

# **Technisch-Organisatorische Aspekte in SecondLife, Chats, Browsergames und softwarebasierten Onlinespielen**

von Aileen Kallok, Richard Grieser und Matthias Kaul

Berlin, 23. April 2008

## Chats

von Matthias Kaul

Chat (von engl. *to chat* „plaudern, unterhalten“) bezeichnet elektronische Kommunikation zwischen Personen in Echtzeit, meist über das Internet<sup>1</sup>.

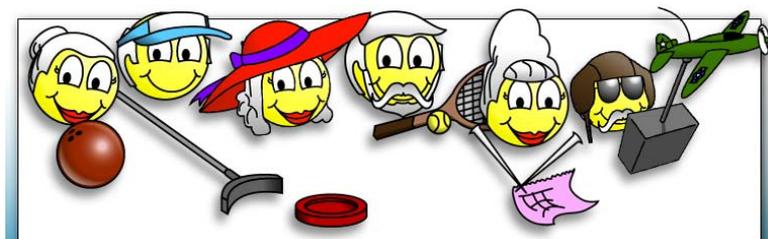
### Voraussetzung für die (einfache) Chatnutzung:

- Handelsüblicher PC, kann auch älterer Bauart sein
- Zugriff auf das Internet ist unerlässlich
- Internet-Browser

### Arten von Chats

Internet-Relay-Chat (IRC)	Web-Chat	Instant-Messaging
<ul style="list-style-type: none"><li>• benötigt einen eigenen Chat-Server. Diese Server sind meistens untereinander vernetzt</li><li>• es wird eine Client-Software benötigt, die entweder auf den Rechnern des Users installiert ist oder über einen Internet-Browser gestartet wird</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• der Web-Chat, wird meistens realisiert, indem die Software für das Chatprogramm bereits auf einer HTML-Seite bereitgestellt (z. B. durch Plug-In) wird</li><li>• Nachteil: der Web-Chat ist meist auf die jeweilige Webseite beschränkt</li><li>• der Webchat wird auch in Live Help Systemen bzw. Live Support Systemen genutzt</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• der Chat wird bei Instant Messaging nicht in einem öffentlichen Kanal geführt, sondern nur zwischen denjenigen, die die entsprechende Software auf ihrem Rechner installiert haben.</li><li>• Bekannte Anwendungen sind: ICQ, MSN-Messenger, Yahoo-Messenger, AOL-Instant Messenger</li></ul>

- die klassische Art des Chats setzt sich aus Buchstaben und Zahlen zusammen
- in Zeiten des schnellen Internetzuganges kann je nach Vorliebe auch noch eine Ton- bzw. Videospur dazukommen
- auch Bilder, wie z. B. Smileys können eingefügt werden



<sup>1</sup> Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Chat>, 16. April 2008, 11:10 Uhr

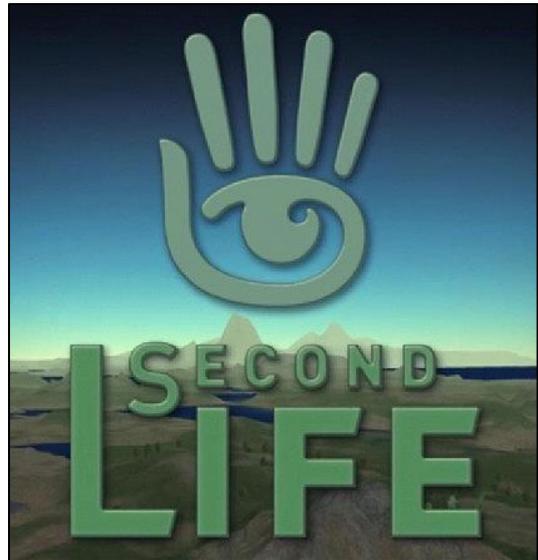
## SecondLife

von Matthias Kaul

### Was ist SecondLife?

Second Life ist eine virtuelle Welt – eine dauerhaft bestehende 3D-Umgebung, die vollständig von ihren Bewohnern erschaffen und weiterentwickelt wird. In dieser gewaltigen und schnell wachsenden Onlinewelt können Sie praktisch alles erschaffen oder werden, was Sie sich vorstellen können. Durch die integrierten Tools für die Inhaltserstellung sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt, und Sie können Objekte in Echtzeit und in Zusammenarbeit mit anderen erstellen. Eine unglaublich detaillierte, digitale Figur ("Avatar") ermöglicht es Ihnen, durch zahlreiche Einstellungen Ihre Persönlichkeit in Second Life auf vielfältige Weise auszudrücken. Die realitätsnahe Simulation der Umgebungsphysik in Second Life, die auf einem Backbone aus Hunderten miteinander verbundenen Computern ausgeführt wird und mit der Bevölkerung wächst, lässt Sie in eine lebensechte, interaktive Welt eintauchen, die mehrere zehntausend Hektar umfasst. Sie können 3D-Inhalte entwerfen und verkaufen, Land erwerben und bebauen, und Sie können virtuelles Geld in Form einer Mikrowährung verdienen, die in reales Geld umgetauscht werden kann. Mit anderen Worten: Sie können innerhalb von Second Life ein echtes eigenes Unternehmen aufbauen.

