



## World of Warcraft (RS3)

**= Für Menschen, die ihr Suchtverhalten einer harten Probe unterziehen wollen!**



### Die Onlinespieler:

Onlinespiele sind eine **männliche** Domäne. Von der Kerngruppe der 12 – 17 jährigen (109 Befragte) spielt ein knappes Viertel neben anderen Spielen Onlinespiele. Von den weiblichen Befragten findet sich unter den Onlinespielern nur eine, und zwar eine 17-jährige Berufsschülerin. **Gymnasiasten und Realschüler stellen die Mehrheit.** In Bezug auf die Schulbildung unterscheiden sich die befragten Onlinespieler nicht von der Gesamtgruppe der Befragten: Auch hier besuchen nahezu zwei Drittel das Gymnasium und fast ein Viertel die Realschule. Onlinespieler sind passionierte Spieler. Im Vergleich mit den übrigen Befragten **spielen Onlinespieler regelmäßiger**, fast zwei Drittel jeden Tag. Tendenziell **spielen Onlinespieler auch länger als andere Spieler**, einzelne nannten bis zu neun Stunden. Der Unterschied zu anderen Spielbegeisterten wird besonders deutlich, wenn die übliche Spieldauer zwei Stunden überschreitet. Die Aussage eines World of Warcraft-Spielers verweist darauf, dass ein wesentlicher Grund in den Anforderungen der Spiele liegt: **„Wenn man nicht ständig am Ball bleibt und täglich mehrere Stunden spielt, verliert man den Anschluss und ist draußen.“**

Quelle: pro Jugend 1 / 2007 Titel: Spiel ohne Grenzen? Computerspiele in der Diskussion  
Fachzeitschrift der Aktion Jugendschutz



Menschen, die das Online-Rollenspiel "World of Warcraft" spielen, erkennt man ganz leicht: Das sind die, die nervös auf die Uhr schauen, sich hektisch verabschieden und etwas von "Figur hochleveln" murmeln. Die, die abgetaucht scheinen, aus dem Leben verschwunden. Die, die sich nach drei bis sechs Monaten wieder melden und glücklich von ihren Abenteuern berichten. Davon, dass sie Ledersäcke nähen können, ein Pferd besitzen und viel Gold. Diese Menschen sind es, die schon lange auf die WoW-Erweiterung "Burning Crusade" warten. Und das Spiel längst haben, weil sie es gleich beim Verkaufsstart geholt haben. Die sind inzwischen in den neuen Welten unterwegs, können ihren Figuren neue Fähigkeiten geben oder ganz neue entwerfen. Für alle anderen gilt: **Wer das Spiel noch nicht hat, sollte einfach die Hände davon lassen. Denn es kann sein, dass sich das Leben danach radikal verändert. Man auf einmal all die Dinge macht, die oben beschrieben sind. Und das will doch niemand, oder?**

aus Wikipedia, der freien Enzyklopädie

**World of Warcraft** (dt. *Welt der Kriegskunst*) ist ein [Massen-Multiplayer-Online-Rollenspiel](#) (engl. *Massive Multiplayer Online Roleplaying Game*, kurz MMORPG), das zehntausende Spieler gleichzeitig zusammen über das [Internet](#) spielen. Es wurde 2004 von dem Unternehmen [Blizzard Entertainment](#) veröffentlicht und ist, wie drei weitere Spiele, im [Warcraft](#)-Universum angesiedelt. World of Warcraft knüpft an die Geschichte des 2003 erschienenen Warcraft-Titels *Warcraft III – The Frozen Throne* an.

## Geschichte

Das Spiel erschien am 23. November 2004 in den [USA](#), [Kanada](#), [Australien](#) und [Neuseeland](#) für [Microsoft Windows](#) und [Mac OS X](#). In [Europa](#) ist das Spiel seit dem 11. Februar 2005 im Handel erhältlich. Der Start in [Korea](#) erfolgte am 12. November 2004 und in der [Volksrepublik China](#) am 6. Juni 2005. Wie bei vielen MMORPGs üblich, muss auch für World of Warcraft eine monatliche [Gebühr](#) entrichtet werden, deren Höhe sich nach der Dauer des [Abonnements](#) richtet. Eine Alternative stellen so genannte *Prepaid Game Cards* dar, die käuflich erworben werden können und dem Spieler für eine bestimmte Zeit die Teilnahme ermöglichen. Am ersten Tag des Europastarts wurden 290.000 Exemplare verkauft. Die Verkaufszahlen stiegen nach dem darauf folgenden Wochenende auf 380.000 Exemplare an. Am ersten Verkaufstag in Deutschland standen sehr viele Interessenten vor den Geschäften, um überhaupt noch ein Exemplar zu ergattern. Trotzdem konnte der [Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland](#) (VUD) Blizzard bestätigen, dass allein in Deutschland nach fünf Wochen 200.000 Stück verkauft wurden – somit erhielt das Spiel den Gold- und Platin-Award. Weltweit werden mehr als 8 Millionen Accounts genutzt (Stand: 11. Januar 2007). World of Warcraft ist das meistgespielte MMORPG in [Nordamerika](#), [Australien](#), [Neuseeland](#) und [Europa](#).

