

Julius Othmer; Stefanie Pulst; Andreas Weich

WTF is my GearScore? – Risiko und Sicherheit als datenbankgenerierte Elemente im Computerspiel

2012

<https://doi.org/10.25969/mediarep/3743>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Othmer, Julius; Pulst, Stefanie; Weich, Andreas: WTF is my GearScore? – Risiko und Sicherheit als datenbankgenerierte Elemente im Computerspiel. In: Stefan Böhme, Rolf F. Nohr, Serjoscha Wiemer (Hg.): *Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis*. Münster: LIT 2012 (Medien'Welten 18), S. 183–208. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/3743>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - Share Alike 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

WTF IS MY GEARSCORE? – RISIKO UND SICHERHEIT ALS DATENBANKGENERIERTE ELEMENTE IM COMPUTERSPIEL

Eine zentrale Frage in der Computerspielforschung lautet: ›Warum spielen wir heute ausgerechnet mit Computern?‹ Eine Möglichkeit, sich einer Antwort zu nähern, ist es, die kulturelle Funktion des Computerspielens zu untersuchen. Folgt man Britta Neitzel, Rolf F. Nohr und Serjoscha Wiemer besteht eine der zentralen kulturellen Funktionen des Computerspiels vornehmlich in der »Bereitstellung von gesellschaftlichem Orientierungswissen«, was heute bedeutet, »›abstrakte‹ Wissens- und Handlungsmuster für eine ›digitale Kultur‹ bereit zu stellen, an die sich das Subjekt adaptieren und [...] akkomodieren kann« (2009, 251).

Aufbauend auf dieser Annahme gehen wir im folgenden Artikel davon aus, dass das Konzept des Risikos, die Produktion und Berechnung von Risiken und die Handlungsentscheidung auf der Grundlage von Risikobewertungen für die gegenwärtige ›digitale Kultur‹ von zentraler Wichtigkeit sind. Computer spielen dabei insofern eine wichtige Rolle, als sie durch das Speichern von Informationen in Datenbanken und die Prozessierung dieser Informationen durch CPUs und Algorithmen ein Hilfsmittel zum Risikomanagement und gleichzeitig eine Art Katalysator zu dessen omnipräsenter Verbreitung darstellen. Im Computerspiel, so die hier vertretene These, wird nun Risikomanagement als Spiel überformt und dem Spieler¹ implizit Orientierungswissen zum adäquaten Handeln in der Risikogesellschaft vermittelt.

Im Folgenden werden daher zunächst das Konzept des Risikos, sowie seine Verbindungen zur Computertechnologie und dem Computerspiel als theoretische Grundlage skizziert. Darauf aufbauend wird das gegenwärtig bekannteste MMORPG² WORLD OF WARCRAFT bezüglich des Risikomanagements analysiert, bevor abschließend eine Interpretation der Analyseergebnisse im Hinblick auf die Subjektpositionierung des Spielers bzw. der Spielerin erfolgen soll.

Risiko

Risiko ist grundsätzlich ein Komplex aus Wissensbeständen und Praktiken zum aktiven Umgang mit Gefahren, Bedrohungen und Chancen. Laut Herfried Münkler handelt es sich dabei um »Arrangements, die Gefahr und Bedrohung berechen- und kalkulierbar machen« (2010, 11). Im Medium des Risikos wird die Welt also auf einer rechenhaften (und zumeist statistischen) Grundlage und unter der Annahme eindeutiger Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge modelliert, um in Situationen mit ungewissem Ausgang Handlungsentscheidungen begründen zu können. Claudia Aradau, Louis Lobo-Guerrero und Rens van Munster schreiben in diesem Sinne: »Risk refers to the probability of an undesirable event happening in the future. As an attempt to tame uncertainty and contingency, our general understanding of risks builds on the premise that they can be classified, quantified and to some extent predicted«. Und im Weiteren (auf Nicolas Rose zurückgreifend): »Risk can then be understood as a family of ways of thinking and acting, involving calculations about probable futures in the present followed by interventions into the present in order to control that potential future.« (2008, 148f.). Spricht man von Gefahr und Bedrohung so ist immer eine temporäre Gefährdung von außerhalb gemeint, etwas das dem Subjekt oder dem Kollektiv entgegensteht und ihm damit vorerst eine re-agierende Rolle verordnet. Risiko ermöglicht dagegen das begründete aktive Eingreifen in bestimmten Situationen, legt es den Akteuren aber gleichzeitig auch als Pflicht auf und verlegt dabei die Verantwortung über die Wirkungen einer Handlung auf den handelnden Akteur, der ein Risiko eingehen kann – aber nicht muss. Ein Risiko einzugehen ist zumindest theoretisch an die Gegen-Option gebunden es auch nicht eingehen zu können. Neben (staatlichen) Organisationseinheiten ist zunehmend auch das einzelne (gesellschaftliche) Subjekt Akteur im Umgang mit Risiko und verantwortlich für das persönliche Risikomanagement. In der gegenwärtigen Gesellschaft obliegt dem Subjekt nicht nur das Risikomanagement seiner Umwelt, sondern auch das Management seiner Selbst im Sinne eines Risikos. **43** Risiko ist somit auch als Subjektivierungsinstanz in den Blick zu nehmen. Zusammengefasst in einer These bedeutet das:

Risiko ist eine Subjekt- und Erfahrungstechnik zur Bewertung gegenwärtiger Situationen und der zukünftigen Auswirkungen ihrer Handlungsoptionen auf Grundlage vornehmlich statistischer Informationen der Vergangenheit.

In den meisten Fällen werden in erster Linie katastrophische Ereignisse wie ein drohender Atomkrieg, nukleare Unfälle wie Tschernobyl oder Fukushima oder auch der Anschlag auf das World Trade Center für die Relevanz des Risi-

kos in der (Welt)Risikogesellschaft verantwortlich gemacht (siehe hierzu exemplarisch Beck 2007). Darüber hinaus ist es jedoch gerade auch die alltägliche Konfrontation des Subjekts mit dem Konzept Risiko, wie es in (sozialen) Versicherungssystemen, Finanzfragen oder dem Gesundheitswesen sowie der medialen Berichterstattung stattfindet, die das Risiko zu einer formgebenden Instanz unserer Realität macht.

Risiko und Computer

Wie bereits erwähnt, ist eine zentrale Möglichkeitsbedingung zur Formulierung und zum Management von Risiken das Konzept der Berechnung bzw. der Berechenbarkeit. Die Computertechnologie scheint vor diesem Hintergrund sowohl ideal zur Herstellung als auch zur Bearbeitung und Prozessierung von Risiken. In Datenbanken lassen sich Informationen und Statistiken zu vergangenen Situationen abspeichern, die in späteren, ähnlichen Situationen als Berechnungsgrundlage dienen können. Prozessoren und Algorithmen sind darauf aufbauend in der Lage, diese Informationen als Variablen in einem Modell des Risikos miteinander zu verschalten und dadurch Handlungsgrundlagen und -optionen zu generieren. Computer dienen also einerseits der Berechnung und Beherrschung von Risiken und können andererseits gleichzeitig auch als Produzent und Implementierungsinstanz des Konzepts ›Risiko‹ betrachtet werden, da sie es erst pragmatisch denk- und darstellbar machen. Als unsere zweite These formuliert bedeutet dies:

Risiko benötigt für seine Entstehung als Denkmodell und für seine Operationalisierung Techniken der Sichtbarmachung, die in den allermeisten Fällen auf Computertechnologie und Datenbanken zurückgreifen.