Sind Sie neugierig geworden, wie diese farbenfrohe Welt, in der der Fantasie keine Grenzen gesetzt sind, wohl aussieht? Die Second Life-Software ist einfach zu installieren, das Erkunden der Welt ist ein Kinderspiel, und darüber hinaus erwarten Sie in Second Life viele freundliche Bewohner, die Ihnen bei den ersten Schritten gerne behilflich sind.



Wenn Sie 3D-Entwickler, Unternehmer, Künstler, Spiele- oder Softwareentwickler sind, wird Sie Second Life mit Sicherheit begeistern. In Second Life können Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen wie sonst in keiner anderen Onlinewelt. Treten Sie ein, suchen Sie einen "Sandbox"-Bereich, und beginnen Sie mit dem Entwurf eigener Objekte. Die Möglichkeiten in Second Life sind nahezu unbegrenzt.<sup>2</sup>

- Second Life wurde ab 1999 von Linden Lab in San Francisco entwickelt und hat derzeit rund 11 Millionen Benutzer
- Ziel: eine vom Benutzer bestimmte Parallelwelt von allgemeinem Nutzen, in der Menschen interagieren, spielen, Handel betreiben und anderweitig kommunizieren können
- erste Präsentation: Sommer 2002
- seit dem 24. Juni 2003 ist Second Life online

---

<sup>2</sup> Quelle: Offizielle Homepage von SecondLife (<http://de.secondlife.com/whatis>), 21. April 2008, 12:15 Uhr

## Voraussetzung für SecondLife

### PC/Windows:

- PC: Mindestens Pentium III 800 MHZ, mindestens 256 MB RAM
- Betriebssystem: Betriebssystem: Windows XP (SP2) / 2000 (SP4)
- Grafikkarte: nVidia Geforce 2 (32 MB RAM) oder besser, oder ATI Radeon 8500 (32 MB RAM) oder besser
- Internetverbindung: DSL, Kabelmodem oder LAN (mindestens 256 kbps Downstream)

### Mac:

- Grafikkarte: nVidia Geforce 2 (32 MB RAM) oder besser, oder ATI Radeon 9000 (32 MB RAM) oder besser
- Computer: 1 GHz G4 oder besser, mindestens 512 MB RAM
- Betriebssystem: Mac OS 10.3.8 oder höher
- Internetverbindung: Breitband (DSL/Kabelmodem/LAN)

## Wie wird man Mitglied?

Auf der Seite [www.de.secondlife.com](http://www.de.secondlife.com) kann man sich unter dem Link „Registrieren“ anmelden. Es gibt verschiedene Mitgliedschaftsmodelle (siehe Kasten rechts).

Anschließend erfolgt der Download der ca. 20 MB großen SecondLife-Zugangssoftware.

Weitere Informationen zur Technik von SecondLife findet man detailliert unter: <http://de.secondlife.com/whatis/technology>

## Linden-Dollars

Kurz L\$ aber eigentlich **Linden Dollars** nennt sich die offizielle und virtuelle Währung in Second Life. Sie ist benannt nach den Machern von Second Life, den Linden Lab in San Francisco.

**Linden Dollars** können die Spieler benutzen, um Vermögensgegenstände zu kaufen oder zu verkaufen. Diese Vermögensgegenstände können sie selber erstellt oder gekauft haben. Viele Immobilien, Produkte und Dienstleistungen sind handelbare Vermögensgegenstände in der Second Life-Welt.