## Spielwelt

World of Warcraft spielt in der aus den anderen Warcraft-Spielen bekannten [Welt](#) Azeroth, die in die beiden Kontinente „Kalimdor“ und „Östliche Königreiche“ unterteilt ist. Auf den Kontinenten findet sich eine Vielzahl von verschiedenen Städten und Dörfern. Weiterhin gibt es von Wäldern, Wüsten bis zu Dschungeln verschiedene Landschaften sowie spezielle [instanzierte Dungeons](#) (von dem Rest der Welt „abgespaltene“ Gegenden wie zum Beispiel bestimmte Höhlen, Gemäuer etc.). Um lange Reisewege abzukürzen, gibt es verschiedene Fortbewegungsmittel, wie Flugtiere, Zeppeline, Boote und auf Seite der Allianz sogar eine unterirdische Bahn, welche die Hauptstädte der Menschen und Zwerge verbindet. In World of Warcraft gibt es sechs Hauptstädte: auf Seiten der Horde *Donnerfels* (die Hauptstadt der Tauren), *Orgrimmar* (in der sich die Orcs und Trolle niederließen) und *Unterstadt* (die unterirdische Festung der Untoten), und auf Seiten der Allianz *Eisenschmiede* (die einer riesigen Schmiede gleichende Hauptstadt der Zwerge und Gnome), *Darnassus* (die Heimstadt der Nachtelfen) sowie *Sturmwind* (die Stadt der Menschen). In der Erweiterung „The Burning Crusade“ gibt es zwei neue Hauptstädte, *Silbermond* (die neu erbaute Hauptstadt der Blutelfen) und *die Exodar* (das abgestürzte Raumschiff der Draenei). Den Spielern ist es möglich, sich mit Freunden zu Gruppen zusammenzuschließen und die gegnerischen Städte zu überfallen.

## Spielablauf

Um die Welt von Warcraft kennen zu lernen, kann der Spieler eine Vielzahl von so genannten [Quests](#) (Aufgaben/Missionen) annehmen, die ihm Erfahrungspunkte und Belohnungen in Form von virtuellem Geld, Ausrüstungsgegenständen, oder anderen so genannten [Items](#) einbringen. Im gesamten Spiel existieren ca. 7000 dieser Quests, welche jedoch nicht (wie oft behauptet) durch so genannte [Patches](#) (Updates) auf dem Rechner des Benutzers erweitert werden, sondern durch serverseitige Programmierungen. Weiterhin erhält der Spieler – genretypisch für die meisten [Rollenspiele](#) – Erfahrungspunkte für den erfolgreichen Kampf gegen computergesteuerte Monster. Auch für das Erkunden unbekannter Gebiete gibt es Erfahrungspunkte. Nach dem Erreichen einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten steigt der Charakter um einen [Level](#). Jede gerade Stufe kann man sich neue Fähigkeiten bei dem Klassentrainer erkaufen, welche den Charakter stärken. Ab der zehnten Stufe erhält man außerdem Talentpunkte, die man für die Spezialisierung der Fähigkeiten benutzen kann. Die maximale Stufe des Grundspiels ist 60, danach kann der Charakter nicht weiter aufsteigen. Durch Nutzung der Erweiterung „The Burning Crusade“ (dt. „Der brennende Kreuzzug“) erhöht sich das Limit auf Stufe 70. Wie in den meisten Rollenspielen können die Spieler auch Gruppen bilden, um gemeinsam zu kämpfen oder Missionen zu erfüllen.

## Servertypen

Der Spieler wählt zum Spielen einen Realm ([Server](#)) aus, auf dem er einen Charakter erstellt. Es gibt drei [Realmcluster](#): Einen amerikanischen, einen asiatischen und einen europäischen. In jedem gibt es verschiedene Realms, die sich neben den Sprachen (in Europa sind das bisher [Deutsch](#), [Englisch](#), [Französisch](#) und [Spanisch](#)) in vier Typen unterscheiden. Auf einem normalen bzw. PvE-Server ([Player versus Environment](#)) können sich Spieler gegnerischer Parteien nur untereinander duellieren, wenn beide einem Duell zustimmen oder sich eine Partei im Hoheitsgebiet der jeweils anderen Partei aufhält. Außerdem können PvP-Interessierte den PvP-Modus aktivieren. Sie erhalten dann eine PvP-Markierung und können andere Spieler angreifen, die auch im PvP-Modus sind. Wer PvP aktiviert hat, kann zudem von sämtlichen anderen Spielern angegriffen werden. Auf einem PvP-Server dagegen ([Player versus Player](#)) fällt diese Einschränkung weg. Hier sind die Kontinente in bestimmte Zonen eingeteilt: freundliche Gebiete, umkämpfte Gebiete und feindliche Gebiete. In freundlichen Gebieten muss man keine Angst haben, von Leuten der gegnerischen Fraktion angegriffen zu werden, man hat aber jederzeit die Möglichkeit, Eindringlinge anzugreifen. In den umkämpften Gebieten besteht permanent die Gefahr, von der gegnerischen Fraktion angegriffen zu werden, ebenso können Übergriffe auf feindliche Spieler initiiert werden. In den feindlichen Gebieten darf kein Kampf eröffnet werden, diese Option liegt gänzlich bei den feindlichen Spielern. Der Spieltyp PvP erweist sich oftmals als schwieriger als PvE, da man im Großteil der Welt von der gegnerischen Fraktion bei Aufträgen gestört werden kann. Die RP-Server ([Rollenspiel](#)) schließlich sind Server, auf denen neben grundlegenden Regeln ([Fair Play](#) etc.) auch auf stilgerechte Namensgebung und Umgangssprache geachtet wird. Die Spieler verkörpern einen Charakter, der in der Welt von Azeroth lebt, eine eigene Hintergrundgeschichte und bestimmte Eigenheiten hat, was zu einem intensiveren Spielerlebnis führen soll. Die [Gamemaster](#)

