



Aus Militärsimulation wird Rollenspiel

# AMOKLAUF: JA, CORONA: NEIN

Die Militärsimulation Arma 3 ist die Heimat einer riesigen Rollenspielgemeinschaft: Hunderte Spieler werden hier zu Polizisten, Ärzten, Richtern und Terroristen. Aber 2020 steht das RPG-Mekka vor dem Aus. Von Dom Schott

Arma 3 Real Life RPG (realliferpg.de) ist eine der größten und komplexesten Communities der Online-Rollenspielszene überhaupt: Bis zu 300 Spieler treffen sich täglich auf der fiktiven Insel Nordholm und gehen dort ihrem virtuellen Alltag nach. Sie überfallen Banken, stellen Strafzettel aus, pflegen Kranke – oder verüben terroristische Anschläge. Wer Polizist, Arzt oder Richter werden will, muss Bewerbungsgespräche und Probearbeiten überstehen, andere erleben als Zivilisten auf eigene Faust Abenteuer in der weitläufigen Inselwelt.

Aber auch hinter den Kulissen ist viel los: Über 50 Admins und Support-Mitarbeiter überwachen rund um die Uhr alle Aktivitäten auf dem Server, planen neue Updates, kümmern sich um Beschwerden und stellen Strafen für Regelverstöße aus – alles ehrenamtlich, als Freizeitspaß. Die Community ist ein gut geöltes Uhrwerk, das nur selten ins Stottern gerät. Mitmachen dürfen alle, die sich mit den Regeln des Servers vertraut gemacht haben. Allerdings scheinen die Tage dieser Rollenspielgemeinschaft gezählt: Mehr und mehr Spieler wenden sich von dem angegrauten Arma 3 ab, haben sich »sattgespielt« oder entdecken moderne

Welten wie GTA Online für sich. Wir haben die noch verbliebenen Arma-Fans in ihrem Zuhause besucht, die Regeln der Online-Gemeinschaft kennengelernt und mit den Server-Admins einen Blick in die Zukunft der bedrohten Arma-Community geworfen.

## Wenn das Spiel zur Arbeit wird

Mit Arma schuf Bohemia Interactive 2006 eine Serie, die heute vor allem für die Mods bekannt ist, die auf dem Rücken der anpassungsfähigen Engine programmiert wurden: Eigentlich konzipiert als ultrarealistische Mi-



Eigentlich sind die Arma-Spiele Militärsimulationen, die ihren Spielern viel abverlangen. Seit Jahren aber verändert die Modding-Community Arma 3 ganz nach ihren Vorstellungen.



Viele Server verwandeln Arma 3 mithilfe Hunderter Mods in ein ziviles Rollenspiel: Spieler pflegen einen Alltag, gehen einem Beruf nach, spazieren durch die Nachbarschaft – oder terrorisieren ganze Landstriche. Manchmal winken sie aber auch einfach nur in die Kamera.

litärsimulation, die Spielern das Nachstellen von Manövern und modernen Massengefechten erlauben sollte, dienten die Arma-Spiele als technische Grundlage von DayZ, H1Z1 und PlayerUnknown's Battleground. Aber auch abseits dieser bekannten Spiele hält die Modding-Community von Arma das alte Franchise am Leben: Unzählige Mods, teils frei verfügbar, vielfach aber auch exklusive Lizenzen von einzelnen Servern, verwandeln die virtuelle Welt in Schlachtfelder oder zivile Rollenspielgemeinschaften – zu Letzteren gehört auch Arma Real Life RPG, der größte noch aktive Rollenspielserver der eingeschworenen Arma-3-Community.

Bei unserem Spaziergang durch Nordholm begleiten uns Benedikt und Simon, in der Rollenspielwelt von Arma besser bekannt als »Vabene« und »Greeney«. Die beiden

23-Jährigen studieren eigentlich Wirtschaftsinformatik, stecken aber seit sechs Jahren jedes bisschen ihrer Freizeit in die Community von Arma Real Life RPG – eine Gemeinschaft, die längst eine Art zweite Familie für die beiden geworden ist.