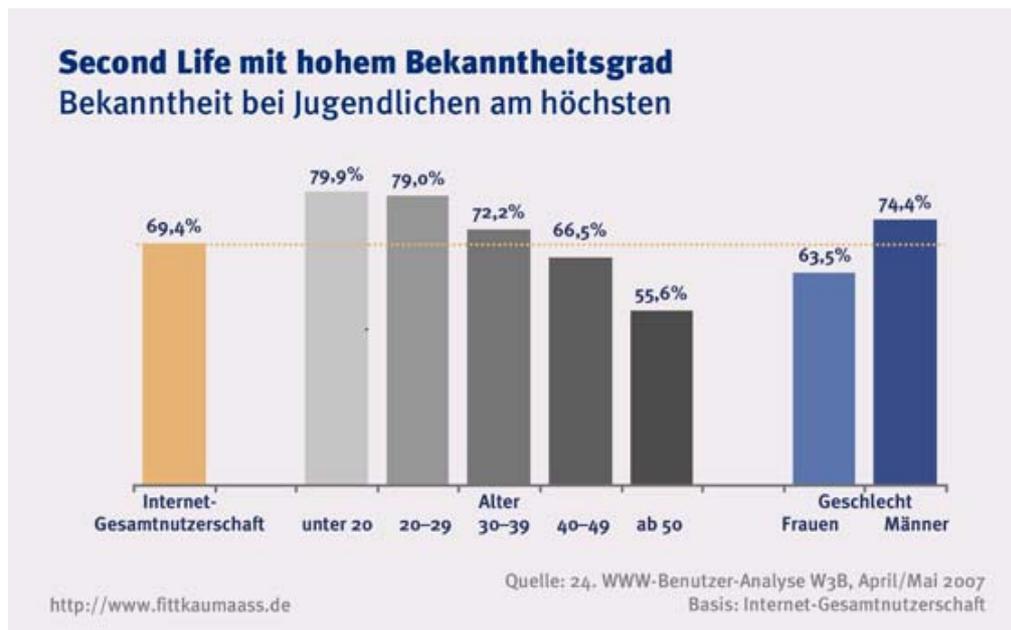
Das Besondere an Second Life ist die Schnittstelle zwischen der virtuellen und der Realen Welt: Denn die virtuelle Währung L\$ kann man an Online-Börsen in harte und reale US-Dollar tauschen - und umgekehrt. Spätestens hier verschmilzt die virtuelle mit der realen Welt. LindeX ist die offizielle Tauschbörse für L\$.

Ähnliche wie an den realen Finanzmärkten versuchen die Manager von Second Life den Wechselkurs - und damit auch die Inflation - des L\$ möglichst stabil zu halten. So schwankt der Wechselkurs in den letzten 30 Tagen in einem sehr engen Band knapp unter 270 L\$ für einen US-Dollar. Angebot und Nachfrage beeinflussen den Kurs.

Account Type:	Erster Basic-Account	Weiterer Basic-Account	Premium-Account
Anpassbarer Avatar:	✓	✓	✓
Baumöglichkeiten:	✓ <sup>1</sup>	✓ <sup>1</sup>	✓ <sup>2</sup>
Landbesitz:	✗	✗	✓ <sup>2</sup>
Anmeldebonus:	L\$250 <sup>3,4</sup>	✗	L\$1000 <sup>3,4</sup>
Wöchentliche Gutschrift:	✗ <sup>5</sup>	✗ <sup>5</sup>	L\$300/Woche <sup>5</sup>
Support:	Basic <sup>6</sup>	Basic <sup>6</sup>	Premium <sup>7</sup>
Kosten:	KOSTENLOS!	\$9.95 <sup>8</sup>	Monatlich: \$9.95/mo Vierteljährlich: \$22.50 - gesamt (\$7.50/Monat) Jährlich: \$72.00 - gesamt (\$6,00/Monat)

- Etwa 65 Firmen sind bei SecondLife vertreten. Unter anderem die niederländische ABN Amro-Bank, die Deutsche Post AG (bis Februar 2008), Mercedes-Benz, BMW, Toyota. Es gibt sogar eine Zeitung vom Springer-Verlag in der virtuellen Umgebung.
- Adidas hat sogar einen virtuellen Onlineshop eingerichtet in dem man sich Schuhe für seinen Avatar kaufen kann.
- Linden Lab schätzt, dass etwa 17.000 Bewohner von Second Life einen positiven „cash flow“ hätten, wovon etwa 450 rund 1.000 US-Dollar monatlich verdienen.<sup>3</sup>

### Nutzer von SecondLife in der Statistik



<sup>3</sup> Quelle: <http://fudder.de/artikel/2007/02/03/positive-cash-flow>, 16. April 2008, 16:05 Uhr

## **Browsergames**

von Aileen Kallok

### Voraussetzungen

- Handelsüblicher PC oder Pocket PC
- Funktionierende Internetleitung
- Browser, Explorer (Mozilla Firefox, Opera, etc.)

### Mögliche Spiele

- [www.Ogame.de](http://www.Ogame.de)
- [www.spaceinvasion.de](http://www.spaceinvasion.de)
- [www.bigpoint.de](http://www.bigpoint.de) (Portal für mehrere)
- [www.die-staemme.de](http://www.die-staemme.de); etc.