sind auf solchen Servern darauf bedacht, dass diese erweiterten Verhaltensregeln auch eingehalten werden. Viele Rollenspieler kritisieren aber, dass die von Blizzard aufgestellten RP-Regeln nicht vollständig von den [Gamemasters](#) durchgesetzt werden. RP-Server gibt es sowohl mit den PvE-Regeln (RP-PvE-Server) als auch (seit September 2005) mit den PvP-Regeln (RP-PvP-Server).

## Völker und Klassen

Alle Spieler müssen sich für eine der beiden Fraktionen „Allianz“ oder „Horde“ entscheiden, wobei man auf einem PvE-Server die Möglichkeit hat, Charaktere beider Fraktionen zu spielen. Von ihrer Wahl ist es abhängig, auf welcher Seite sie kämpfen, welche Völker sie wählen können und eine Menge mehr. Auf Seiten der Allianz kann man sich für [Menschen](#), [Nachtelfen](#), [Zwerge](#) oder [Gnome](#) entscheiden; bei der Horde stehen [Orcs](#), [Tauren](#) (Singular: der Tauren), [Untote](#) und [Trolle](#) zur Wahl. Mit der Erweiterung „The Burning Crusade“ werden auf der Hordenseite zusätzlich [Blutelfen](#) zu finden sein, während auf der Allianzseite so genannte [Draenei](#) hinzukommen. Ein jeder Charakter legt sich auch jeweils auf eine Klasse fest, wodurch Kombinationen wie Nachtelfdruide oder Orckrieger als Charaktertyp entstehen. Die Klassenwahl ist volkabhängig. Allerdings können einige Völker bestimmte Klassen nicht verkörpern. Ein Gnom kann beispielsweise nicht als Jäger spielen und ein Nachtelf nie Hexenmeister werden. Insgesamt stehen die neun Klassen [Druide](#), [Hexenmeister](#), [Jäger](#), [Krieger](#), [Magier](#), [Paladin](#), [Priester](#), [Schamane](#) und [Schurke](#) zur Verfügung. Mit der Erweiterung *The Burning Crusade* ist es möglich, seitens der Horde den Paladin bzw. auf Seiten der Allianz den Schamanen zu spielen. Dies begründet Blizzard unter anderem damit, dass beiden Klassen nun klarere Rollen in neuen Instanzen zugesprochen werden können.

Klassen	Menschen	Nachtelfen	Gnome	Zwerge	Draenei	Trolle	Tauren	Orcs	Untote	Blutelfen
<b>Druide</b>	nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
<b>Hexenmeister</b>	ja	nein	ja	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja
<b>Jäger</b>	nein	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja
<b>Krieger</b>	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein
<b>Magier</b>	ja	nein	ja	nein	ja	ja	nein	nein	ja	ja
<b>Paladin</b>	ja	nein	nein	ja	ja	nein	nein	nein	nein	ja
<b>Priester</b>	ja	ja	nein	ja	ja	ja	nein	nein	ja	ja
<b>Schamane</b>	nein	nein	nein	nein	ja	ja	ja	ja	nein	nein
<b>Schurke</b>	ja	ja	ja	ja	nein	ja	nein	ja	ja	ja

**Tabelle: Erlaubte Charaktertypen im Spiel *World of Warcraft* aus Kombination eines Volks mit einer Charakterklasse. Die Allianz wird in blau dargestellt und die Horde in rot.** (Draenei und Blutelfen benötigen die Erweiterung „The Burning Crusade“, um gespielt zu werden.)

## Berufe

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, bei speziellen Ausbildern Berufe zu erlernen. Diese werden in Haupt- und Nebenberufen unterschieden, die Hauptberufen unterteilen sich wiederum in Sammel- und verarbeitende Berufe. Es können maximal zwei Hauptberufe erlernt werden, für Nebenberufe besteht diese Beschränkung nicht. Durch das Sammeln von Rohstoffen oder das Herstellen (bzw. Verzaubern) von Gegenständen kann die Fertigkeit in dem jeweiligen Beruf gesteigert werden, wodurch neue Rezepte (zu erhalten z.B. bei Ausbildern, in Dungeons oder von besiegten Gegnern) erlernbar gemacht werden. Um das maximal mögliche Fertigungslevel eines Berufs zu erreichen, müssen für fast jeden Beruf Quests erfüllt, weit entfernte Ausbilder besucht werden oder bestimmte Levelkriterien erfüllt werden. In einigen Berufen gibt es die Möglichkeit, sich auf einen bestimmten Bereich zu spezialisieren, womit man in der Lage ist, besonders wertvolle bzw. nützliche Gegenstände herzustellen. Allerdings besteht mit Nebenberufen durch den Verkauf gesammelter Rohstoffe z.B. über die integrierte Auktionsplattform die Möglichkeit, sehr viel Gold zu erwirtschaften. Zu den Hauptberufen gehören die Sammelberufe Kräuterkunde, Bergbau und Kürschnerei, die verarbeitenden Berufe Alchemie, Schmiedekunst, Lederverarbeitung, Ingenieurskunst und Schneiderei sowie die Verzauberer (in der Erweiterung zusätzlich noch Juwelenschleifer). Die Nebenberufe beinhalten Angeln, Kochen und Erste Hilfe.