2013 lernten sich beide auf dem damals frisch gegründeten Rollenspielserver kennen, heute gehören sie zu den zentralen Figuren in der Community: Als dienstälteste Admins sind sie Ansprechpartner für alle Spieler und Projektmitarbeiter, überwachen die Arbeit an neuen Updates, programmieren aber auch selber neue Inhalte, schreiben ausführliche Updates auf ihrer Webseite und vieles mehr. Kurz: Sie halten den Laden am Laufen. Und diese Aufgaben spannen die beiden so fest ein, dass sie selbst kaum mehr Zeit zum Spielen finden, wie uns Vabe-

ne erklärt: »Ich mache das alles für die Leute, die Spaß am Spiel haben, nicht mehr für mich selbst. Wer wirklich Spaß am Rollenspiel haben will, muss Zeit investieren – und die habe ich einfach nicht mehr.« Als beide noch zur Schule gingen, war das anders: Täglich spielten sie stundenlang auf dem Rollenspielserver, probierten sich in verschiedenen Berufen aus, erlebten gemeinsam Abenteuer. Sie waren fasziniert von der Vorstellung, eine eigene Online-Persona zu erfinden und mit ihr in einer virtuellen Parallelgesellschaft ein zweites Leben zu führen, das nichts mit Prüfungsstress, Schulunterricht und Klausuren zu tun hatte. Heute hingegen stecken Benedikt und Simon täglich fünf bis acht Stunden in die Betreuung und Verwaltung ihrer Community. Zeit und Lust zum entspannten Spielen bleibt da nicht mehr: »Da sitzt man dann schon mal Weihnachten im Restaurant und klappt den Laptop auf, weil irgendwas abgestürzt ist«, meint Simon.

#### Hunderte von Spielern – und im Teamspeak nur 32 Plätze

Als sich Greeney und Vabene 2013 auf dem noch jungen Server von Real Life RPG kennenlernten, faszinierte sie das Zusammenleben der kleinen Community, obwohl die wenigen Mods, die die damaligen Admins nutzten, verbüggt und wenig innovativ waren: »Wir dachten: Der Server ist prinzipiell ziemlich cool, nur die Qualität könnte deutlich besser sein. Da waren alle Server, die wir bis dahin entdeckt hatten, qualitativ hochwertiger und ausgereifter.« Vor allem Vabene, der schon als Schüler ziemlich technikaffin war, hielt sich mit Kritik an den damaligen Admins nicht zurück. Das ging so weit, dass er schließlich sogar zur Stand-



Immer wieder organisieren die Admins Events, um Spieler zusammenzubringen und den Zusammenhalt zu stärken. Dabei entstehen dann auch so kuriose Dinge wie dieser ... Schneemann?



Autofans organisieren sich auf dem Server von »Real Life RPG« in einem eigenen Club. Sie treffen sich regelmäßig, fachsimpeln über (virtuelle) Autos und vergleichen ihre Vehikel.

pauke direkt zu den Serverbetreibern gerufen wurde: »Jemand hatte im Chat behauptet, dass die Admins sehen können, wenn Spieler eine Bank ausrauben, obwohl gerade keine Polizisten online sind – ein klarer Regelverstoß. Ich habe das in der Serverdatei nachgeprüft und allen versichert, dass das Blödsinn sei. Die Admins haben dieses Gespräch ein paar Stunden später im Chatskript nachgelesen und mich zu ihnen in den Teamspeak zitiert.«

Noch heute erinnert sich Vabene, wie aufgeregt er damals war. In den Anfangstagen des Servers gab es nur 32 freie Plätze im Teamspeak-Kanal des Servers, Hunderte Spieler wollten sich zu jeder Stunde des Tages einen Platz sichern. Jetzt in diesen schwer zugänglichen Bereich vorgelassen zu werden und dann auch noch womöglich vom Server verbannt zu werden, den Vabene trotz aller Mängel ins Herz geschlossen hatte – diese Aussicht ließ dem Rollenspieler die Knie schlottern. Glücklicherweise kam es dann ganz anders: Begeistert von seinem Technikverständnis engagierten die damaligen Admins Vabene als Projektmitarbeiter. Und der legte sofort los, um den damaligen Server von seinem größten Makel zu befreien: haufenweise geklauten Inhalten.

#### Lizenzdiebstahl und halblegale Mods

Greeney und Vabene erklären uns, dass die Arma-3-Community bis heute ein besonders großes Problem mit geklauten Inhalten hat. Viele Server-Admins kopieren unerlaubt die exklusiven Mods und Inhaltserweiterungen, die Programmierer für ihre jeweils eigenen Communitys entwickelt haben. Das Duo erläutert, wie das technisch funktioniert, nämlich sehr leicht: »Wenn du einen Arma-Server betrittst, ziehst du dir automatisch alle Inhalte, die dort installiert sind. Das heißt, du bekommst alle Skripte, Codes und Assets, die die Leute dort entwickelt haben und benutzen. Die kann man dann recht einfach kopieren – und auf einem eigenen Server zur Verfügung stellen.«