Doch welche Verbindung besteht nun zwischen Risiko und Computerspielen? Oder anders formuliert: Wie passt die dem Risikobegriff und dem Computer eingeschriebene rationale Berechnung mit der Form des Spiels und Spielens zusammen?

Risiko und Spiel

Einen Erklärungsansatz hierfür bildet die Unterscheidung zweier idealtypischer Strategien im Umgang mit Risiken, die der Sozialwissenschaftler Herfried Münkler beschrieben hat: Sicherheitswelten und Kulturen des Risikos. Beide Konzepte stehen für eine bestimmte Sichtweise auf und einen bestimmten Umgang mit Risiken und legen idealtypisch die Spannweite fest auf welcher sie betrachtet und verhandelt werden. Sicherheitswelten versuchen Unsicherheit durch Abschottung, Sicherungsstrategien und Risikobewertungen möglichst auszuschließen. Die Kulturen des Risikos dagegen überformen Gefahr

und Bedrohung in einem sowohl berechnenden als auch spielerischen Prozess und versuchen eine Chance im kalkulierten Eingehen eines Risikos zu sehen: »Der Umgang mit Risiken hat immer etwas Kalkulierendes und Berechnendes, aber auch ein Element des Spielerischen« (Münkler 2010, 12). ◀5 Die beiden Konzepte stehen sich dabei jedoch nicht diametral gegenüber, sondern bedingen und rahmen sich gegenseitig. ◀6 Mit dem Konzept der Kulturen des Risikos tritt nun der Gedanke des Spielerischen neben den der rationalen Rechenlogik. Das Konzept Münklers mündet in unserer dritten These:

Im Umgang mit Risiko lassen sich (nach Münkler) zwei idealtypische Strategien ausmachen, die sich gegenseitig bedingen und einander stabilisieren: Sicherheitswelten, in denen die rationale Vermeidung von Risiken und der Aufbau von Sicherungssystemen verfolgt werden und Kulturen des Risikos, in denen die Chancen durch sowohl kalkulierten als auch spielerischen Umgang mit Risiko im Vordergrund stehen.

Risiko und Computerspiel

Wie bis hierhin kurz umrissen ist das Konzept des Risikos somit Reflexionsinstrument zur Entscheidungsfindung und Orientierung, sowohl individuell als auch kollektiv. Warum soll nun das Computerspiel als kulturelle Technik zum Umgang mit diesem Begriff verstanden werden? Wie beschrieben bedarf Risiko Mechanismen der Sichtbarmachung um wahrnehm- und berechenbar zu werden. Die Strategien zur Bearbeitung und zum Umgang mit Risiko folgen, wie bei Münkler argumentiert, nicht ausschließlich rein rationalen Prinzipien sondern ebenfalls spielerischen Praktiken. Das Computerspiel vereint als Programm, das einerseits auf rationalen Algorithmen und Datensätzen beruht und gleichzeitig zu ludischen Zwecken produziert wird, beide Strategien in sich. Es kann somit als Schnittpunkt und mediale Verfestigung sowohl des rational kalkulierten als auch des spielerischen Risikomanagements betrachtet werden. Zusammenfassend in These 4 bedeutet dies:

Das Computerspiel als datenbankbasiertes Medium bietet sich für die Reproduktion und Prozeption von Risiko und (individuellem und kollektivem) Risikomanagement an und legt den Schwerpunkt dabei auf die spielerischen Risikokulturen (die jedoch nur dank der Absicherung durch Sicherheitswelten funktional sind).

Analyse von Risikostrategien in WORLD OF WARCRAFT

Als Gegenstand der Analyse haben wir das MMORPG WORLD OF WARCRAFT gewählt. Es bietet sich für die Analyse an, da es seit mehreren Jahren eines der international meistgespielten und kommerziell erfolgreichsten Spiele ist und es zudem eine aktive Community besitzt, die Add-Ons zur Spielunterstützung entwickelt hat, an denen der Umgang mit Risiko besonders deutlich wird.

WORLD OF WARCRAFT entzieht sich aufgrund seiner schier großen und Komplexität einer umfassenden Analyse. Im Rahmen dieses Artikels beschränken wir uns daher auf die Untersuchung einiger ausgewählter exemplarischer Funktionen, Spielmechaniken und Darstellungsformen in den verschiedenen Versionen des Spiels und verschiedener Add-Ons. Wir betrachten dabei das ursprüngliche Spiel von Blizzard (2004-2011) und unterschiedliche User-Programme, die aus der Community entstanden sind, in Ihrem Zusammenspiel als einen komplexen Gegenstand mit wechselseitiger Beeinflussung. Denn erstens gehen beide Ebenen in der realen Spielpraxis ineinander über und zweitens wurden viele der von Usern programmierten Funktionen nach und nach in das Originalspiel übernommen. Für die Auswahl des Analyse-Materials haben wir neben den eigenen Spielerfahrungen auf formlose Experteninterviews zurückgegriffen. ◀17

Die einzelnen analytischen Ansatzpunkte werden im Folgenden in der Reihenfolge bearbeitet, in der sie sich in einem gewöhnlichen Spielverlauf anordnen. Die Analyse orientiert sich dabei an zwei Leitfragen:

1. Wie wird das Konzept Risiko im und durch das Spiel in und über Datenbanken und ihre Darstellungen verhandelt?
2. Welche Verschiebungen haben sich in der historischen Fortentwicklung des Spiels durch die Sichtbarmachung und -werdung der zugrunde liegenden Datenbanken ergeben?

Das Charakterprofil

Zu Beginn des Spiels muss das Profil eines Charakters (auch Avatar genannt) erstellt werden (s. Abb. 1). Er bildet die Grundlage für alle Handlungen, die im Spiel durchgeführt werden können. Dabei werden die Rasse, das Geschlecht, die Klasse, das Aussehen und der Name festgelegt. Je nachdem, welche Rasse ◀8 man wählt, schließt man sich entweder der Allianz oder der Horde an und entscheidet sich dadurch auch für eine bestimmte Gruppe an Mit- und Gegenspielern. Die Wahl der Klasse ◀9 bestimmt dagegen, welche Aufgaben man im späteren Spielverlauf grundsätzlich erfüllen kann.



Abb. 1: Charaktererstellung in WORLD OF WARCRAFT

Sobald man die Spielwelt betreten hat, kann man im Charakterprofil verschiedene Werte einsehen, wie beispielsweise: Lebensenergie, Ressource, Tempowertung, kritische Trefferwertung etc. Zudem verfügt der Charakter über so genannte Slots, die mit Ausrüstungsgegenständen belegt werden können (Kopfteil, Handschuhe, Ringe etc.). Hierbei ist auffällig, dass sich die Datenbank im Sinne der angezeigten Attribute und Zahlenwerte von der früheren zu der aktuellen Version des Spiels verändert hat (s. Abb. 2). Die Scrollbar in der aktuellen Version deutet zudem an, wie viele Zahlenwerte sich in dem Charakterprofil verbergen.