Im Gegensatz zu den Nebenberufen können Hauptberufe auch wieder verlernt werden, was aber zur Folge hat, dass die bis dahin gesammelten Fähigkeiten in diesem Beruf verloren gehen und bei erneutem Erlernen des Berufes neu gelernt und auch bezahlt werden müssen.

## Gilden

Mehrere Spieler können sich in Gilden zusammenschließen, wobei diese aus mindestens 10 Mitgliedern bestehen müssen, bevor sie gegründet werden können. Innerhalb einer Gilde werden Gegenstände oft günstig oder gar umsonst getauscht bzw. verschenkt. Die Spieler lernen sich besser kennen und finden leichter jemanden, mit dem sie zusammen spielen können. Spieler in einer Gilde können sich ergänzen, indem beispielsweise ein Bergmann einen Schmied mit Erzen versorgt. Zudem wird das Spielgefühl in einer Gilde intensiviert und verbessert, da man oft mit den gleichen Leuten zusammenspielt. Außerdem ist es ohne Gilde/Stammgruppe fast unmöglich, die schweren Dungeons zu meistern und Bossgegner zu besiegen, da hierfür ein sehr gutes Zusammenspiel der Gruppe erforderlich ist.

Jedoch unterscheiden sich die Gilden aus World of Warcraft beträchtlich von den Namensvettern des Konkurrenten [Guild Wars](#). In Guild Wars stellen die Gilden einen wesentlichen Teil des Spiels dar. Dort können Gilden in Kämpfen gegeneinander antreten oder für ihren Kontinent spezielle Gebiete erobern.

Gilden in [MMORPGs](#) sind allerdings auch unter dem Aspekt zu sehen, dass interne Unstimmigkeiten wie auch grundlegende persönliche [Probleme](#) zu etwaigen Gildenbelangen werden können, die nicht immer positiv ausgehen. So kann schon die immense Zeit, die manche Gilden für Schlachtzuginstanzen ([Raiden](#)) aufbringen, dafür sorgen, dass einige Spieler andere diskriminieren, weil diese eben nicht so viel Zeit aufbringen können.

Des Weiteren gibt es Spieler, die einfach nicht teamfähig sind, sprich: solche, die generell etwas egozentrisch und streitsüchtig durchs Leben ziehen. Das wiederum ist für das System einer Gilde höchst schädlich, da solche Personen trotz ihrer grundlegenden gildenuntauglichen Art es immer wieder schaffen, mehrere Unterparteien in der Gilde zu eröffnen, so dass sich nicht nur mehr einzelne Leute gegenüberstehen, sprich: anderer Meinung sind, sondern ganze Gruppen oder Gildenränge.

## Ehrensysteem und Schlachtfelder

Im April 2005 wurde das Spiel um das angekündigte Ehrensysteem erweitert, welches für siegreiche Kämpfe gegen ebenbürtige Mitspieler Ehrenpunkte vergibt. Diese Ehrenpunkte bestimmen den [militärischen Rang](#), der dem Spieler erlaubt, eine bessere Ausrüstung oder andere Boni zu erhalten. So kann man sich beispielsweise einzelne Rüstungs- und Waffenteile, PvP-Reittiere, Heil- und Manatränke sowie Waffen[sets](#) von seltener und epischer Qualität kaufen.

Eine weitere PvP-basierende Besonderheit sind die Schlachtfelder, in denen sich die beiden Fraktionen gegenseitig bekämpfen können. Schlachtfelder (Battlegrounds) sind die effektivste Lösung, um so genannte Ehrenpunkte für das Ehrensysteem zu erhalten. Dabei ist eine minimale und eine maximale Spieleranzahl festgesetzt; außerdem wird eine Levelstufung vorgenommen, sprich: entspricht man zum Beispiel den Stufen 40 bis 49, so trifft man auch auf dem Schlachtfeld nur auf Charaktere der Stufe 40 bis 49. Diese Einteilung ist bei den Schlachtfeldern immer in Zehnerschritten vorgenommen, also Stufe 10 bis 19, 20 bis 29, 30 bis 39, 40 bis 49, 50 bis 59 und ausschließlich Stufe 60 sind jeweils in derselben Instanz. Eine Sonderstellung nimmt hier das Schlachtfeld Alteractal ein, da es hier als einzige Stufenbegrenzung 51 bis 60 gibt. In der Erweiterung „The Burning Crusade“ wird im Januar 2007 das neue Schlachtfeld „Auge des Sturms“ verfügbar gemacht, welches nur für die Stufen 61 bis 70 zugänglich sein wird.

