie ernst nehmen Sie die soziale Verpflichtung gegenüber Ihren Mitspielern?
- Haben Sie dadurch schon einmal gespielt, obwohl Sie eigentlich gar nicht spielen wollten?
- Haben Sie z.B. dadurch schon länger gespielt, als Sie eigentlich wollten?

- Mit wie vielen Mitgliedern Ihrer Spielgemeinschaft (Gilde, Clan, Allianz) haben Sie auch persönlichen Kontakt? Mit wie vielen Mitgliedern aus Ihrer Spielgemeinschaft haben Sie sich bereits persönlich getroffen?
- Woher kennen Sie die Mitglieder Ihrer Spielgemeinschaft?

Erleben, nicht aufhören zu können, die Zeit zu „vergessen“, Schlafenszeiten zu verringern oder nicht einzuhalten

- Haben Sie schon einmal die Erfahrung gemacht, mit dem Spielen von ... nicht aufhören zu können und darüber die Zeit zu vergessen?

Wenn ja:

- Warum ist das passiert?
- Hatte das negative Auswirkungen auf Aktivitäten in der realen Welt, wie z.B. die Schularbeiten oder den Haushalt?
- Wie lange haben Sie dann gespielt?
- Ist das schon öfter vorgekommen?

Anschlusskommunikation

- Sprechen Sie mit Ihren Freunden, Bekannten oder Ihrer Familie über Computerspiele?
- *Wenn ja:* Worüber?

Transfererfahrungen

- Haben Sie schon einmal nach dem Beenden des Spiels ... das Spiel „im Kopf weitergespielt“?
- Denken Sie auch nach dem Spiel ... noch über Probleme aus dem Spiel nach?
- Haben Sie schon einmal von dem Spiel ... geträumt?
- Haben Sie schon einmal etwas in ... gelernt oder trainiert, was Ihnen auch außerhalb des Spiels nützlich war?
- Nutzen Sie Angebote in anderen Medien, die zu diesem Spiel gehören, wie z.B. Internetseiten (inkl. Foren), Zeitschriften oder Filme?

Wenn ja:

- Welche?

- Welchen Stellenwert haben diese ergänzenden Medien für Sie? Könnten Sie darauf verzichten?
- Spielen Sie durch die Nutzung dieser Medienangebote weniger?
- Abschlussfrage: Gibt es noch etwas, was Sie ergänzen möchten?

5.3 Codewortbaum

- Beziehungsnetzwerk
 - privat
 - beruflich
- Schule/Studium/Ausbildung/Beruf
- Freizeitaktivitäten
 - mediale
 - non-mediale
- Zufriedenheit mit der jetzigen Lebenssituation
- Einschätzung der eigenen Stärken
 - Selbsteinschätzung
 - Fremdeinschätzung
- Einschätzung der eigenen Schwächen
 - Selbsteinschätzung
 - Fremdeinschätzung
- Computerspielsozialisation in Kindheit und Jugend
 - Erster Kontakt mit Computerspielen
 - Spielvorlieben
 - Actionspiele bzw. Shooter
 - Sport- und Rennspiele
 - Strategie- oder Managementspiele bzw. Simulationen
 - Knobel- und Denkspiele
 - Abenteuer- und Rollenspiele
 - Jump'n'Run-Spiele bzw. Action-Adventure
 - Partyspiele
 - Quiz- und Lernspiele
 - Fitness- und Bewegungsspiele
 - Spielabneigungen
 - Geräteausstattung
 - Gerätebesitz
 - Bevorzugte Plattformen
 - Faszination an Computerspielen
 - Spielerleben retrospektiv
 - Soziale Einbindung bei den Spielprozessen
 - Alleine
 - Gemeinsam
 - Mit anderen
 - Gegen andere
 - Computerspielen in der Familie
 - Medienerziehung in der Familie
 - Zeitlich
 - Inhaltlich
 - Computerspielen als Belohnung
 - Computerspielverbot als Strafe
 - Einstellung der Eltern gegenüber Computerspielen
 - Computerspielen im Freundeskreis
 - Spielaktivität in einzelnen Lebensphasen
 - Intensiv/viel
 - Nicht-intensiv/wenig