Das Profil ist also als Datenbank organisiert. Ihre Inhalte verändern sich durch die Spielhandlungen und -erfolge der Spieler. Durch das Besiegen von Gegnern und die erfolgreiche Absolvierung von Quests und Dungeons erhalten sie Erfahrungspunkte, sowie Gold und Gegenstände. Hat ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten gesammelt, steigt sein Charakter eine Stufe auf. Durch den Stufenaufstieg kommen nach und nach zwei spielentscheidende Elemente hinzu: zum einen erlernt der Charakter bei einem Lehrer für seine Klasse im Verlauf des Spiels immer wieder neue Fähigkeiten und zum anderen



Abb. 2: Charaktereigenschaften (links alte, rechts neue Version) in WORLD OF WARCRAFT

bekommt er ab Stufe 10 Talentpunkte. Mit Erreichen der höchsten Stufe (derzeit Stufe 85) hat der Spieler insgesamt 41 Talentpunkte zur Verfügung. Diese können auf so genannte Talentbäume, auch »Skilltrees« (s. Abb. 3) genannt, ver-

Abb. 3: Talentbaum eines Schurken in WORLD OF WARCRAFT





Abb. 4: Stats eines Ausrüstungsgegenstands

teilt werden. Dadurch werden entweder bereits vorhandene Fähigkeiten verstärkt oder neue hinzugewonnen.

Jede Klasse besitzt drei Talentbäume, mit Hilfe derer sie sich spezialisieren kann. Durch die Skills bestimmt der Spieler auch, welche Aufgabe sein Charakter im Spiel erfüllen kann. So kann sich beispielsweise ein Druide durch skillen entscheiden, ob er lieber heilen oder Schaden machen möchte. Klassen, wie beispielsweise der Schurke, die generell nur als Schadensaussteiler agieren können, spezialisieren sich hingegen auf eine bestimmte Art des Kämpfens. So kann der Schurke, als reiner Schadensaussteiler, zwischen einer Meucheln-, Kampf-, oder Täuschungsspezialisierung wählen. Je nachdem, was er für eine Spezialisierung wählt, erhält er neue Fähigkeiten, die ihm den Kampf gegen einen großen oder mehrere kleine Gegner erleichtern oder erschweren. Für die Aufteilung der Talentpunkte haben sich dabei bestimmte Verteilungsstandards etabliert. Neben den Grundfähigkeiten, die der Charakter erlernt und seiner Skillung ist der dritte Faktor die Ausrüstung. Gegenstände, die der Charakter anlegen kann, unterliegen dabei verschiedenen Qualitätsstufen. Ab

einer bestimmten Qualitätsstufe verfügen Gegenstände über eigene Werte, so genannte »Stats«, die die Attribute des Charakters zusätzlich erhöhen. Entscheidend für die Handlungsfähigkeit eines Charakters im Spiel und damit auch die Möglichkeit Risiken abzuschätzen, sind also drei Faktoren: Die erlernten Fähigkeiten, die Skillung und die Ausrüstung. Sie alle müssen sinnvoll kombiniert und aufeinander abgestimmt sein, um sowohl in Gruppen als auch im Solospiel erfolgreich zu sein. Die Risikobewertung, ob beispielsweise der Angriff »Hinterhalt« ◀11 gelingt oder nicht, hängt im Spiel also weder von der Geschicklichkeit des Spielers mit der Maus, noch von seinen sozialen Kompetenzen ab, sondern von den Einträgen in der Profildatenbank des Charakters. Zusammenfassend wird deutlich, dass sich die Qualität und Handlungsfähigkeit eines Charakters aus den Einträgen in einer Datenbank ergibt. Die Risiken, die man beispielsweise in Kämpfen eingeht, ergeben sich aus der Relation des eigenen Profils mit dem des jeweiligen Gegners. Es ist also die Grundlage für das Risikomanagement im Spiel.

Kampf und Risikomanagement

Ein großer Teil des Spiels besteht im Spielen von instanziierten Gebieten, so genannten Dungeons, die als Kopie mit eigener ID für jede Gruppe von Spielern (5er, 10er, 25er, 40er) neu angelegt werden. Sie können also pro Spielwelt mehrfach existieren und parallel von verschiedenen Gruppen bestritten werden. In ihnen befinden sich starke Endgegner, die nach ihrem Ableben begehrte Ausrüstungsgegenstände (»Loot«) zurücklassen. Diese werden nach bestimmten Regeln an die Gruppenmitglieder verteilt ◀12. Gerade nach dem Erreichen der Maximalstufe besteht ein Großteil des Spiels im wiederholten Spielen (auch »Abfarmen« genannt) dieser Dungeons, um an bestimmte Gegenstände zu gelangen. Verschiedene datenbankbasierte Hilfsmittel – und damit Absicherungen – sind für das Spielen von Dungeons immens wichtig. Die wenigsten Spieler gehen in Dungeons, um den narrativen Aspekt, also beispielsweise die Geschichte von *WORLD OF WARCRAFT*, nachzuspielen oder zu erleben. Für viele ist die Hauptmotivation das taktische Spielen in Gruppen, oder der Wunsch, in dem Dungeon einen bestimmten Gegenstand zu erhalten. Für jeden Gegenstand gibt es einen prozentualen Wert, der angibt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass sich dieser Gegenstand bei einem bestimmten Gegner befindet. Die Auswahl, welcher Dungeon gespielt werden soll, wird daher oft nach der Einsicht in die so genannten »Lootables« ◀13 und der anschließenden Risikobewertung getroffen. Ein Beispiel für ein bekanntes und seit langem aktuell gehaltenes Add-On, das genau diese Lootables anzeigt, ist *ATLASLOOT* (s. Abb. 5).



Abb. 5: Add-On ATLASLOOT

Die Spielmotivation entwickelt sich dadurch von einer zunächst narrativen (ich gehe in den Dungeon, da sie in die Geschichte der Spielwelt eingebunden ist und eine erzählerische Relevanz hat) zu einer datenbank- und risikobasierten (ich gehe in den Dungeon, weil die Datenbank mir sagt, was ich darin bekommen kann und wie wahrscheinlich es ist).¹⁴ Nachdem der Spieler durch die beschriebene Risikobewertung einen Dungeon gewählt hat, geht es darum, das Profil des eigenen Charakters den darin gegebenen Bedingungen anzupassen. Da jeder Dungeon ein eigenes Anforderungsprofil hat, benötigen die meisten Spieler mehr als ein Equip (also die Gesamtheit aller ausrüstbaren Gegenstände). So wird für einige Endgegner beispielsweise ein bestimmter Resistenzwert gegen Feuer- oder Frostattacken benötigt. Bei anderen Bossen verspricht eine andere Skillung mehr Erfolg, auf die dann ebenfalls die Ausrüstung angepasst werden muss. Ursprünglich mit Hilfe von Add-Ons realisiert, gibt es nun auch einen Ausrüstungsmanager von Blizzard, der hilft, die eigene Ausrüstung an Situationen anzupassen und einen Überblick über das eigene Equip zu behalten. Datenbankbasierte Add-Ons wie WoW EQUIP (s. Abb. 6) simulieren zudem die Ausrüstungsdatenbank von WORLD OF WARCRAFT und ermöglichen es dem