Mit der Veröffentlichung des Patch 1.12 sind im August 2006 serverübergreifende Schlachtfelder eingeführt worden. Das bedeutet, dass nun Spieler von verschiedenen Realms gegeneinander antreten und nicht mehr wie zuvor nur Spieler des selben Realms. Dies geschieht in der Absicht, die Wartezeiten beim Betreten eines Schlachtfelds zu verringern. Dennoch kann es zu längeren Wartezeiten kommen.

Durch den Patch 2.0 im Dezember 2006 wurde das PvP-System grundlegend umgestellt. Die Aufteilung in Ränge wurde abgeschafft, wobei Spieler mit einem bereits vorhandenen Rang diesen optional anzeigen lassen können. Der Einsatz im PvP drückt sich nur noch über die Menge an Ehre aus, die durch PvP-Kämpfe in der normalen Spielwelt oder in den Schlachtfeldern erreicht wird. Diese Ehre wird in Ehrepunkte umgerechnet. Ehrepunkte und Schlachtfeldmarken können gesammelt und als Währung zum Kauf von Ausrüstung, PvP-Reittieren und Verbrauchsmaterial eingesetzt werden. Dieses System soll es auch Gelegenheitsspielern ermöglichen, hochwertige PvP-Belohnungen zu erreichen. Der Ruf bei den Schlachtfeldfraktionen hat keine Auswirkungen mehr.

## Ruf

Durch das Erfüllen von Quests kann der Spieler seinen Ruf bei den verschiedenen Fraktionen verbessern oder auch verschlechtern. Ein guter Ruf ermöglicht es zum Beispiel, hochwertige Gegenstände wie Waffen, Rezepte oder auch besondere Reittiere zu kaufen, ein schlechter Ruf kann zum sofortigen Angriff einer Fraktion auf den Spieler führen.

So muss der Spieler beispielsweise zum Durchqueren der Holzschlundfeste mindestens den Ruf von "Unfreundlich" aufweisen, um nicht angegriffen zu werden.

Diese Unterteilungen im Rufsystem gibt es:

*Hasserfüllt - Feindselig - Unfreundlich - Neutral - Freundlich - Wohlwollend - Respektvoll - Ehrfürchtig*

## Kommunikation im Spiel

Innerhalb des Spieles können sich Spieler mit anderen Spielern ihrer Fraktion über [Chatkanäle](#) unterhalten. In diesen Kanälen wird per Text miteinander kommuniziert. Es stehen allgemeine Befehle zur Verfügung, mit denen man etwas zu allen in der Nähe stehenden Spielern sagen oder aber im gesamten Gebiet schreiben kann. Des Weiteren finden sich vorgefertigte Kanäle, mit denen man zum Beispiel allgemeine Fragen stellen, Handel treiben oder die Verteidigung gegen Angreifer organisieren kann. Im Interface des Spiels kann man zudem einen Schimpfwortfilter einstellen, der jedoch nicht alle Beleidigungen erkennen kann, da sie oft in der Eile falsch geschrieben werden und der außerdem auch Wörter wie „einiger“ zensiert (enthält „niger“). Dies kommt dadurch zustande, dass die Schimpfwortfilter auch englische Wörter zensieren, die in der deutschen Sprache eine andere Bedeutung haben.

Vor Patch 2.0 gab es auch einen separaten Suche-nach-Gruppe-Kanal, der das Suchen nach einer Gruppe oder weiteren Mitstreitern ermöglichte. Seit dem besagten Patch gibt es ein eingebautes Suche-nach-Gruppe-System, das automatisch die Gruppen zusammenstellt. Es kann z.B. eine Instanz oder eine Quest ausgewählt werden und das Suchsystem sucht andere Spieler die ebenfalls auf der Suche nach einer Gruppe für diese sind. Danach wird die Gruppe automatisch zusammengestellt und der erste Spieler wird Gruppenleiter.

Zusätzlich steht im Spiel ein Postsystem zur Verfügung, das über Briefkästen vor Gasthäusern oder Banken der verschiedenen Städte benutzt werden kann. Mit diesem kann man Spielern nicht nur Nachrichten schicken, sondern auch Gold oder Waren zukommen lassen. Gold und einfache Briefe werden sofort übermittelt, das Senden von Gegenständen dauert allerdings eine Stunde.

Direkte Kommunikation mit Spielern der gegnerischen Fraktion ist nicht möglich. Direkt Geschriebenes wird vom Spiel in unverständliches Kauderwelsch übersetzt, das sich nur in Einzelfällen zurückübersetzen lässt. Um aber dennoch eine Verständigung zu ermöglichen, hat der Hersteller ein System von [Emotes](#) eingerichtet. Mit diesem können Emotionen und einfache Gesten übermittelt werden. So lässt das emote */winken* zum Beispiel den eigenen Charakter die Hand heben und winken, während */pfeifen* sogar ein

03.07.2007 Quelle: sofern nicht anders angegeben-> Internet. Zusammengestellt von [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)  
hörbares Pfeifen ertönen lässt. Auch volksspezifische Witze (/witz) werden hörbar vom Charakter erzählt. Bei großen Ereignissen werden auch Programme wie Teamspeak oder Ventrilo benutzt.