Aktuelle Spielsituation

Spielvorlieben

- Actionspiele bzw. Shooter
- Sport- und Rennspiele
- Strategie- oder Managementspiele bzw. Simulationen
- Knobel- und Denkspiele
- Abenteuer- oder Rollenspiele
- Jump'n'Run-Spiele bzw. Action-Adventure
- Partyspiele
- Quiz- und Lernspiele
- Fitness- oder Bewegungsspiele
- Social Games

Spielabneigungen

Geräteausstattung

- Gerätebesitz
- Bevorzugte Plattform

Faszination am aktuellen Lieblingsspiel

Typische Spielsession mit dem aktuellen Lieblingsspiel

Entwicklung der Nutzungsdauer beim Lieblingsspiel

Spielmotivation (alle Spiele)

Strukturelle Kopplung (alle Spiele)

Informationssuche (alle Spiele)

Zeitliches Investment (alle Spiele)

Beenden einer Spielsession (alle Spiele)

Abbruch der Spielaktivität

- ein bestimmtes Spiel

- temporär

- dauerhaft

- Referenzspiel

- temporär

- dauerhaft

- jegliche Spielaktivität

- temporär

- dauerhaft

Soziale Einbindung bei den Spielprozessen

- alleine

- gemeinsam

- mit anderen

- gegen andere

Kommunikation in Computerspielen

- spielbezogen

- nicht-spielbezogen

Veränderung des Beziehungsnetzes durch Computerspiele

Veränderung des Freizeitverhaltens durch Computerspiele

Referenzspiel

[jeweils codiert für]

Counter-Strike, FIFA 09, Sims3, WoW, FarmVille

Allgemein/andere Spiele

Spielanlässe

Zeitliches Investment

Typische Spielsession

Erleben von Spaß/Spannung

Erleben von Stressmomenten

Erleben von Langeweile

Flow-Erleben

Erleben von Frustrationsmomenten

Einschätzung von Durchhaltevermögen und Stressresistenz

Erleben der Mitgliedschaft in einer Spielgemeinschaft

Nutzung von Unterstützungsmöglichkeiten

Spielinterne Kompetenzen

Anschlusskommunikation

Transfer

Sonstiges

Wirkungsannahmen

[Unterkategorien jeweils für]

Positive Effekte allgemein

Positive Effekte an sich selbst beobachtet

Positive Effekte von anderen beobachtet

Positive Effekte an anderen beobachtet

Sensomotorik, Handling und Reaktionsschnelligkeit

Kognitive Kompetenzen

Räumliches Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeit

Affektive Kompetenzen

Soziale Kompetenzen

[Unterkategorien jeweils für]

Problematische Effekte allgemein

Problematische Effekte an sich selbst beobachtet

Problematische Effekte von anderen beobachtet

Problematische Effekte an anderen beobachtet

Physische Beeinträchtigungen

Kognitive Beeinträchtigungen

Orientierungslosigkeit

Soziale Beeinträchtigungen

Stellenwert von Computerspielen

Einschätzung der Computerspielenutzung

Nutzung von Freunden

Eigene Nutzung

Nutzung der Geschwister

Nutzung von Freunden/Bekanntem

Nutzung von Fremden

Medienkompetenz

Ideen MK-Förderung

Wissen

allgemein

instrumentell
analytisch
strukturell
computerspielbezogen
instrumentell
analytisch
strukturell

Reflexion

allgemein
selbstbezogen
medienbezogen
gesellschaftsbezogen
computerspielbezogen
selbstbezogen
medienbezogen
gesellschaftsbezogen

Handeln

allgemein
Gestaltung
Kommunikation
Partizipation
computerspielbezogen
Gestaltung
Kommunikation
Partizipation
selbstbestimmte Nutzung
allgemein
computerspielbezogen

5.4 Leitfaden für Experteninterviews

Die Interviews dienen vor allem dazu, eine Experteneinschätzung zum Thema exzessive Nutzung, aber auch zu möglichen kompetenzfördernden Aspekten der Computerspielenutzung zu erhalten. Darüber hinaus sollen die Experten auch Aussagen zum Diskurs, zu (Diagnose-)Kriterien sowie – wenn möglich – zu Fällen in ihrer Praxis machen.