Abb. 6: Add-On WoW EQUIP

Spieler, die Auswirkungen verschiedener Equipment-Sets auf seine Charakter- und Kampfwerte anzuschauen, bevor er sich diese Gegenstände im Spiel unter monetärem oder zeitlichem Aufwand und das Eingehen von Risiken beschafft. Hat der Spieler die Datenbank seines eigene Charakterprofils hinreichend angepasst und eingestellt, benötigt er noch eine passende Gruppe von Mitspielern, da Dungeons im Regelfall kaum allein zu bewältigen sind. Der Auswahlprozess der Mitspieler hat sich im Laufe der Zeit verändert: Während man früher vor allem unbekanntem Mitspielern vertrauen musste, dass sie einen Dungeon bereits erfolgreich bestritten hatten, kann heute jeder Erfolg des potentiellen Mitspielers über in- und externe Datenbanken eingesehen werden. Die soziale Komponente, also das Grundvertrauen gegenüber anderen Mitspielern und dem Wahrheitsgehalt ihrer Aussagen, ist einer rationalen Datenbankabfrage gewichen und wird oft auch auf diese reduziert. Früher gab es die Möglichkeit, Charakterprofile im Vorfeld genauer zu betrachten nicht. Lediglich über die Optik von bestimmten Ausrüstungsgegenständen, wie beispielsweise Schulterstücken oder Waffen, konnten erfahrene Spieler erkennen, welche Dungeons von der Person bereits erfolgreich absolviert wurden. Das verbale Aushandeln und eine Einschätzung mittels der Optik ist im Laufe der Zeit immer mehr einer direkten Datenbankabfrage, also dem Abgleichen und



Abb. 7: Add-On PLAYERSCORE

Überprüfen von numerischen Werten gewichen. Einer dieser Werte ist die so genannte Gegenstandsstufe, die jedem Gegenstand einen bestimmten Wert zuordnet und ihn so vergleichbar macht. Unter anderem die Gegenstandsstufe dient dem Add-On PLAYERSCORE (s. Abb. 7) als Grundlage für eine, durch eine komplexe Formel berechnete Zahl (der so genannte »GearScore« (GS)), welche das komplette Equip eines Charakters in eine einzelne vergleich- und bewertbare Zahl überführt.

Dadurch hat sich bei der Suche potentieller Mitspieler die Chateingabe »/w me GS etabliert«, die bedeutet: Flüster mich an mit deinem GearScore-Wert. Die besseren Chancen von einer Gruppe mitgenommen zu werden, hat dementsprechend der Spieler, der den höheren GearScore aufweisen kann. Abgesehen vom beschriebenen Add-On kann man sich auch auf Internetseiten wie [<http://wtfismyGearScore.com/>] diesen Wert berechnen lassen. Derartige Datenbankabfragen sind ein wichtiger Teil bei der Einschätzung, welches Risiko bzw. welche Sicherheit sich durch einen Mitspieler ergibt. Zusätzlich können in Chat oder Sprachkonferenzprogrammen noch Werte wie Schaden-pro-Sekunde oder Heilung-pro-Sekunde◀15 abgefragt werden. Ein typischer Satz zur

Kontaktaufnahme auf der Suche nach Mitspielern fasst die beschriebenen Entwicklungen anschaulich zusammen:

»LFM BoT 10er heute 20h. 2nd Tank (Pala/Krieger) und DD's (Range bevorzugt) Loot ist FFA mit Main und Sec /w me mit GS«

»Übersetzt« bedeutet er: Es werden, für einen bestimmten Dungeon (Bastion of Twilight (Bastion des Zwielihts)) im 10er Spielmodus für 20 Uhr noch Mitspieler gesucht. Gesucht werden zudem bestimmte Klassen in bestimmten Skillungen. Im Vordergrund dabei steht nicht das narrative Element dieses Dungeons, sondern das Sammeln von Ausrüstung und damit die Charakteroptimierung. Der Schlussteil »/w me [wisper me] mit GS [GearScore]« zeigt nochmal deutlich, wie wichtig dieser Zahlenwert im Sinne des Risikomanagements ist.

Die aktuellste Entwicklung bei der Überformung der Auswahl von Mitspielern durch eine Datenbanklogik bildet der Dungeonbrowser (s. Abb. 8). Der Dungeonbrowser ist gewissermaßen die Partnersuchmaschine von WORLD OF WARCRAFT und kann genutzt werden, um sich, ohne im Chat nach Mitspielern suchen zu müssen, eine Gruppe für einen 5er-16 Dungeon zusammenstellen lassen.

Wer sich anmelden will, wählt zunächst eine oder mehrere der drei taktischen Rollen aus, die er in dem Dungeon spielen möchte: Tank, Heiler und DD (DamageDealer (Schadensausteiler)).¹⁷ Ein Spieler kann sich für die Rollen anmelden, die die Klasse seines Charakters theoretisch (in bestimmten Skillungen und mit bestimmter Ausrüstung) erfüllen könnte. Danach erfolgt entweder die Auswahl eines bestimmten oder die Zuordnung eines zufälligen Dungeons. Für den Dungeonbrowser sind lediglich zwei numerische Werte entscheidend: einerseits die ausreichend hohe Stufe des Charakters, andererseits die durchschnittliche Gegenstandsstufe des Charakters, die einen spezifischen Minimalwert aufweisen muss.¹⁸

Die Prozesse der Gruppenfindung werden also auf Basis einer rudimentären Werterelation automatisiert und lösen den sozialen Raum in einer Datenbank auf. Auch die topologische Raumerfahrung der Spielwelt wird durch den Dungeonbrowser grundlegend beeinflusst: Die Bewegung des Charakters in der



Abb. 8: Der Dungeonbrowser in WORLD OF WARCRAFT



Abb. 9: GUI einer frühen Version von WORLD OF WARCRAFT

Welt wird im Laufe des Spiels von Level 1 zum Maximallevel, aber auch im Laufe der Entwicklung von der Alphaversion bis zum heutigen Stand stetig beschleunigt. So läuft der Charakter auf Stufe 1 noch zu Fuß durch die Welt, bevor er auf Stufe 20 das Reiten erlernt («Unerfahrener Reiter» +60% Bewegungstempo). Die Geschwindigkeit der Fortbewegung in der Spielwelt, vom Laufen zum Reiten bis zum Fliegen, wird mit steigendem Level des Charakters und je nach erlernter Fähigkeit immer höher. ◀19

Das Reisen bleibt aber trotz der Beschleunigung immer an ein narratives Element wie den Flugdrachen, das Portal etc. gebunden. An dieser Stelle ist nun der vollkommene Bruch durch den Dungeonbrowser mit dem bisherigen Raumkonzept interessant: Der Dungeonbrowser hat keinen Ort wie ein Portal oder Versammlungsstein, sondern kann einfach über das Interface aufgerufen werden. Mit Bestätigung wird der Charakter direkt in den Dungeon teleportiert und nach Abschluss wieder zurück. Die Durchsetzung und Wirkmächtigkeit der Datenbank zeigt sich hier also auch im Bruch mit dem geografischen und zu obernden Spielraum hin zu einer direkten Adressierung.



Abb. 10: Neues GUI eines Schamanen mit Add-Ons

Zusammenfassend lässt sich konstatieren, dass das eigene Selbst im Spiel, die Gegner und Mitspieler, sowie die Ziele und Gewinnchancen des Spiels sämtlich von der Datenbanklogik und von Berechnungen bestimmter Werterelationen überformt werden. Blizzards ›Beitrag‹ an dieser Überformung hält sich dabei stark in Grenzen. Seit Beginn des Spiels sind zwar immer wieder Werte und Anzeigen hinzugekommen, gemessen an der Datenbank-Flut durch Add-Ons sind diese jedoch eher als gering einzustufen.

Die Durchsetzung und Sichtbarwerdung der Datenbank vor allem durch ebendiese Add-Ons hat auch direkte Auswirkungen auf das Risikomanagement im Prozess des Spielens. Während die Datenbank in der ursprünglichen Version des Spiels noch nahezu unsichtbar war und damit alles Feindliche als unberechenbare Größe auf den Spieler zukommt, ist die Datenbank im realen Spielalltag inzwischen prominent sichtbar und jeder Gegner auf Grundlage statistischer Daten abschätzbar.