## Handel

Des Weiteren ist es auch möglich, in Auktionshäusern, die im Spiel integriert sind, mit anderen Spielern Handel zu betreiben. Man hat dort die Möglichkeit, selbst hergestellte oder gefundene Gegenstände zu verkaufen und zu kaufen. Man muss ein Mindestgebot sowie die Laufzeit angeben. Optional kann man auch einen Sofortkauf-Preis angeben. Um den Gewinn so hoch wie möglich zu halten, sollte man den Wirtschaftsmarkt im Spiel genau beobachten und dadurch die Preise anpassen.

Neben dem Austausch im Spiel selbst hat sich ein reger externer Handel von Gold und Gegenständen außerhalb des Spiels und gegen echtes Geld entwickelt. Die rechtliche Basis für solche Geschäfte ist bisher umstritten, wobei Händler und Spielehersteller konträre Positionen einnehmen – gemäß den Endbenutzerlizenzvereinbarungen von World of Warcraft ist diese Art von Geschäften ausdrücklich verboten und kann zur Schließung des Accounts führen. In unbestimmten Abständen gibt Blizzard genauere Daten von geschlossenen Accounts preis und die Zahlen des entfernten Geldes um die Wirtschaft zu neutralisieren.

## Modifikationen (Add-Ons)

Es gibt diverse Benutzeroberflächen-Modifikationen, die allgemeine, sich wiederholende Befehle halbautomatisch ausführen, oder das Aussehen und die Bedienung des Spiels verändern. Diese Modifikationen werden von Spielern geschrieben. Es ist ausdrücklich von Blizzard erwünscht, dass sich jeder Spieler auf diese Weise sein Benutzerinterface individuell gestalten kann. Eine verbreitete Modifikation ist zum Beispiel CTMod, eine Modifikationssammlung, die zusätzliche Aktionsleisten hinzufügt, einige Texturen entfernt, Abklingzeiten von Zaubern anzeigt, ausgegebenes Gold für Reparaturen und Flüge speichert und so weiter.

In regelmäßigen Abständen erweitert Blizzard die Benutzeroberfläche um Funktionen, die vorher nur durch Mods (kurz für "Modifications", also Modifikationen) möglich waren, und macht diese damit überflüssig.

Neben den erlaubten Modifikationen gibt es auch welche, die gegen die Endbenutzerlizenzvereinbarungen verstoßen. Solche Add-Ons werden als Hacks bezeichnet und verschaffen dem Spieler einen Vorteil. Laut Blizzards Bestimmungen dürfen Add-Ons nur mit den Möglichkeiten, die dafür vorgesehen sind, erstellt werden und dürfen den Spielern keinen direkten Vorteil verschaffen. Die letzte Regel ist allerdings umstritten, da alle Add-Ons einen Vorteil verschaffen können. In der Regel werden damit aber nur Add-Ons gemeint, die die Spielmechanik verändern. So gab es z.B. ein Add-On, das die Flaggen auf dem Schlachtfeld der Kriegshymnenschlucht automatisch aufhob und so auch das Tragen der Flagge während der Unsichtbarkeit oder des Reitens ermöglichte (was normalerweise nicht vorgesehen ist). Nebenbei gab es viele Beschwerden von Spielern, die sich dadurch benachteiligt fühlten und nicht mehr auf normalem Wege mitspielen konnten (die Flaggen wurden so schnell aufgehoben, dass Spieler sie nicht rechtzeitig aufnehmen konnten). Blizzard sorgte dafür, dass das Add-On unschädlich gemacht wurde und die Spieler, die es nutzten, gesperrt wurden.

## Monatliche Kosten

Um die Fantasy-Welt zu betreten, muss man eine monatliche Gebühr zahlen. Mit dem Kauf des Spiels erhält man einen Freimonat. Ein Monatsabonnement kostet 12,99 Euro, ein dreimonatiges 11,99 Euro pro Monat und ein sechsmonatiges 10,99 Euro pro Monat. Die Zahlung ist über Kreditkarte, Lastschriftverfahren oder Telefonrechnung möglich. Im Handel sind auch Prepaidkarten für 26,99 Euro erhältlich, die ein Weiterspielen für 60 Tage erlauben (13,50 € pro Monat).

Die monatlichen Kosten fließen laut Blizzard in die Wartung der Server, den Support sowie in die Entwicklung weiterer Spieleinhalte.

## Suchtpotenzial

World of Warcraft basiert auf demselben bewährten Prinzip, auf dem viele Computer-Rollenspiele aufbauen: Der Charakter des Spielers wird durch seine investierte Spielzeit immer stärker. Selbst wenn das Stufenmaximum von 60 (mit der Erweiterung „The Burning Crusade“: Stufe 70) erreicht ist, kann man sich auf die Suche nach speziellen Gegenständen begeben, um seinen Charakter noch weiter zu verbessern. Einige dieser Gegenstände sind so selten, dass man zum Teil Monate auf die Suche gehen kann. Dadurch hat man nie „alles erreicht“ – es gibt immer noch einen Gegenstand, der noch seltener ist – und den man nicht hat. Es ist der Anreiz, sich noch weiter zu verbessern, von seinen Mitstreitern bewundert und von seinen Gegnern gefürchtet zu werden.