Einige Admins schlugen aus diesen geklauten Mods sogar Profit. So eröffnete eine Gruppe amerikanischer Spieler 2015 einen Server, der ähnlich wie Real Life RPG heute

ein umfassendes, komplexes Rollenspiel-Erlebnis anbot – teils realisiert mit selbst programmierten Inhalten, überwiegend aber angereichert mit fremden Mods, die sie eigentlich nicht verwenden durften. Der Ansturm auf den vielversprechenden Server war groß. So groß gar, dass die Entwickler schnell auf eine ziemlich durchtriebene Idee kamen, wie uns Vabene erzählt: »Sie führten Bewerbungsgespräche ein, die jeder Spieler mit den Admins führen musste, um überhaupt erst dem Server beitreten zu dürfen. Die Warteschlangen für diese Gespräche waren riesig. Wer den Prozess abkürzen und schneller zu den Admins vorgelassen werden wollte, musste zahlen – 50 US-Dollar.« Der Unmut über diese perfiden Zugangsbeschränkungen erreichte schließlich auch das Arma-Entwicklerteam von Bohemia Interactive, die diesen Trend verurteilten. Sie verfassten neue Regeln zur Monetarisierung der Server und legten fest: Geschlossene Server nur für zahlende Spieler sind okay; Spenden, um Warteschlangen zu umgehen, hingegen nicht.

Real Life RPG verlangte zwar nie Eintritt für ihre Server, nutzte aber auch in den ersten Jahren fremde Mods – ohne Wissen der jeweiligen Schöpfer. Das änderten Vabene und Greeney nach und nach, als sie in die Admin-Etage aufstiegen und gemeinsam mit Programmierern eigene Inhalte für ihren Rol-



Kartennen gehören auch zu den Beschäftigungen, die für Unterhaltung sorgen.

lenspielservers entwickelten. Das Duo schätzt, dass heute noch rund 60 Prozent aller Server im Arma-Universum hauptsächlich geklaute Mods nutzen, für die sie nie eine Nutzungserlaubnis eingeholt haben.

#### 40 bis 50 Freiwillige finanzieren über 1.000 Mitspieler

Aber auch ein Projekt wie Real Life RPG muss Geld verdienen. Allerdings nicht, um die rund 50 Admins, Support-Mitarbeiter, Entwickler und Techniker zu bezahlen, die stattdessen freiwillig und ehrenamtlich ihre Zeit investieren. Vielmehr müssen die Kosten für die Server, die technische Wartung, aber auch für den Steuerberater gedeckt werden, der sicherstellen muss, dass die Spenden der Community auch ordentlich verbucht werden. Das sind Gesamtkosten von rund 700 Euro pro Monat. Dazu erklärt uns Vabene: »Wir haben unser Projekt nie betrieben, um Geld zu verdienen. Wir wollen nur unsere Kosten decken und darüber hinaus kein Geld annehmen.«

Über eine Spendenseite können Spieler einen Betrag in den virtuellen Hut des Projekts werfen. Einige feste Spendensätze sind ähnlich wie bei Crowdfunding-Projekten mit Belohnungen verbunden wie einem Eintrag in der Spendenliste, einem reservierten Teamspeak-Platz oder sogar einem Ingame-Skin, der eigens für den Spender-Spieler angefertigt wird.

Tatsächlich genutzt wird der Spendenknopf allerdings nur von einem kleinen Teil der über 1.000 Spieler, die im Laufe eines Monats auf dem Server aktiv sind – meist die immergleichen 40 bis 50 Langzeitfans des Projekts. Vabene aber ist dankbar für diese Unterstützung: »Wir sind sehr froh, dass das funktioniert. Wir wollen, wie gesagt, kein Geld verdienen.«

Immerhin: Die zahlungskräftigen Langzeitfans sind loyal, entschuldigen sich manchmal sogar per Mail bei den Admins, wenn sie mal einen Monat nichts spenden können. Die freuen sich über die Zuschriften und springen auch selbst ein, wenn das Spendenziel mal nicht erreicht werden sollte. Gleichzeitig dokumentieren sie jeden

## Ein Unfall als Event

Wenn zwei LKW ineinander kacheln und einer davon ist ein Tankfahrzeug, dann passiert das nicht einfach nur so, es kommt zu einem großangelegten Rettungseinsatz mit Katastrophenschutz. Und das zu Recht, immerhin gehen die beiden Fahrzeuge auch spektakulär in die Luft.