Wie in Abb. 9 und 10 zu sehen ist, überlagert die Visualisierung der Datenbank mittlerweile den eigentlichen Spielraum. Die sich daraus ergebenden Verschiebungen lassen sich exemplarisch an zwei Add-Ons, dem Damagemeter und dem Aggrometer (s. Abb. 11), erläutern: Die Bedeutung der Werte wie Schaden pro Sekunde oder Maximalschaden in der Auswahl von Mitspielern wurde oben bereits thematisiert. Diese Werte werden auch während des Kampfes mithilfe von Add-Ons wie RECOUNT angezeigt. Das Kampfsystem in WORLD OF WARCRAFT funktioniert durch eine grundsätzliche Arbeitsteilung in drei Bereiche: Heilen,



Abb. 11: Damagemeter des Add-Ons RECOUNT und Aggrometer des Add-Ons OMEN

Schaden verursachen und »tanken«. Aufgabe des Tanks ist es durch Spezialfertigkeiten so viel Bedrohung (so genannte Aggressivität kurz: »Aggro«) zu erzeugen, dass alle Gegner bei ihm bleiben. Klappt das nicht, greifen die Gegner beispielsweise den kaum gepanzerten Priester an, wodurch es schwierig für die Gruppe wird den Kampf zu gewinnen. »Aggromanagement«, also die gezielte Steuerung der Aggression des Gegners auf den Tank, ist daher eine der wesentlichen Aufgaben des Risikomanagements im Spiel. Sichtbar wird die Verteilung der Aggression durch Balkendiagramme im (Add-On) OMEN. Deutlich wird hier auch, dass nicht mehr der ganze Charakter wichtig ist und betrachtet wird, sondern nur noch Fragmente bzw. Datenpakete seines Profils. Abb. 10 zeigt das Interface eines Schamanen, der beispielsweise die Aufgabe hat, seine Mitspieler während des Kampfes zu heilen. Der Raum des Spiels und das grafisch-narrative Setting haben für ihn nur noch begrenzte Bedeutung, da sich seine Aufgabe in erster Linie in der Verwaltung der grünen Lebensbalken erschöpft. Hier zeigt sich eine Tendenz: Je sichtbarer die Datenbank, umso sicherer und berechnender das Vorgehen der Spieler und im Kehrschluss: Je größer das Sicherheitsbedürfnis der Spieler ist, desto mehr Daten (banken) werden visualisiert. Wenn der Gegner gewogen, vermessen und somit bekannt ist und auch jede Form der Gefahr im Interface sicht- und damit beherrschbar gemacht wurde, bleibt als Unsicherheitsfaktor nur noch der Mitspieler. Aber auch hier haben sich Sicherheitsstrategien und Risikomanagement etabliert.

Eine Strategie des Ausschlusses vor Unsicherheit durch den Mitspieler ist eine starke Normierung und Typenbildung. Ausschlaggebend ist nicht der narrativ eingebundene, sagenumwobene Krieger Hector, sondern der Deftank, mit einer bestimmten Skillung und dazu passender Ausrüstung. In vielen WORLD OF WARCRAFT Foren existieren dafür Normvorschläge, die breit diskutiert und in Bezug auf ihre Effektivität berechnet werden. ◀20 Für jede Klasse und Skillung gibt es eine oder mehrere Grundrotationen. Das bedeutet, dass man in Kämpfen immer wieder Attacken in einer bestimmten Reihenfolge ausführt. Beispielsweise: Ein Spieler spricht einen Zauber, der seinen Gegner für 15 Sekunden anfälliger für Feuer macht. Danach spricht er 15 Sekunden Feuerzauber, dann wieder von vorne. Diese Rotationen werden je nach Situation angepasst und sind manchmal auch eher Prioritätenlisten als starre, immer gleiche



Abb. 12: Feral DPS Logic Chart (Rotation)

Rotationen. Abb. 12 zeigt das grundsätzliche Schema einer solchen formalisierten Rotation. ◀21

Neben Rotationen sind auch die Taktiken, wie man Endgegner besiegt, oft stark formalisiert/ standardisiert. Taktik-Guides, aus dem Internet oder Zeitschriften, geben dabei eine Hilfestellung und meist etabliert sich eine bestimmte Taktik so stark bei den Spielern, dass sie immer wiederholt und nicht von ihr abgewichen wird. Diese Taktiken sind nicht unbedingt der effektivste Weg, meist aber der sicherste und risikoärmste. Sie bilden einen Prototyp hinreichend erfolgreicher Spielabläufe an denen sich der Spieler orientieren und an die er seine Spielhandlungen annähern kann bzw. soll.

Ein weiterer ganz zentraler Faktor für die Optimierung der eigenen Spielweise ist neben der Standardisierung der Spielzüge und der Betrachtung der eigenen Leistung im Kampf zudem die Auswertung der Statistiken während und nach dem Ende eines Kampfes. Sie dient als Selbst- und Fremdmonitoring und kann (nach Abstimmung durch die Gruppe) im Falle schlechter Performance oder riskantem Spiel seitens einzelner Gruppenmitglieder zu deren direktem Ausschluss führen. Zu Beginn war eine Kontrolle der Spielhandlungen nur über das »Kampfflog« möglich, das jede Spielhandlung in einem rudimentären Satz der Form »X trifft Y mit Z für N körperlichen Schaden« dokumentiert. Das bereits



Abb. 13: Endauswertung eines Kampfes in WORLD OF WARCRAFT per Add-On RECOUNT

erwähnte Add-On RECOUNT sammelt diese Daten und bereitet sie in verschiedensten Tabellen und Diagrammen auf (s. Abb. 13).

Über diese Statistiken ist es möglich, die eigenen Handlungen und deren Auswirkungen sichtbar und reflektierbar zu machen. Ganz im Sinne des Risikomanagements werden Daten über vergangene Situationen genutzt, um gegenwärtige oder zukünftige Situationen zu bewerten und die Auswirkungen verschiedener Handlungsoptionen zu bestimmen. Die Auswertung von Kampflogs (ob nun durch ein Add-On, eine externe Internetseite oder aus dem Blizzard Kampflog) dient auch der Optimierung der eigenen Spielweise.

Neben dem Risikomanagement vor, während und nach dem Kampf ist auch der Ort des Kampfes im Hinblick auf Risiko und Sicherheit zu untersuchen. Betrachtet man Dungeons im Sinne Müncklers als einen Ort an dem von der Anlage her die Möglichkeit der Risikokultur besteht, so fungieren viele andere Teile des Spiels rahmend als Sicherheitswelt.

Die erste dieser Rahmungen findet sich an den Eingängen der Dungeons. Sie bilden die Grenze zwischen dem Dungeon und der übrigen Spielwelt. Im Gegensatz zu Krankheiten und Monstern können nur die Spielercharaktere diese Barriere überschreiten. Somit wird das erhöhte Risiko von Spielelementen, wie zum Beispiel von hochansteckenden und tödlichen Krankheiten in Dungeons, nur dadurch umsetzbar, dass es einen abgetrennten Außenraum gibt, in dem die Spieler vor ihnen geschützt sind. Wird diese Grenze durchlässig, beispielhaft durch einen Fehler im Spiel, kann das ganze Spiel zusammenbrechen. Besonders deutlich wurde dieser Zusammenhang an der so genannten »Zul’Gurub Seuche«, bei der exakt der beschriebene Sachverhalt eintrat und sich eine Seuche aus dem Dungeon hinaus verbreitete. Die Auswirkungen auf das Spielverhalten waren so stark, dass das Ereignis den Anstoß zur Verhaltensforschung bei Epidemien in WORLD OF WARCRAFT gab. ◀22

Weiterhin verfügt ein Spielercharakter im Spiel nicht über eine bestimmte Anzahl von Leben und kann auch nicht ›Game Over‹ gehen und das Spiel damit verlieren.