Dieses Spielprinzip, welches den am längsten „intensiv“ Spielenden belohnt, hat nach gängiger Meinung hohes Suchtpotenzial; eine Interpretation, die allerdings umstritten ist, siehe dazu Suchtpotenzial eines MMORPG.

Zusätzlich zu diesem grundsätzlich bei Spielen des Genres auftretenden Suchtpotenzial geht World of Warcraft noch etwas weiter. Um die besten Gegenstände im Spiel zu erlangen, muss in großen, bis zu 40 Spieler fassenden Instanzen gekämpft werden. Diese so genannten „Schlachtzüge“ bieten zwar eine gute Möglichkeit, mit anderen Spielern in Kontakt zu kommen, sie müssen aber organisiert und zeitlich abgestimmt sein, was bedeutet, dass der Spieler im Extremfall seine Freizeit um das Spiel herum planen muss, anstatt zu beliebigen Zeiten spielen zu können. Durch das vorzeitige Aufhören eines Spielers müsste die gesamte Gruppe den Schlachtzug beenden, was in Gruppenzwang ausarten kann, um den Spieler zum Bleiben zu bewegen. Kurzzeitiges Spielen in unregelmäßigen Zeitabständen führt zu einem kaum sichtbaren Erfolg, was auch viele Gelegenheitsspieler mit der Zeit abschreckt.

Um besagtes Suchtpotenzial einzuschränken, werden nun die ersten Gegenmaßnahmen ergriffen, welche World of Warcraft als größtes MMORPG direkt betreffen. So wird in der Volksrepublik China nun die normale Spielzeit gesetzlich auf drei Stunden begrenzt. Danach wird man allerdings nicht zwangsgesetzt, sondern man erhält im Spiel deutlich weniger Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände, und nach fünf Stunden Spielzeit wird dies auf ein absolutes Minimum reduziert. Nur durch fünf Stunden, in denen der Spielaccount nicht eingeloggt ist, wird dieser Status zurückgesetzt.

Des Weiteren ist es seit Ende November 2005 für Eltern möglich, die tägliche Spielzeit ihrer Kinder festzulegen. Es können für den Account entweder festgelegte Uhrzeiten oder eine Gesamtspielzeit definiert werden (zu finden unter "Elterliche Freigabe" auf der deutschen offiziellen Webseite [\[3\]](#)).

## Erweiterung: The Burning Crusade

Blizzard Entertainment hat am 16. Januar 2007 die Erweiterung mit dem Namen „World of Warcraft: The Burning Crusade“ (dt. Der Brennende Kreuzzug) veröffentlicht. Laut Angaben des Herstellers wurden alle bis dato Verkaufsrekorde mit einer Gesamtzahl von 2,4 Millionen verkauften Exemplare innerhalb von 24 Stunden, am 1. Tag übertroffen. Somit ist „World of Warcraft: The Burning Crusade“ das am schnellsten verkaufte PC-Spiel in Nordamerika und Europa (Stand 23. Januar 2007).

Die Erweiterung bringt nicht nur die bereits oben genannten neuen Völker, *Draenei* und *Blutelfen*, sondern auch fliegende Reittiere, welche nicht vordefinierte und fixe Flugrouten abfliegen, sondern frei steuerbar sind. Diese Reittiere können allerdings nur in der Scherbenwelt geritten werden, die ebenfalls ein integraler Bestandteil der Erweiterung sein wird. Die Scherbenwelt ist der Rest der früheren Heimatwelt der Orcs: Draenor. Diese Welt wurde durch die dunklen Portale zerrissen, als die Brennende Legion über sie herfiel und alles Leben unterjochte.

Zudem wird die maximal erreichbare Charakterstufe von 60 auf 70 angehoben, welches neue Zauber und Fähigkeiten mit sich bringt, außerdem sind die bislang für die Fraktionen einzigartigen Klassen Paladin und Schamane für beide Fraktionen spielbar.

Zusätzlich kommt ein neuer Beruf hinzu: Juwelenschleifer. Durch das Schleifen von Juwelen können magische Steine hergestellt werden, die zur Aufrüstung von Rüstungen und Waffen dienen können.

Spieler, die nicht die Erweiterung erwerben werden, haben die Möglichkeit, dennoch einige der neuen Inhalte nutzen zu können. Dies betrifft voraussichtlich die neuen Zauber, Fähigkeiten sowie Talente. Das Betreten der neuen Gebiete, das Erreichen der Stufe 70 und das Spielen der neuen Völker soll nur den Nutzern der Erweiterung vorbehalten sein. Ob das auch z.B. für die neuen Instanzen und Schlachtfelder in Azeroth zutrifft, ist noch unklar.

Für die deutsche Version der Erweiterung wurde eine vollständige Übersetzung vollzogen. Bisher waren im Spiel viele englische Namen enthalten, die nach und nach durch deutsche ersetzt wurden. Mit der Erweiterung und dem bereits erschienenen Patch 2.0 wurden fast alle englische Namen übersetzt (es gibt gewisse Ausnahmen). Beispiele sind unter anderem die Hauptstädte (*Ironforge* → *Eisenschmiede*) sowie Orte (*Steamwheedle* → *Dampfdruckpier*), NSC-Namen (*Jaina Proudmoore* → *Jaina Prachtmeer*) und Klan- und Stammmamen (*Warsongklan* → *Kriegshymnenklan*). Damit wurde eine atmosphärische Vollenpassung der Welt vollzogen, wobei allerdings die Kontinuität mit der Übersetzung voriger Spiele und Bücher in derselben Welt hinten angestellt wurde.