Monat die eingegangenen Spenden und wie sie vom Team genutzt werden. Diese Transparenz sei dem Team wichtig, wie uns Greeney und Vabene erklären.

### Amoklauf in Arma

Mehr Kopfzerbrechen bereitet den Admins da schon das Verhalten der Spieler auf den Servern. Täglich erreichen Hunderte Beschwerden das Support-Team, die sich mal um technische Probleme, mal um Regelverstöße von Spielern drehen. Und das kann durchaus auch ohne böse Absicht immer wieder passieren, denn Regeln gibt es auf den Rollenspielservern von Real Life RPG eine Menge. Das Verhalten in der Gemeinschaft wird einerseits von einem Regelwerk geformt, das harmonisches Zusammenleben

der Spieler verlangt. Dazu kommt außerdem ein seitenlanges Gesetzbuch, das zum Beispiel Falschparken, Fahrradfahren ohne Helm, Umfahren von Straßensperren, aber auch sexuelle Belästigung als Straftaten festschreibt. Beide Regelsätze berufen sich immer wieder auf das Motto und ethische Leitmotiv der Rollenspielgemeinschaft, das alle Vorgaben griffig zusammenfasst: »Sei kein Idiot!« Wer dann doch einmal auf die schiefe Bahn gerät, muss je nach Schwere des Vergehens mit einer Verwarnung, einer Zwangsbeurlaubung vom Server oder mit einem permanenten Bann rechnen.

Um das angemessene Strafmaß besser bestimmen zu können, führen die Support-Mitarbeiter eine riesige Spielerkartei, in der die gesamte kriminelle Geschichte einer In-

game-Figur dokumentiert ist. Verantwortlich für die Verwaltung und Aktualisierung dieser Kartei ist Greeney, der immer wieder auch mit reumütigen Altbekanntem zu tun hat: »Manchmal melden sich Leute nach über zwei Jahren und bitten darum, dass ihr Bann wieder rückgängig gemacht wird. Sie seien jetzt erwachsen geworden, haben dazugelernt. Dann geben wir auch mal nach.« Wir fragen nach: Was müssten wir auf den Servern als neuer Spieler anstellen, um sofort und ohne Verwarnung gebannt zu werden? Vabene und Greeney antworten ohne zu zögern: »Hacking, Sexismus, Rassismus. Beleidigungen im Rahmen eines Rollenspiels sind aber okay, solange man sich danach noch im Teamspeak zusammensetzen und drüber lachen kann.« Diese Unterscheidung ist für Rollenspielserver typisch: Regelverstöße, die erkennbar im Rahmen eines Rollenspiels passieren, werden weniger schwer oder gar nicht geahndet. Erschießt beispielsweise ein Spieler Neuankömmlinge ohne Vorwarnung im Startgebiet, droht ihm ein Ausschluss vom Server. Kann er allerdings den Admins glaubhaft versichern, dass sich seine Spielfigur zutiefst verzweifelt und verbittert zu einem Amoklauf entschlossen, könnte die Aktion ungestraft bleiben. Einzige Ausnahme: das Nachspielen tatsächlich passierter Amokläufe. So wollte eine Gruppe Spieler beispielsweise das Christchurch-Attentat nachstellen – sie wurden innerhalb von Minuten gebannt. Dennoch: Prinzipiell sind diese Aktionen möglich. Aber ist es ethisch nicht fragwürdig, eine solche Tat im virtuellen Raum zu erlau-



Wer bei Real Life RPG mitmacht, kann auch in Polizeikontrollen geraten.



Ziemlich cool: Zum fünfjährigen Jubiläum des Real-Life-Servers gab's auch den Einsatz eines Flugzeugs mit Banner.

ben? Vabene bemüht sich um eine klare Einordnung: »Unsere erste Regel ist: Sei kein Idiot. Die Spieler müssen jederzeit bedenken, was ihre Handlungen für Auswirkungen auf sie selbst und ihre Mitspieler haben. Allzu pietätlose Dinge wie beispielsweise nationalsozialistische Parolen lassen wir aber grundsätzlich nicht zu.«