Eigene Haltung zu Computerspielen	
Meinung	Beschreiben Sie zum Einstieg bitte Ihre persönliche Meinung zu Computer- und Videospiele.
Nutzung	Spielen Sie selbst Computer- oder Videospiele, sei es im Rahmen Ihrer professionellen Tätigkeit oder in Ihrer Freizeit?
Diskurs	
Fachdiskurs	<p>Wie wird Computerspielen generell in Ihrer Berufspraxis diskutiert?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie wird das Thema ganz allgemein behandelt? • Welche kompetenzfördernden Möglichkeiten werden diskutiert? • Welche Risiken werden angesprochen? <p>Wo verorten Sie Ihre eigene Position?</p>
Mediendiskurs	<p>Wie schätzen Sie die mediale Berichterstattung über Computerspielen ein?</p> <p>In welchem Verhältnis steht diese zum Diskurs innerhalb Ihrer Berufspraxis?</p> <p>Welche Position beziehen Sie dazu?</p>
Definition	
Definition	Wie definieren Sie Computerspielabhängigkeit?
Abgrenzung verschiedener Begriffe	<p>In den Diskussionen werden unterschiedliche Begriffe verwendet. Wie würden Sie diese Begriffe einordnen? [Karten mit Begriffen vorlegen]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computerspielsucht • Computerspielabhängigkeit • Pathologisches Spielen • Dysfunktionale Computerspielenutzung • Exzessives Spielen • Intensives Spielen

Diagnose	
allgemein	Wann ist jemand aus Ihrer Sicht computerspielabhängig?
Kriterien	Nach welchen Kriterien nehmen Sie eine Diagnose vor?
Verbreitung des Phänomens	
Allgemeine Einschätzung	Wie verbreitet ist das Phänomen der Computerspielabhängigkeit?
Berührung in der Praxis	Wann ist bei Ihnen der erste Fall von Computerspielabhängigkeit aufgetreten? Wie viele Fälle von Computerspielabhängigkeit sind in Ihrer eigenen Praxis bereits aufgetreten?
Veränderungen	Welche Veränderungen lassen sich im Zeitverlauf feststellen?
Blick auf die Spieler	
Merkmale	Welche Merkmale weisen Ihre Patienten auf? - Schutzfaktoren - Risikofaktoren Welche Gemeinsamkeiten fallen Ihnen auf? Wie verhalten sich die Klienten Ihnen gegenüber? Wie verhalten sich die Klienten gegenüber anderen Klienten (z.B. in einer Gruppensitzung)? Wie verhalten sich die Klienten gegenüber ihrer eigenen Familie (sofern diese an Beratungsgesprächen/therapeutischen Sitzungen teilnimmt)? Könnten Sie einen typischen Fall von Computerspielabhängigkeit aus Ihrer beruflichen Praxis schildern? Könnten Sie einen untypischen Fall von Computerspielabhängigkeit aus Ihrer beruflichen Praxis schildern? Könnten Sie dieses Klientel mit anderen Personengruppen aus Ihrer beruflichen Praxis vergleichen?
Unterschiede	Welche Unterschiede fallen Ihnen auf?
Blick auf die Spiele	
Riskante Spiele	Mit welchen Spielen werden Sie in Ihrer Berufspraxis konfrontiert?
Riskante Spielmechanismen	Von welchen Spiel-Mechanismen berichten die Patienten?
Riskante Spiele	Welche Spiele fördern aus Ihrer Sicht ein exzessives Nutzungsverhalten von Computerspielen?
Riskante Spielmechanismen	Welche Spiel-Mechanismen erweisen sich für eine problematische Nutzung als bedeutsam?