Sinken die Lebenspunkte eines Spielercharakters auf Null, stirbt er zwar, kann aber als Geist zu seinem Leichnam zurückkehren, von Mitspielern wiederbelebt werden oder an bestimmten Orten in der Spielwelt wiederauferstehen. ◀ 23 Einzigste Konsequenz ist die Beschädigung der Ausrüstung, welche aber auch mühelos wieder behoben werden kann. Dieser Tod ist für den Charakter somit fast bedeutungslos, da nur Zeit und die fast endlose Ressource Gold, aber weder Erfahrung noch Fertigkeiten verloren gehen.

Ein weiterer Aspekt der sicherheitsweltlichen Rahmung findet sich bei der Ausrüstung. Auch sie kann nicht vollends zerstört werden. Durch langen Gebrauch wird sie beschädigt und ist ab einem Haltbarkeitswert von Null nicht mehr funktionsfähig, kann aber jederzeit wieder repariert werden. Diese Tatsache verhindert wirklichen Verlust.

Neben diesen genannten Beispielen für spielmechanische Sicherheitsfunktionen existieren noch soziale Sicherheitssysteme im Spiel. Einen dieser Sicherheitsmechanismen bildet das Gildensystem. Eine Gilde ist der Zusammenschluss von mehreren Spielern zu einer Gemeinschaft im Spiel unter einem gemeinsamen Namen. Sie kann mit Gegenständen und Gold aushelfen und die Mitglieder unterstützen sich gegenseitig. Damit wird die unbekannte und somit unsichere Gruppe möglicher Mitspieler durch die Sicherungsstrategie der Gilde zu einem bekannten und dadurch abschätzbaren sowie sicheren Faktor. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Datenbank in WORLD OF WARCRAFT eine wichtige und im Verlauf der Spielentwicklung zunehmend dominantere und präsentere Rolle einnimmt. Von der Erstellung eines Charakterprofils über die Navigation durch die Spielwelt, die Spielmotivation und vor allem für das Risikomanagement im Kampf ist sie als Bewertungs- und Handlungsgrundlage unabdingbar. Dem Spieler wird dabei die Verantwortung des Risikomanagements in verschiedensten Situationen übertragen und die Datenbank gleichzeitig als Konstitutionsinstanz des Risikos und als Handlungsgrundlage genutzt.

Im Folgenden soll nun versucht werden, das Vergnügen am Spiel mit der Datenbank vor einem subjekttheoretischen Hintergrund zu beleuchten.

Das Spiel mit dem Risiko aus der Position des doppelten Subjekts in der Datenbank

Ein erster Ansatz wäre nun zu fragen, wie sich vor diesem Hintergrund das spielende, zum Zwecke des Risikomanagements Datenbanken benutzende Subjekt konstituiert. Im Anschluss an Ralf Adelmans Beitrag ›*There is no correct way to use the System.*‹ *Das doppelte Subjekt in Datenbanklogiken* in diesem Band, so die hier vertretene These, kann für das Risikomanagement als datenbankbasiertes Element in Computerspielen im Allgemeinen und in *WORLD OF WARCRAFT* im Speziellen eine doppelte Subjektpositionierung angenommen werden. Die zentralen Thesen dazu lassen sich in einem Dreischritt zusammenfassen

- Das Subjekt wird faktisch/technisch in Datenbanken aufgelöst, dezentriert und in seiner Handlungsmächtigkeit zersplittert. Diese Zersplitterung wird u.a. durch Algorithmen und automatisierte Handlungsinstanzen implementiert, die zwar vom Spieler im Vorfeld beeinflusst, nach ihrer Initialisierung jedoch nicht mehr direkt gesteuert werden können.
- Das Subjekt wird gleichzeitig als bürgerliches, also kohärentes und in dieser Kohärenz handlungsmächtiges imaginiert. Diese Imagination wird u.a. durch Sichtbarkeit und ikonische Verweise von Daten(banken) für den Spieler implementiert, die ihn als wissendes und handelndes Subjekt anrufen.
- Beide Subjektpositionierungen schließen sich nicht aus, sondern bedingen sich gegenseitig und gerade in der Oszillation (bzw. auch Gleichzeitigkeit) zwischen beiden entsteht die Lust.

Beziehen wir nun dieses Subjektverständnis zurück auf das datenbankbasierte Risikomanagement in *WORLD OF WARCRAFT*, lässt sich folgende Hypothese aufstellen: *Die Lust am spielerischen Risikomanagement entsteht aus dieser Perspektive durch das Wechselspiel zwischen der Aufgabe von risikobezogener Handlungssouveränität und der Imagination des kohärenten, handlungsfähigen Spielersubjekts, das die Datenbank nach seinen Wünschen benutzt und das eigene wie das kollektive Risiko managt.*

Wie lässt sich dies nun skizzenhaft auf der Grundlage der Analyse argumentieren? Als Charakter ist der Spieler zunächst als handelnder und kohärenter angerufen: Er hat ein Aussehen, einen Namen usw. Gleichzeitig verteilt er sich bewusst in verschiedene Datensätze, wie seine Ausrüstung, seine Kampfwerke und seine Talentbäume. Aus dieser Perspektive ist das Spielersubjekt ein Datensatz bzw. Objekt in der Datenbank und kann durch sich selbst oder andere Spieler manipuliert werden. Er kann im Dungeonbrowser nach der Logik einer Partnervermittlung einer Gruppe zugeordnet werden und ist innerhalb

der Gruppe in risikoreichen Kampfsituationen zunächst eine komplexe Variable. Im Kampf weiß er, dass seine Handlungsfähigkeit in der Datenbank seines Profils verteilt und durch dieses determiniert ist, dass er aufgrund der Datensätze seiner Ausrüstung und Talente einen Angriff so oft und stark ausführen kann, wie er es tut. Gleichzeitig ist er aber als die handelnde Instanz angerufen, die diese Datensätze koordiniert, aktiviert und zu einer sinnvollen Aktion verknüpft. Gerade wenn man in Gruppen spielt wird die Dopplung des Subjekts noch deutlicher. Übernimmt der Spieler beispielsweise die Rolle des Damage-Dealers, ist er zunächst als bürgerliches Subjekt angerufen, das den Boss mit Angriffen überhäuft. Gleichzeitig taucht er aber im Interface der Heiler seiner Gruppe als abstrakter Datensatz auf, der regelmäßig eines Heilungszaubers bedarf, um nicht zu sterben. Für den Damage-Dealer wiederum ist der Heiler im Interface kaum mehr als die flüchtige Info, dass die Lebenspunkte um X erhöht wurden. Das Risikomanagement benötigt also gleichzeitig beide Subjektpositionierungen, jedoch nicht immer auf dieselbe Person bezogen. insgesamt wird deutlich, dass Risikomanagement in Spielen wie **WORLD OF WARCRAFT** spielerisch über Datenbanken implementiert wird. Der Spieler nimmt dabei nacheinander oder gleichzeitig verschiedene Subjektpositionen ein.