## Auszeichnungen

- 2004: Gamespot: Best Game of the Year, Best PC Game of the Year, Best Massively Multiplayer Online Game, Editor's Choice Award
- 2004: [Gamespy](#): Best Role-Playing (RPG or MMORPG), PC RPG / MMORPG Gamers' Choice Awards, Editor's Choice Award
- 2004: IGN: Best Persistent World Game, Editor's Choice Award
- 2004: Filefront: Best PC RPG
- 2005: [Big Brother Award](#) Austria
- 2005: [Deutscher Entwicklerpreis](#)
- 2005: [Apple Design Award](#): Best [Mac OS X](#) Entertainment Product
- 2005: [PC PowerPlay Award](#) für Atmosphäre
- 2006: [GameStar Spiel des Jahres 2005](#)

## ANSTURM AUF COMPUTERSPIEL-ERWEITERUNG

### WoWahnsinn

Acht Millionen Abonnenten hat das Onlinespiel "World of Warcraft" nach Angaben des Betreibers inzwischen. Ein paar Tausend von ihnen standen sich gestern Nacht vor deutschen Elektromärkten die Beine in den Bauch - um eine Spiel-Erweiterung zu kaufen.

Der Ansturm erinnerte an Mitternachts-Verkäufe eines neuen "Harry Potter"-Bandes. Doch dieses Mal kein Buch verkauft, sondern ein Computerspiel. Vor Elektronikmärkten in ganz Deutschland standen tausende Menschen mitten in der Nacht zum Dienstag Schlange, um "Burning Crusade" zu kaufen, die Erweiterung zum Online-Rollenspiel "World of Warcraft" (WoW) des amerikanischen Computerunternehmens Blizzard Entertainment.

## The Burning Crusade: Neue Warcraft-Welten

Zum offiziellen Verkaufsstart für Deutschland in einem Mediamarkt in Berlin-Charlottenburg war eigens einer der führenden Spieleentwickler von Blizzard, Brian Morrisroe, angereist, der für die Erweiterung bestimmte Gebiete entworfen hatte. Er saß zwischen riesigen Spielestapeln und schrieb ein Autogramm nach dem anderen.

Die Fans standen quer durch den Laden Schlange, um zu seinem Tisch zu kommen. Draußen vor der Tür warteten noch einmal weit über 1000, zumeist junge Menschen auf Einlass. So etwas habe er bislang nicht einmal ansatzweise erlebt, sagte der Verkaufsleiter des Mediamarktes, Thomas Müller. Die Nachfrage sei gigantisch. Noch nie zuvor seien für ein Computerspiel Märkte in ganz Deutschland um Mitternacht geöffnet worden. Und noch nie habe ein Spieleentwickler wie ein Popstar Autogramme gegeben.

03.07.2007 Quelle: sofern nicht anders angegeben-> Internet. Zusammengestellt von [www.rollenspielsucht.de](http://www.rollenspielsucht.de)

Der Ansturm kam selbst für die Organisatoren etwas überraschend. Nicht einmal zum Winterschlussverkauf sei so viel los gewesen, erzählte Müller. Zwei Stunden vor der mitternächtlichen Ladenöffnung hätten sich am Montagabend die ersten Kaufwilligen vor dem Geschäft versammelt. Einige seien sogar vom Bodensee angereist. Eine Gilde, wie der Zusammenschluss von Spielern genannt wird, sei sogar in Reisebussen 400 Kilometer bis nach Berlin gefahren, um an dem nächtlichen Verkauf teilzunehmen.

Die Idee, um Mitternacht zu öffnen, sei vor wenigen Wochen entstanden, sagte Michael Malessa von dem Elektronikgeschäft. Durch die hohe Zahl an täglichen Anfragen habe sich abgezeichnet, dass ein solches Ereignis Erfolg haben könnte. Einen solchen Ansturm habe jedoch keiner erwartet.

680.000 Abonnenten hat "World of Warcraft" derzeit allein in Deutschland, weltweit sind es nach Angaben des Entwicklers Blizzard rund acht Millionen. Bei Amazon trudelten die ersten Bestellungen für die Erweiterung schon vor über einem Jahr ein. Momentan werden dort keine Bestellungen mehr angenommen - die Erweiterung ist ausverkauft. Ob in Berlin, Kassel oder dem Ruhrgebiet - ähnliches bekamen in der Nacht zum Dienstag auch in den Elektronikmärkten viele enttäuschte Fans zu hören.

Die grünen Pappkartons werden den Händlern regelrecht aus den Händen gezerrt. Ganz verwunderlich ist dies nicht: Für viele Spieler ist "World of Warcraft" längst mehr als nur ein Hobby. Sie haben in der Online-Welt ihr zweites Zuhause gefunden. Vor dem Fernseher sitzt von ihnen keiner mehr - zu langweilig, meinen sie. Experten sind sich sicher: Die Medienwelt von morgen könnte dieser Trend deutlich verändern.