

Thomas Jacob: Unendliche Weiten

Besonders World of Warcraft ist ein Phänomen. Über drei Millionen Menschen weltweit, da-runter knapp 300.000 Deutsche, sitzen bereits jetzt in ihrer Freizeit am Rechner und tauchen in die Fantasiewelt ab. Computerspiele über das Internet gemeinsam zu spielen, ist zwar keine neue Entwicklung. Bis vor kurzem führten sie aber in Deutschland wegen der hohen Verbindungsgebühren ein Schattendasein. Mit der flächendeckenden Verbreitung von DSL-Anschlüssen und billigen Flatrates sind Onlinespiele aber auch hierzulande massenkompatibel geworden. Zwei der erfolgreichsten und ausgereiftesten Vertreter sind World of Warcraft und OGame – obwohl sie unterschiedlicher kaum sein könnten. World of Warcraft gehört zum Genre der MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). „Massively Multiplayer Online“ bedeutet, dass viele Tausend von SpielerInnen gleichzeitig über das Internet mit- und gegeneinander spielen. „Role Playing Game“ macht deutlich, dass jeder Spieler dabei in die Rolle eines erfundenen Charakters schlüpft. Mit der Erschaffung genau dieses eigenen Charakters beginnt dann auch die Laufbahn eines jeden World of Warcraft-Spielers. Die Wahl fällt zunächst schwer: Einen flinken Elfenzauberer, einen geschickten Zwergenpriester, oder doch lieber den tumben Haudrauf-Ork? Die Kombinationsmöglichkeiten sind zahllos.

Danach kann der Spieler am Äußeren seines Geschöpfes feilen und ihm schließlich einen Namen geben. Erst jetzt beginnt das eigentliche Spiel: Der Spieler steuert diesen Charakter mit Maus und Tastatur durch die riesige Welt von Azeroth. Dort warten jede Menge Aufgaben: Es gilt, neue Gebiete zu erforschen, böse Monster zu vertrimmen, Aufgaben zu erledigen und bei alledem ständig seine Ausrüstung und Fähigkeiten zu verbessern. Bis hierhin trifft die Beschreibung auch auf herkömmliche Computer-Rollenspiele zu. Das eigentlich Faszinierende an MMORPGs wie World of Warcraft ist aber die Interaktion mit den MitspielerInnen. Denn in Azeroth ist man nie alleine unterwegs, ständig trifft man die Charaktere anderer menschlicher MitspielerInnen. Diese kann man jederzeit ansprechen und sich über ein Chatsystem mit ihnen unterhalten. SpielerInnen können aber auch miteinander handeln, oder sich sogar zu Gruppen zusammenschließen, um schwere Aufgaben gemeinsam zu bestehen. Ein „Ende“ hat das Spiel nicht, wer möchte, kann mit seinem Charakter endlos weiterspielen – oder einfach einen neuen erstellen und von vorne beginnen.

Im Kern unterscheidet sich World of Warcraft damit nicht von den vielen Konkurrenten auf dem Onlinespielmekmarkt, wie beispielsweise Sonys Everquest. Das Blizzard-Spiel punktet aller-dings mit seiner Einsteigerfreundlichkeit, der wunderschönen Grafik und einem etablierten Namen. Denn das Warcraft-Universum ist den meisten Computerspielern durch die erfolgreiche Strategiespielserie gleichen Namens seit Jahren vertraut. So hat es World of Warcraft in nur wenigen Monaten geschafft, zum dem erfolgreichsten MMORPG zu werden. Um zu verdeutlichen, was für eine Goldgrube das Spiel für den Hersteller ist, genügt eine kurze Rechnung: Über drei Millionen Menschen haben das Spiel für etwa 40 bis 50 Euro gekauft. Und jeder dieser drei Millionen bezahlt monatlich zwischen 11 und 13 Euro Abogebühren, um mitspielen zu können.

Die angeblich 50 Millionen Dollar, die die Entwicklung des Spiels verschlungen hat, dürften sich somit schon lange rentiert haben. OGameWorld of Warcraft gehört zur Luxusklasse unter den Onlinespielen. OGame erscheint dagegen wie ein Billigangebot – zumindest auf den ersten Blick. Anstatt eines grafischen Feuerwerks gibt es hier nur nackte Texte und Tabellen, aus den Lautsprechern dringt kein Ton. Es gibt weder eine Story noch irgendeine Form von Action. Und trotzdem spielen mehr als eine Million Menschen weltweit OGame mit der gleichen

Begeisterung wie die Warcraft-Fans ihr Spiel. Es sind vor allem zwei Eigenschaften, die für OGame sprechen: Es ist kostenlos, und zum Mitspielen genügt ein Computer mit Internetanschluss. Denn OGame gehört zu den so genannten Browserspielen. Das sind Spiele, die ganz einfach über den Internetbrowser wie den Internet Explorer oder Firefox gesteuert werden. Die Spieldaten selbst lagern zentral auf dem Server des Anbieters. Somit kann der Spieler nicht nur am heimischen Rechner an seinem Imperium weiterbasteln, sondern auch an der Uni, im Internetcafe oder – auch das soll es geben – am Arbeitsplatz. OGame ist kein Rollenspiel wie Warcraft, sondern ein Strategiespiel.

Das heißt, hier steuert man keinen einzelnen Charakter, sondern lenkt die Geschicke einer Zivilisation. Ziel ist es, ein möglichst großes Imperium im Weltall aufzubauen. Jeder neue Spieler startet mit einem einzigen Planeten als Basis. Mittels einiger Mausklicks sind schnell die ersten Metallminen, Kraftwerke und Raumschiffwerften gebaut. „Schnell“ ist dabei relativ, denn jeder Ausbau dauert einige Minuten bis Stunden. Im OGame-Universum tickt die Uhr immer weiter, 24 Stunden am Tag. Während bei World of Warcraft nichts passieren kann, solange der Spieler nicht eingeloggt ist, kann in OGame jederzeit das eigene Reich angegriffen werden. Wer in so einem Fall längere Zeit nicht online ist, um zu reagieren, der hat Pech. Solche Angriffe sind alles andere als selten. Denn mit einem mickrigen Planeten ist in OGame kein Blumentopf zu gewinnen. Expansion heißt das Zauberwort – mit Hilfe von bewaffneten Raumschiffen und auf Kosten der anderen Spieler. Nur mit Waffengewalt kommt man bei OGame weiter.

Trotzdem spielt auch hier die Interaktion mit den anderen Spielern eine große Rolle. Denn um sich gegen Angriffe zu schützen, schließen sich die meisten einer der zahlreichen „Allianzen“ an. Diese sprechen sich über Foren oder Chaträume ab und schmieden dabei gemeinsame Pläne – meist wiederum koordinierte Angriffe auf andere Allianzen. OGame ist wie erwähnt kostenlos und finanziert sich über Werbebanner, die auf den Seiten geschaltet sind. Offenbar ein lohnendes Geschäft, denn der Browserspiele-Markt boomt. Vom Fußballmanager bis zur Handelssimulation – für jeden Geschmack ist etwas dabei.