Fazit, offene Fragen und Perspektiven

Wenn wir nun zum Anfang des Artikels und damit zum Risiko zurückkehren, lassen sich erste Hypothesen zur Rolle des Computerspiels in der Risikogesellschaft formulieren. Das Computerspiel stellt einen Handlungsraum bereit, in dem Risiken produziert und vom Spieler mittels datenbankbasierter Praktiken bewertet und eingegangen werden. Dabei ist er, wie auch im lebensweltlichen Risikomanagement, dazu aufgerufen, sich in Datenbanken einzutragen, seine Werte zu optimieren und auf Grundlage von Datenbanken die ihn umgebende, risikoreiche Welt einzuschätzen und entsprechend sicherheitsweltlicher und/oder risikokultureller Strategien seine Handlungen auszurichten. Wie die Sichtbarwerdung und Sichtbarmachung der Datenbank durch Skalen, Werte und Statistiken deutlich macht, zeigt sich – besonders im hochleveligen Spiel – ein Trend zum Spielen mit Risiko in sicherheitsweltlicher Prägung, der die Kultur des Risikos vermehrt ausschließt. Dieser Trend lässt sich zwar verallgemeinern aber nicht verabsolutieren. Die Untersuchung von Ausbrüchen aus diesen Sicherheitsspielen steht bisher noch aus. Bei all dem nimmt der Spielende gleichzeitig beide Seiten des doppelten Subjekts in Datenbanken ein, wie sie Adelmann beschreibt. Die beiden Subjektpositionen fallen aber nicht

zwingend in (s)einer Person zusammen: Der Spieler kann als bürgerlich imaginiertes Subjekt die dezentrierten Subjekte der anderen bearbeiten und selbst als Datensatz von anderen bürgerlich imaginierten Subjekten wahrgenommen werden.

In diesem aufeinander bezogenen Wechselspiel der Subjektpositionen wird dem Spieler dabei implizit ein spezifisches Wissen über den Umgang mit Risiko vermittelt. Es werden verschiedene Risiken vom Spiel selbst konstruiert und Handlungsmöglichkeiten sowie Subjektpositionen zum Risikomanagement empfohlen. Der Spieler wird spielerisch mit Darstellungen von Handlungsverläufen, Werteberechnungen und darauf aufbauenden Risiko- und Handlungsabwägungen vertraut gemacht. Das Wissen über Risikomanagement gleitet also, um es im Anschluss an Rolf F. Nohr zu formulieren, durch das Spiel hindurch und wird als spielerisches naturalisiert (2008, 96ff.). Dabei übernimmt er nicht nur Funktionen des individuellen, sondern auch des kollektiven Risikomanagements der Gruppe. Folgt man nun der These, dass sich das Konzept Risiko zu einer omnipräsenten und alltäglichen Subjekt- und Erfahrungstechnik entwickelt hat, lässt sich abschließend die These aufstellen, dass Computerspiele wie *WORLD OF WARCRAFT* implizites Orientierungswissen (Neitzel/ Nohr/ Wiemer 2009) der Gegenwartskultur vermitteln und daher als ein zentrales Medium der Risikogesellschaft angesehen werden können.

Anmerkungen

- 01► Zugunsten der Lesbarkeit wird hier und im Folgenden das generische Maskulinum verwendet, wobei die weibliche Form inhaltlich immer zu gleichen Teilen mit angesprochen wird.
- 02► MMORPG steht für Massively Multiplayer Online Role-Playing Game.
- 03► Verschiedene Formen der Selbstverantwortung wurden und werden verschiedentlich wissenschaftlich aufgearbeitet. Dazu exemplarisch: Bröckling (2007).
- 04► Die alltägliche Konfrontation des einzelnen Subjekts mit dem Konzept des Risikos ist der momentane Stand der Entwicklung des Risikobegriffs, der seine Wurzeln bei der Entstehung des Seehandels im 14. Jahrhundert in Italien findet. Das Konzept Risiko durchdringt bei seiner Entstehung vorerst nur einzelne gesellschaftliche Gruppen und wenige Subjekte, bevor es sich immer weiter auffächert. Dazu exemplarisch: Bonß (1995).
- 05► Münkler benennt den Finanzmarkt als Beispiel für die Risikokultur. Die Bezeichnung des Finanzcasinos verweist dabei deutlich auf einen anderen Umgang als den rein rational berechnenden, der laut Münkler als spielerisch beschrieben wird.
- 06► Zur Verdeutlichung der gegenseitigen Rahmungen: Die schon beschriebene Kultur des

Risikos der Spekulation im Finanzwesen wird gerahmt durch das Sicherheitssystem der staatlichen Strukturen, welche die Risikokultur zwar reglementieren sie aber auch stabilisieren und durch die Kollektivierung von Risikoausfällen erst ermöglichen (vgl. Münkler 2010, 14f.).

- 07▶** Vielen Dank an dieser Stelle noch mal an Frederic Rehbein für produktiven Input und diverse Screenshots seines Charakters.
- 08▶** Auf Seiten der Fraktion »Allianz« sind die Rassen Mensch, Zwerg, Nachtelf, Gnom, Draenei und Worgen verfügbar, während die Fraktion »Horde« die Tauren, Orks, Untote, Trolle, Goblins und Blutelfen wählen kann.
- 09▶** Als Klassen stehen zur Auswahl: Krieger, Jäger, Druide, Hexenmeister, Schamane, Schurke, Todesritter, Priester, Magier und Paladin. Dabei sind nur bestimmte Rassen- / Klassenkombinationen erlaubt.
- 10▶** Zwar sind im Laufe der Zeit immer wieder einzelne Werte hinzugefügt oder entfernt worden (so wurde beispielsweise mit dem Patch 4.0 (Europa 13.10.2010) Rüstungsdurchschlag aufgrund seiner komplizierten Handhabung komplett entfernt, während Meisterschaftswertung als neuer Wert hinzugekommen ist), generell lässt sich jedoch sagen, dass die Werte des Charakters in der Summe nicht wesentlich mehr, rein visuell aber wesentlich präsenter geworden sind. Das wird vor allem daran ersichtlich, dass sie nun in einer eigenen »Bar« angezeigt werden und nicht mehr unter dem Charakter.
- 11▶** Hinterhalt ist ein bestimmter Eröffnungsangriff (Opener) von einem Schurken. Der hier gezeigte Tooltip entspricht einem Schurken auf Level 85: »Greift das Ziel aus dem Hinterhalt an und fügt ihm so 190% Waffenschaden plus $(367 \cdot 190 / 100)$ zu (oder bei Ausrüstung mit Dolch $(190 \cdot 1.447)\%$ Waffenschaden plus $(367 \cdot 190 / 100 \cdot 1.447)$). Muss verstohten und hinter dem Ziel sein. Gewährt zwei Combopunkte«.
- 12▶** Ein Beispiel – besonders für die Loot-Vergabe bei Raids (daher 10er-, 25er- und 40er-Schlachtzüge) – sind die so genannten DKP Systeme: Übersetzt Dragon Kill Points, ursprünglich aus dem Spiel EVERQUEST. Es handelt sich hierbei um ein externes System, das der (gerechten) Lootverteilung in festen Spielergruppen dienen soll. Dabei sammeln die Spieler – durch die Teilnahme an Gruppen/Gildenaktivitäten – Punkte, mit denen sie auf bestimmte Beuteteile bieten können.
- 13▶** Ein Loottable ist eine Auflistung aller Gegenstände, die von bestimmten Endgegnern eines Dungeons erbeutet werden können. Meist wird zusätzlich angegeben, welche Wahrscheinlichkeit ein Drop hat und natürlich über welche Werte der Gegenstand verfügt und bei welchem Gegner er erbeutet werden kann. Die Dropchancen von Gegenständen reichen dabei innerhalb des Spiels von 100% bis hin zu Werten von 0,5% oder noch geringer.
- 14▶** Seit dem Patch 4.2 (29.06.11) hat Blizzard eine eigene Datenbank in das Spiel implementiert, das Dungeonkompodium. Generell könnte man somit auf Atlasloot verzichten, allerdings ist das Feature von Blizzard weniger ausführlich. So wird beispielsweise nur angezeigt, welcher Gegenstand wo erbeutet werden kann, aber nicht wie hoch die Wahrscheinlichkeit