#### Corona ist überall

Ein anderes, aktuelles Beispiel zeigt, wie schwer es den Admins immer wieder fällt, diese Grenzfälle zwischen Regelbruch und Rollenspiel einzuordnen. Nachdem die Corona-Pandemie Europa erreicht hatte und zunehmend den Alltag vieler Menschen prägte, griffen die Arma-Rollenspieler dieses Ereignis auf. Mehr und mehr Spieler gaben sich als Infizierte aus, husteten unentwegt im Sprachchat und verlangten Corona-Tests von Mitspielern, die als Ärzte auf dem Server unterwegs waren. Bald lief ein Großteil der Spielerschaft mit Schutzmasken herum, Corona hatte die Rollenspielgemeinschaft fest im Griff. Erst jetzt griffen die Admins ein, wie uns Vabene erklärt: »Zunächst haben wir das Corona-Rollenspiel erlaubt, weil wir dachten, das sei vielleicht eine Möglichkeit für die Spieler, mit einem so großen und schlimmen

Thema umzugehen. Das hat dann allerdings überhandgenommen. Damit die Leute wenigstens diesen einen Ort haben, wo sie nicht dauerhaft über das Thema zugelabert werden, haben wir das nun verboten.«

Jetzt machen sich Spieler strafbar, wenn sie sich als Corona-Infizierte ausgeben. Und auch die Ärzte des Servers wurden von den Admins angewiesen, entweder keine Corona-Tests durchzuführen oder zumindest die »Ergebnisse« immer als negativ auszuwerten. Leicht fiel den Admins dieses Verbot allerdings nicht. So soll das Rollenspiel auf Real Life RPG laut Vabene möglichst wenig reglementiert und eingeschränkt werden, vom klassischen Banküberfall bis zum Amoklauf soll alles möglich sein und bleiben. Dahinter steht die Überzeugung der Admins, dass sie keinen »Safe Space« schaffen, sondern ihre Spieler durchaus mit realen Tragödien konfrontieren wollen – das Coronavirus ist eine der wenigen Ausnahmen: »Wir haben uns lange im Team beraten. Es gibt aber nunmal Leute, die von dieser Krise hart getroffen werden. Für diejenigen, deren Angehörige gestorben sind oder in Quarantäne sitzen, ist das nichtwitzig. Die wollen sich im Spiel davon ablenken und das haben wir nun ermöglicht.«

#### Eine bedrohte Zukunft

Während Vabene und Greeney stolz von ihrem Server erzählen, mischt sich Unsicherheit und Sorge in ihre Stimmen, als wir nach den Zukunftsplänen von Real Life RPG fragen. Denn Arma laufen langsam, aber sicher die Spieler davon: In den letzten Monaten wurden Dutzende Rollenspielserver von ihren Admins aufgegeben und geschlossen, längst ist Real Life RPG die größte verbliebene Rollenspielgemeinschaft. Der Grund dafür liegt laut der Einschätzung des Admin-Duos auf der Hand: »Arma 3 merkt man mittlerweile das Alter an, viele wollen einfach moderne, neuere Spiele ausprobieren. Andere sind nun schon so lange dabei, dass sie die Lust und Motivation am Rollenspiel verloren haben. Oder sie sind nicht mehr die Schüler von damals mit unendlich viel Zeit. Jetzt haben viele Familien, Berufe, Verpflichtungen.« Davon ist auch das Admin-Team betroffen: Große Inhalts-Updates wie in den vergangenen Jahren, die neue Landstriche oder komplette Feature-Kataloge einführt, wird es nicht mehr geben. Stattdessen sollen nur noch kleinere Arbeiten erledigt und dafür gesorgt werden, dass der Server technisch immer einwandfrei läuft.

Verwaltung statt Innovation heißt das neue Motto – auch, weil die Modding-Szene in den letzten Jahren gigantische Sprünge gemacht hat, wie Vabene erklärt: »Früher war es viel schwerer, Dinge zu modden, da brauchte man die Server, um diese Inhalte genießen und erleben zu können. Mittlerweile ist das viel einfacher, es gibt Guides, Tutorials, alles.« Und nach einer kurzen Pause fügt er noch hinzu: »Arma hat das Ende dessen erreicht, was man damit machen kann, und jetzt gibt es auch nicht mehr wirklich viel, wo man noch innovativ sein kann.« Sein Freund Greeney, den er vor Jahren auf dem Rollenspielserver kennengelernt hatte, stimmt ihm zu: »Uns würde überraschen und freuen, wenn sich das nochmal ändert, aber das sehen wir nicht.« Noch aber existiert die Community von Real Life RPG und begrüßt wie auch schon vor sieben Jahren freundlich jeden neuen Spieler, der bereit ist, sich an die Regeln der virtuellen Welt von Nordholm zu halten. ★



Sei kein Idiot – das ist das Motto von Real Life RPG, aber ansonsten kann man echt viel anstellen. Etwa völlig ausgelassen Halloween feiern, mit Kürbissen und Verkleidungen.