Behandlungsansätze	
Behandlung	<p>Seit wann behandeln Sie exzessive Computerspielenutzung?</p> <p>Wie hat sich die Nachfrage nach der Therapie verändert?</p> <p>Wie sieht Ihr Behandlungskonzept aus?</p> <p>Wie entsteht der Kontakt zu Betroffenen?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kommen die Betroffenen auf eigene Initiative? <ul style="list-style-type: none"> • Falls nein, wer macht sie auf die problematische Nutzung aufmerksam? <p>Welche Angebote machen Sie Personen, die sich wegen ihrer Computerspielnutzung an Sie wenden?</p>
Ziel	<p>Was ist Ihr Behandlungsziel?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wird beispielsweise Abstinenz angestrebt? - Inwieweit ist die Vermittlung kompetenzförderlicher Aspekte von Computerspielen Teil des therapeutischen Ansatzes?
Dauer	Wie lange dauert die Behandlung?
Erfolge	<p>Wie schätzen Sie den Behandlungserfolg ein?</p> <p>Inwieweit gibt es Rückmeldung von den Klienten?</p>
Misserfolge	<p>In wie vielen Fällen wurde die Behandlung abgebrochen?</p> <p>Wie hoch ist bzw. schätzen Sie die Quote der Betroffenen ein, die nach der Behandlung in alte Verhaltensmuster zurückfallen?</p> <p>Kommen Patienten wieder?</p>
Voraussetzungen auf Therapeutenseite	Welche Kompetenzen sind auf Seiten der Therapeuten notwendig?
Handlungsbedarfe	
	<p>Wo bestehen aus Ihrer Sicht Handlungsbedarfe? Zum Beispiel im Hinblick auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prävention • Therapie • Forschung • Gesellschaftlicher Diskurs • Weiterbildungen

6 Medienpädagogische Projekte zum Thema Computerspiele

Die Übersicht beinhaltet medienpädagogische Projekte, die sich explizit mit Computerspielen befassen. Unterschieden wird zwischen Projekten und Initiativen, die den Fokus auf Medienkompetenzförderung legen und solchen, deren Fokus stärker auf der exzessiven Computerspielenutzung liegt. Allgemeine medienpädagogische Projekte und Initiativen zur Medienkompetenzförderung, Beratungs- und Therapieangebote sowie medienpädagogische Materialien in Form von Broschüren, DVDs etc. wurden in dieser Übersicht nicht berücksichtigt.²¹

Regelmäßig aktualisierte Datenbanken finden sich u.a. auf der Webseite des Instituts Spielraum (<http://www1.fh-koeln.de/spielraum/start/materialien>) sowie in der Übersicht der Medienkompetenzprojekte in Nordrhein-Westfalen, die die Landesanstalt für Medien LfM anbietet (<http://www.medienkompetenz-projekte-nrw.de/lfm-db2>).

6.1 Fokus „Medienkompetenzförderung“

Institution	Projekt/Material	Zielgruppe	Ziel	Link
Blickwechsel e.V. & MA HSH	PIF – PC- und Internetführerschein für Kinder (inkl. Computerspielmodul) Durchführung von Computerschulungen für Kinder in Kindertagesstätten, Schulen und Hortgruppen	Erzieher Kinder (6 bis 14 Jahre)	Einen reflektierten und kontrollierten Umgang mit Computer und Internet ermöglichen	www.blickwechsel.org
Bundeszentrale für politische Bildung	Interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computer-	Pädagogen Eltern Spieler	Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden fördern Eltern und pädagogisch Verantwortli-	www.spielbar.de

²¹ Ein besonderer Dank geht an Jürgen Slegers von Institut *Spielraum* in Köln für ergänzende Hinweise auf weitere Initiativen.

