

gegen die wirklich großen Feinde antreten darf. Zu Beginn des Spiels ist der Avatar nur spärlich ausgerüstet.

Im Startgebiet bekommt der Anfänger-Held einfache kleine Übungsaufträge und seine Fortschritte werden mit besserer Ausrüstung und der Erweiterung seiner Fähigkeiten belohnt. Bald darf der Spieler Berufe erlernen und gefährlichere Aufträge erledigen. Auftraggeber sind dabei immer *NPCs* (*Non Player Characters*), die nebenher die Geschichte von *WoW* erzählen und die Welt stimmig machen. Schon bald fängt der Spieler an, eigene Ziele zu entwickeln und verfolgt individuelle Strategien. Der eine möchte möglichst schnell reiten lernen (ab Level 20); der andere möchte mit Berufen viel Gold verdienen; und der Dritte sucht sich Mitstreiter für *Dungeons* (Instanzen), um dort Gruppenaufgaben zu bewältigen. Außer den erwähnten Möglichkeiten gibt es noch dutzende, um den eigenen Avatar zu entwickeln und ihn zu einer Persönlichkeit auszubauen.

Warum World of Warcraft glücklich machen kann

Egal, für welchen Weg sich die Spieler entscheiden, er führt immer aufwärts. Für fast jede Handlung gibt es Erfahrungspunkte, durch die man aufsteigt. Nach kurzer Eingewöhnung fangen die Spieler an, ihren Avatar aufzubauen. Er soll aufsteigen, dabei Berufe lernen, eine tolle Ausrüstung tragen, ein besonders schönes Reittier besitzen und Mitglied in einer Gilde sein. Bis Level 85 ist das vorrangige Ziel allerdings der Levelaufstieg.



Abb. 22: Thyrra im Jahr 2005 und fünf Jahre später

Ein langer Weg, der bei zwei bis drei Stunden täglicher Spielzeit ungefähr sechs Monate dauert. Doch keiner geht den Weg allein. Im Gegensatz zu klassischen Offline-Rollenspielen bewegt sich der Spieler in einer Welt, die bevölkert ist von Mitspielern. Die Aufgaben, die zum Levelaufstieg vollbracht werden müssen (*Quests*), sind oft nur mit mehreren Spielern zu bewältigen. Kämpfe gegen besondere *Boss-Gegner* in *Dungeons* tritt man beispielsweise zu fünft oder auch in einer Gruppe von ungefähr 10–25 Spielern (*Raid*) an. Um solche Herausforderungen im Spiel anzugehen, müssen sich Spieler lange vorbereiten. Der Avatar muss sehr gut ausgestattet sein, und vorab werden bestimmte *Quests* absolviert. Im Zusammenspiel mit anderen Spielern hat er sich bereits bewährt und wurde vielleicht in eine der großen *Raidgilden* aufgenommen. Seinen Avatar muss jeder perfekt beherrschen, und das Zusammenspiel erfordert ein hohes Maß an Verbindlichkeit und Abstimmung. Um das zu gewährleisten, sprechen viele Spieler per Headset miteinander. Wenn dann ein Freund anruft, kann man wirklich nicht ans Telefon gehen, denn das virtuelle Leben von 24 anderen Spielern hängt davon ab, dass man seinen Job im Spiel richtig macht. Diese hohe Verbindlichkeit und soziale Kontrolle spricht viele nicht an. Andere Spieler profitieren aus den Erfolgen ihrer Spielcharaktere: Sie gehören vielleicht zu den Ersten, die *Arthas*, den Lichkönig, besiegt haben. In *Azeroth* gilt das etwas.