ist. Ähnlich ist es bei den mitgelieferten Informationen über die Bosse der Instanz. Hier gibt Blizzard zwar preis, welche Fähigkeiten ein Boss besitzt – der Spieler kann sich also vorbereiten – allerdings wird keine Taktik empfohlen oder ähnliches. Es ist daher wahrscheinlich, dass Spieler weiter externe Seiten oder Add-Ons nutzen werden, um genauere Informationen (wie Wahrscheinlichkeiten oder bereits erprobte Bosstaktiken) zu erhalten.

- 15► Damage-Per-Second (durch den Spielercharakter verursachter Schaden pro Sekunde) und Heals-Per-Second (durch den Spielercharakter verursachte Heilung pro Sekunde) sind zwei von mehreren Werten im Spiel, welche über Add-Ons ausgelesen werden, die Leistungsfähigkeit eines Spielercharakters beschreiben und damit abschätzbar machen. Ausschlaggebend für den Wert sind neben dem Level des Charakters Faktoren wie Rasse, Klasse, Skillung, Ausrüstung und Spielweise.
- 16► Dieses Tool funktioniert nur bei Dungeons, die für eine Gruppe von 5 Spielern ausgelegt sind.
- 17► Heiler, Tank oder DamageDealer beschreiben die drei typischen Rollen im Kampf in einer Gruppe. Die Aufgabe des Tank ist es, durch Aggromanagement die Gegner an sich zu binden, sodass diese nur ihm Schaden zufügen, während die DD's entweder als Nah- oder Fernkämpfer sich darauf konzentrieren, möglichst viel Schaden auszuverteilen. Der Heiler hat dementsprechend die Aufgabe, vor allem den Tank aber auch die DD's am Leben zu halten. Wer eine Rolle einnehmen kann ist anhängig von der gewählten Klasse und der Skillung.
- 18► Dies gilt insbesondere für den heroischen Modus von Dungeons. Spieler, die die Maximalstufen erreicht haben, können ab einem bestimmten Ausrüstungsstand (bewertet nach Blizzards »durchschnittlicher Gegenstandsstufe«) heroische Versionen jeder Instanz bestreiten. Diese beinhalten besseren Loot und bieten eine größere spielerische Herausforderung, als die nicht heroischen Versionen.
- 19► Auf das einfache Reiten folgt mit Stufe 40 das schnellere Reiten (»Geübtes Reiten« +100% Bewegungstempo) und mit Stufe 60 schlussendlich das Fliegen (»erfahrenes Reiten« + 150% Fluggeschwindigkeit). Unter monetärem Aufwand kann man die Geschwindigkeit des Fliegens noch zwei Mal erhöhen (Stufe 70, »gekonntes Reiten« +280% Fluggeschwindigkeit und Stufe 80, »meisterhaftes Reiten« +310% Fluggeschwindigkeit).
- 20► Exmpl.: [<http://www.wow-snippets.de/magier-skillung-und-talente>]; letzter Aufruf: 27.6.2011.
- 21► Innerhalb der WOW Community existieren auch viele ironische Brechungen und andere Umgangsformen mit dem Konzept der Rotation und auch der Überfrachtung des Interface mit Zahlen. Hier sei exemplarisch auf [<http://motivationalist.blogspot.com/2009/11/was-i-standing-in-fire.html>] verwiesen (letzter Aufruf: 11.08.2011).
- 22► Exemplarisch: [<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Virtuelle-Spielwelten-als-Plattform-fuer-Seuchenmodelle-165283.html>] sowie [<http://www.netzwelt.de/news/72539-virtuelle-seuche-wuetet-world-of-warcraft.html>]; letzter Aufruf jew.: 27.6.2011).
- 23► Diese als Friedhof bezeichnete Wiederauferstehungspunkte befinden sich meist auch in

unmittelbarer Nähe eines Dungeoneingangs und sichern diesen somit zusätzlich ab.

Bibliografie

Adelmann, Ralf (2012) »There is no correct way to use the system«. Das doppelte Subjekt in Datenbanklogiken. In: Stefan Böhme / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hg.): Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen. Die Datenbank als mediale Praxis, LIT-Verlag Münster, S. 253-267.

Aradau, Claudia / Lobo-Guerrero, Loius / van Munster, Rens (2008) Security, Technologies of Risk, and the Political: Guest Editors' Introduction. In: Security Dialogue 39, 2-3, S. 147-154.

Beck, Ulrich (2007) Weltrisikogesellschaft. Auf der Suche nach der verlorenen Sicherheit. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.

Bonß, Wolfgang (1995) Vom Risiko. Unsicherheit und Ungewißheit in der Moderne. Hamburg: Hamburger Ed

Bröckling, Ulrich (2007) Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Münkler, Herfried (2010) Strategien der Sicherung: Welten der Sicherheit und Kulturen des Risikos. Theoretische Perspektiven, In: Ders. et al. (Hg.): Sicherheit und Risiko. Über den Umgang mit Gefahr im 21. Jahrhundert. Hrsg. v. ders., Matthias Bohlender & Sabine Meurer. Bielefeld: Transcript, S. 11-34.

Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. / Wiemer, Serjoscha (2009) Benutzerführung und Technik-Enkulturation. Leitmediale Funktionen von Computerspielen. In: Leitmedien. Konzepte, Relevanz, Geschichte. Hrsg. v. Daniel Müller, Annemone Ligensa & Peter Gendolla. Bielefeld: Transcript, S. 229-254.

Nohr, Rolf F. (2008) Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel. Münster: LIT Verlag.

Gameografie

WORLD OF WARCRAFT, Blizzard Entertainment 2004-2011

Add-Ons:

ATLASLOOT

Project Manager: Hegarol

Additional Authors: Daviesh, arith, Celellach, Lag123

Current Version: v6.03.02

License: GNU General Public License version 2 (GPLv2)

Development Site: WowAce.com

PLAYERSCORE

Hersteller: Mirrikat45

OMEN

Project Manager: Xinhuan

Additional Authors: Antiarc, Nevcairiel, anmoch Current Version: v3.1.4

License: All Rights Reserved

Development Site: WowAce.com

RECOUNT

Project Manager: Elsia

Additional Authors: Cryect

Current Version: v4.2.of release

License: All Rights Reserved Development

Site: WowAce.com

WoW EQUIP

Proj. Manager: Xinhuan

Additional Authors: Grum

Current Version: v1.3

License: All Rights Reserved

Development Site: WowAce.com