	spiele Infos über Computerspiele Pädagogische Beurteilungen von Spielen		chen beim Einstieg in Thema helfen Tipps und Materialien für Alltag und pädagogische Praxis bereitstellen	
Bundeszentrale für politische Bildung spielbar.de ComputerProjekt Köln e.V Spielraum Turtle Entertainment	„Eltern-LAN“	Eltern Lehrer/Multiplikatoren	Eltern und Pädagogen den Einstieg in das Computerspielen erleichtern Berührungsängste abbauen und Com- puterspiele ausprobieren	www.bpb.de/veranstaltungen/5OSRWT
ComputerProjekt Köln e.V.	Das Computerspiel als erlebnis- und medienpädagogisches An- gebot in der Schule	Hauptschüler	Reflexion von Computerspielen und Förderung kreativer Kompetenzen	www.fh-koeln.de/ spiel- raum/level3/schulische_ medienpaedagogik /00454/index.html
ComputerProjekt Köln e.V.	Spieleratgeber Kinder und Jugendliche als Spieletester	Lehrer/Multiplikatoren Eltern Jugendliche	Jugendmedienschutz Pädagogische Einschätzung; kann von der USK-Alterskennzeichnung abweichen, da sie nicht allein die Jugendge- fährdung als Maßstab nimmt Förderung der Medienkompetenz (als Beitrag zum Jugendmedienschutz)	www.spieleratgeber-nrw.de/
ComputerProjekt Köln e.V. Institut Spielraum Waldrutter e.V.	„dungeon2go“ Vom virtuellen Rollenspiel zum realen Kurzabenteuer	Kinder und Jugendliche (ab 12 Jahren)	Prävention zum Thema „Exzessives Computerspiel“ Anknüpfen an die Spielwelten und Bedürfnisse Jugendlicher, Verknüpfung von Realität und Virtua- lität	---
Computerspielschule Leipzig	Workshops & Fortbildungen Informationsveranstaltungen	Lehrer/Multiplikatoren Eltern	Informationsvermittlung Reflektierter Umgang mit Computerspie- len	www.uni- leipzig.de/~compssp/Csl/ index.html

	Begleitetes Spielen	Jugendliche	„Distanzabbau von Eltern und Pädagogen zu Computerspielen“	
Drogenhilfe Köln e.V.	„Wer ist eigentlich Mr. Lan?“ Elternseminar zur Unterstützung bei Fragen rund um den Umgang mit dem Computer	Eltern	Information über und Einblicke in virtuelle Welten Erfahrungstausch	www.sucht-bildung.de
Initiative Creative Gaming	Workshops Festival für kreatives Computerspielen („play“) Fortbildungen Informationsveranstaltungen	Lehrer/Multiplikatoren Eltern Jugendliche	Kreativer Umgang mit Computerspielen Reflexion Medienkritik	www.creative-gaming.eu
Institut Spielraum	Tag der Medienkompetenz	Schüler Lehrer Eltern	Informationsvermittlung Reflexion	www.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00678/index.html
Institut Spielraum	„Digitale Medienwelten Jugendlicher I“	Schüler	Reflexion des eigenen Medienverhaltens	www.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00602/index.html
Institut Spielraum	„Digitale Medienwelten Jugendlicher II“	Schüler	Schüler setzen sich mit kritischen Sichtweisen auf Computerspiele auseinander und überlegen sich, wie sie (ihren) Eltern, aber auch Lehrern und Mitschülern einen Einblick in ihre Medien- und Spielwelten geben können.	www.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00603/index.html
Institut Spielraum	„Faszination Computerspiel“	Schüler	Reflexion der eigenen Computerspielenutzung	www.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00563/index.html
Institut Spielraum	„Schüler-Medien-Trainer:	Schüler (10. und 11. Jg.)	Peer-to-Peer-Ansatz	