### Kommunikationsprogramme:

- Team-Speak (<http://www.goteamspeak.com/?page=downloads>),
- IrC (geht auch über den Explorer),
- Ventrilo (<http://www.ventrilo.com/download.php>),
- ICQ ([www.prosieben.de](http://www.prosieben.de)), MSN (wird bei Windows mitgeliefert),
- Skype (<http://www.skype.com/intl/de/>)

In allen Spielen organisieren sich die Spieler in Gruppen. Durch Kommunikation im Spiel sowie über oben genannte Programme wird im weitesten Sinne innerhalb der Gruppen oder auch der einzelnen Gruppen Untereinander Politik, durch Nicht-Angriffspakte, Bündnisse oder auch Kriegserklärungen, betrieben.

### Testspiel

- Einziges Gratisspiel zu dem ich Tipps geben kann ist [www.spaceinvasion.de](http://www.spaceinvasion.de) (ähnlich wie Ogame) [www.spaceinvasion.de](http://www.spaceinvasion.de) da es dort 4 Universen gibt und alle schon eine weile existieren, schlage ich Uni 1 vor, damit alle Kursteilnehmer zumindest im selben Universum spielen (freiwillig!).
- Eine Wirtschaftssimulation bei der es reicht einmal am Tag rein zu klicken.... Je mehr man spielt desto schneller wird man natürlich besser :-P
- Tipp fängt lieber nicht an, der Suchtfaktor ist groß
- es sollte möglichst nicht aus der Fachhochschule gespielt werden, da dort alle Spieler die selbe IP Adresse haben, und die Macher des Spiels Multi-Accounting untersagen. Euer Account könnte gesperrt werden.

## Softwarebasierte Onlinespiele

von Richard Grieser

### Voraussetzungen

- Computer (entsprechend der gegebenen Anforderungen an Hardware)
- zusätzliches Programm (oftmals kostenpflichtig)
- ggf. Internetzugang
- Interesse am entsprechenden Genre

### Die Genre

- breites Spektrum an Spielen (Sportspiele, Echtzeitstrategie, Shooter etc.)
- allgemein: Jedes onlinefähige Spiel lässt ein "Abtauchen" oder eine Identifikation zu
- Besonderheit: das RPG

### Rollenspiele

- Entstehung vor Computerzeitalter (Pen & Paper Rollenspiele)
- Abtauchen in Fantasiewelt und Identifikation mit Charakter als Spielinhalt
- erhöhtes Potential zur Onlinesozialisierung

### Neue Dimension: MMORPG

(wörtlich: Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel)

- bekanntestes: World of Warcraft (über 10 Millionen Accounts weltweit)
- reiner Onlinemodus (kein Spielen ohne Internetzugang)
- zeitgleiches Spielen mit mehreren tausend Spielern in einer "Welt"
- Zugang über sog. Clientprogramm (ermöglicht meist nur Darstellung des Spiels)
- Rechnungsprozesse auf den Spielservern → Herabsetzen der Anforderungen an eigene Hardware



## Spielprinzip

- Erstellen eines sog. Charakters (Avatar) nach eigenen Vorstellungen
- Zwang zum gemeinsamen Vorgehen
- Bildung von Clans

## Kosten

- Softwarepreis (Kauf oder Download)
- Lockangebote (erster Monat frei, 10 Tage Testversion, Free Trial 4 Friends)
- verschiedene andere Modelle zur Finanzierung
  
- Grundprogramm: 14.99 €
- Erste Erweiterung: 19.99 €
- Das einmonatige Abonnement kostet 12,99 € pro Monat
- Das dreimonatige Abonnement kostet 11,99 € pro Monat
- Das sechsmonatige Abonnement kostet 10,99 € pro Monat

## Kommunikation

- meist implementierter Schriftchat
- oftmals auch über Sprachoptionen (ansonsten z. B. Teamspeak)

## Die Sucht

- durch Hersteller geförderte Faktoren (riesige Spielwelt, viele Features, große Vielfalt, monatliches Abo, Erweiterungen, Öffnung neuer Server)
- besondere Welten (RPG-Server)

## Individuelle Faktoren

- Gewinnaspekt
- erworbener Respekt
- Zeitvertreib
- Verantwortung

## Gegenmaßnahmen bei WoW<sup>4</sup>

- Problembewusstsein bei Programmierern vorhanden
- karikieren in bekannten Serien (Southpark; Simpsons etc.)
- Parental Control (Eltern können Spielzeit einstellen)
- Überwachung durch Game Master (individuelle Betreuung von "Problemkandidaten")
- Zeitsperre in China (Maximalanzahl an täglichen Stunden festgelegt)

---

<sup>4</sup> Quelle: <http://www.wow-europe.com>, 16. April 2008, 16:05 Uhr