Kohärenzgefühl und Selbstwirksamkeit

Die Fantasy-Welt erleben die Spieler als komplexe, jedoch berechenbare Welt. Es gibt feste Regeln und Abläufe, auf die man sich verlassen kann – ganz im Gegensatz zur (immer wieder vorkommenden) Unüberschaubarkeit und Unberechenbarkeit der realen Welt. Ein starkes Kohärenzgefühl ist eine der Grundlagen für erfolgreiche Lebensbewältigung. Beispielsweise zeigt Antonovsky anhand des Salutogeneseprinzips

„inwieweit eine Person die von ihr erfahrenen Anforderungen als strukturiert, vorhersagbar und erklärbar wahrnimmt, sowie die zum Umgang mit diesen benötigten Ressourcen als verfügbar erlebt und diese Herausforderungen als lohnenswert bezüglich des eigenen Engagements empfindet.“
(Antonovsky 1993, 725 f)

Auch wenn Spielmotivationen nicht ohne Weiteres in die Realität übertragbar sind, lohnt sich ein Blick darauf, um zu erkennen, wie das System, bestehend aus Herausforderung und Erfolg funktioniert. Oft erleben sich Jugendliche im realen Leben als ohnmächtig und suchen deswegen nach dem höchst angenehmen Gefühl von Macht und Kontrolle in Computerspielen (Fritz 1995). Ein Faktor, der zur Zufriedenheit mit dem eigenen Le-

ben beiträgt und zugleich als eine wichtige Motivationsgrundlage sowie als Grundlage des Unterhaltungserlebens (Klimmt 2006a) gelten kann ist die Selbstwirksamkeit als Erleben der Bedeutsamkeit der eigenen Handlungen (Vorderer 2006). Nur der Spieler allein bestimmt, was er wann und wo tut; und fast jede Handlung führt zu einem Erfolg.

Erfolge und Erfolgsbedingungen

Als Spielehersteller entwickelt „Blizzard“ immer neue Ideen, um die Kunden an *World of Warcraft* zu binden. Immerhin bezahlen die Spieler im Monat derzeit durchschnittlich 12 Euro für ihren Spielaccount. Von Anfang an bietet das Spiel, zusätzlich zu fantastisch gestalteten Landschaften, viele Möglichkeiten der Beschäftigung: Man kann allein und zusammen *Quests* erledigen, sich durch Instanzen kämpfen oder Berufe erlernen. Als Schmied oder Alchemist stellt man Dinge her, verkauft sie im Auktionshaus (gegen *Spielgold*) und investiert den Gewinn wiederum in neue Fähigkeiten. Für das Erlangen von Berufen oder Statussymbolen (wie besondere Reittiere oder Rüstungen) braucht man viel Zeit. Mit einfachen *Quests* zu Beginn und mit einer Hinführung zu jeder Fähigkeit ist *WoW* sehr einsteigerfreundlich gestaltet. Und bevor man anfängt sich zu langweilen, wird es hochkomplex.

Als die Spielerzahlen einzubrechen drohten, weil viele Spieler alle selbst gesetzten Ziele erreicht hatten, erschuf „Blizzard“ einen neuen Bestandteil des Spiels: das Erfolgssystem. Seither kann man in *Azeroth* Tausende von Erfolgen erreichen. Von gelegentlichen Belohnungen einmal abgesehen, ist die Motivation, derartige Erfolge zu erreichen, der Erfolg an sich. Jeder kann ihn sehen, er wird im Chat verkündet – und der Spieler bekommt viel Anerkennung dafür. Hier wird deutlich, was vor allem Jugendliche an *WoW* schätzen.

Obwohl man sich in *Azeroth* frei bewegen kann und kein fester Werdegang vorgeschrieben ist, wird im Spiel klar, worauf es vielen ankommt: schnell „hochleveln“, in allem der Beste sein, jeden Kampf gewinnen und über genügend Statussymbole verfügen.

Kommunikation und Gruppenzugehörigkeit

In der Spielergemeinschaft gibt es mannigfaltige Möglichkeiten der Kontaktaufnahme. Über verschiedene Chatkanäle kann man sich mit Einzelnen oder Gruppen unterhalten, im Kreis der Gilde debattieren oder das Gespräch in allen Hauptstädten auf einmal verfolgen. Stolz werden im Chat die neu erworbenen Beweise spielerischer Erfolge präsentiert.