ComputerProjekt Köln e.V. mit Unterstützung der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz, Landesstelle NRW	Games“ (Pilotprojekt)		Medienkompetenzförderung Schulung in den Bereichen Mediennutzung und Jugendmedienschutz	
Jens Wiemken & byte42.de	„Hardliner“	Jugendliche (12 bis 15 Jahre)	Gewaltelemente aus Computerspielen als Basis für Gespräche entziffern ein Gefühl für den Anderen bekommen einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Alltagsmedium Computer erlernen die begrenzte sinnliche Erfahrung bei Bildschirmspielen durch authentische Erlebnisse ausgleichen	www.byte42.de/index.php/hardliner
lokal-global.de (Institut für Medienpädagogik und Medientechnik – Landesfilmdienst Rheinland-Pfalz e.V.)	Modul Computerspiele	Lehrer/Multiplikatoren Eltern Jugendliche		www.lokal-global.de
medien+bildung.com	Das Theater Game GamePLAYTheater	Kinder und Jugendliche (10 bis 16 Jahre)		www.medienundbildung.com
Offener Kanal Schleswig Holstein	„Game Treff – Eltern testen Computerspiele“	Eltern Multiplikatoren	Learning by doing im Feld Computerspiele, Wirkung von Computerspielen besser einschätzen können, (erzieherischen) Umgang mit Computerspielen erlernen	www.okwestkueste.de/sh/lenen/mk_eltern/game_treff.php
SIN – Studio im Netz e.V.	Workshops Fortbildungen Informationsveranstaltungen Fachtagungen, Veröffentlichungen, Diskussionsplattform, Auszeichnung für Computer-	Lehrer/Multiplikatoren Eltern Jugendliche, Kinder	„Das Ziel von SIN ist es, den virtuellen Irrgarten der multimedialen Welten transparent und zugänglich zu machen und medienpädagogische Impulse für einen sinnvollen Umgang mit den digitalen Technologien zu setzen. Dazu werden Projekte, Seminare und pädagogische Handreichungen konzipiert, reali-	http://www.sin-net.de/

	spiele		siert, ausgewertet und publiziert.“	
Spawnpoint – Institut für Computerspiel	5 Module: Bildung, Kunst – Kultur – Sport, Beratung, Forschung, Emanzipation Im Rahmen dieser Module gibt es unterschiedliche Angebote: Projekte Veranstaltungen Veröffentlichungen Kongresse Diskussionsplattform	Kinder und Jugendliche Spieler-Community	„Spawnpoint klärt in emanzipatorischer Tradition der Medienpädagogik Spieler und Nicht-Spieler von Computerspielen über Chancen und Risiken auf“	www.ics-spawnpoint.de
Stiftung Medien- und Online-sucht	LAN-Party für Eltern	Eltern (speziell Väter)	„Hintergrundinformationen über Jugendschutzfragen, problematisches Spielverhalten und die Faszinationskraft der Spiele sollen in Kurzvorträgen vermittelt werden.“	stiftung-medienundonline-sucht.de/index.php?option=com_content&view=article&id=71&Itemid=90
TIDE gGmbH	„Eltern-Medien-Lotse“ -Modul Games, Computer, Konsolen, Onlinespiele Elternabende Informationsveranstaltungen	Eltern	Unterschiedliche Themenbereiche werden behandelt: Nutzungsarten, Forschung, kreativer Umgang, Sucht, Gewaltspiele, Datenschutz, Kostenfalle	www.tidenet.de/akademie/elternmedienlotse/elternmedienlotse.html

6.2 Fokus „Exzessive Nutzung“

Institution	Projekt/Material	Zielgruppe	Ziel	Link
Caritasverband für das Erzbistum Berlin e.V.	„Lost in Space“ Beratungsgespräche und angeleitete Gesprächsgruppe für Betroffene und Angehörige	Betroffene von problematischem Medienkonsum Angehörige	Konsumverhalten kritisch hinterfragen Erarbeitung eines vernünftigen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien erarbeiten	www.dicvberlin.caritas.de/41701.html
Diakonisches Werk Kassel	„Real Life“ Behandlung und Beratung von Betroffenen und Angehörigen Präventionsarbeit	Gefährdete und abhängige Jugendliche Junge Erwachsene und deren Eltern	Herstellung einer stabilen Veränderung des Medienkonsums der Klienten	www.dw-kassel.de/suchtberatung/reallife/index.html
Drogenhilfe Köln e.V.	„Faszination und Suchtgefahren von Computerspielen und Chats“ (Seminar für Fachkräfte) Gruppenangebote für Betroffene von Online-Sucht	Fachkräfte aus Jugendrichtungen Pädagogen Betroffene	Fortbildung von Fachkräften Vermittlung von Informationen und Methoden für die Arbeit mit Betroffenen und deren Umfeld Austausch von Betroffenen sowie professionelle Hilfe ermöglichen	www.sucht-bildung.de
Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin	„Update-Your-Life“ Präventionskampagne gegen Computer- und Internetsucht“ Beratung Informationsmaterial Fortbildungen	Jugendliche Eltern Pädagogen	Information, Sensibilisierung und Aufklärung mit dem Ziel, Eltern, Fachkräfte und Jugendliche zu befähigen, einen problemlosen und kompetenten Umgang mit Computer und Internet zu vermitteln und auf eine problematische Entwicklung reagieren zu können	www.berlin-update-your-life.de/
Hamburgische Landesstelle für Suchtfragen e.V. Büro für Suchtprävention	„Netz mit Webfehlern“ Fortbildungen Informationsveranstaltungen	Fachkräfte aus der Suchthilfe Pädagogen Eltern Jugendliche	Sensibilisierung für die Thematik Computer- und Internetsucht Fortbildung von Fachkräften aus der Suchthilfe	www.suchthamburg.de/projekte/netz-mit-webfehlern

Hessische Landesstelle für Suchtfragen e.V.	„Netz mit W@bfehlern?“ Informationsveranstaltungen Medienkompetenzseminare Fortbildungen Medienfachtage	Eltern Kinder und Jugendliche Lehrer Angehörige Betroffene	Sensibilisierung für die Thematik Computer- und Internetsucht	www.hls-online.org/index.php
Staatliches Schulamt Offenbach/Neu-Isenburg Infoc@fé Neu-Isenburg	„Be your Gamemaster“ (Modellprojekt zur Mediensuchtprävention) Primärprävention („Digitaali“) Sekundärprävention (WoW AG, Spielertest-Tage)	Grundschüler Jugendliche Eltern Lehrer Betroffene	„Neben der individuellen Arbeit mit bereits betroffenen Jugendlichen, steht vor allem der Präventionsaspekt im Vordergrund. Junge Vielspieler sollen zu einem kontrollierten, reflektierten und vernünftigen Mediennutzungsverhalten angeregt werden.“	www.infocafe.org/mediensucht/index.html
LogOut e.V. (Sitz in Fulda)	„Die Computerspiel Experten“ (Themen wie Online-Abhängigkeit, Realität vs. Virtualität etc. werden mit Kindern und Jugendlichen bearbeitet) „Computerspiele für Noobs“ (Medienpädagogischer Elternabend/Fortbildung)	Kinder und Jugendliche Lehrer/Multiplikatoren Eltern	Vermittlung pädagogischer Grundlagen (Abbau von Vorurteilen; Eltern/Pädagogen und Kinder/Jugendliche zusammen bringen) Interdisziplinärer Austausch Prävention (Medienprojekte & Medienerziehung) Schaffung von Beratungsangeboten.	www.logoutev.de/
Sozialdienst katholischer Männer e.V. Leverkusen	„Logout“ Projektwoche Regelmäßige Treffen	Jungen	Aktive Auseinandersetzung mit Internet- und Computerspielsucht Entwicklung von Präventionsmaßnahmen Entwicklung von Handlungsmöglichkeiten in konkreten Fällen von exzessiven Gebrauch Auseinandersetzung mit der eigenen Geschlechterrolle	http://www.kindersuchthilfe.de/124.html