

Zoff in Azeroth

Unter den neun Millionen Spielern von **World of Warcraft** bilden sich Interessengruppen. Derzeit fühlt sich eine vernachlässigt: die echten Rollenspieler.

Ganze 82 Kopien, »Realms« genannt, gibt es allein in Deutschland von der Fantasywelt Azeroth aus **World of Warcraft**. 14 davon tragen das Kürzel »RP« – Role Playing, zu Deutsch: Rollenspiel. Nun ist **World of Warcraft** an sich schon ein Rollenspiel, in dem Spieler aus ihrem Ich in fremde Charaktere schlüpfen. Besonders ernst genommen wird das Konzept in RP-Realms wie »Nachtwache«, »Silberne Hand« oder »Die Aldor«. Dort sollen die Spieler nicht nur wie Zwerge, Nachtelfen oder Gnome aussehen, sondern sich auch so verhalten. »Mit Emotes und gewählten Worten bringen wir uns ein, die Geschichte einer virtuellen Welt auszuschmücken«, beschreibt der RP-Spieler Frank Kramp die Spielerfahrung. Für einen Teil der Spielerschaft ist das virtuelle Schauspiel der Hauptsatz am Fantasy-Abenteuer. Der vergeht den Geschichtsfreunden mittlerweile zusehends. Weil sie ihre RP-Realms mit Nicht-Rollenspielern teilen müssen, kommt es häufig zu Reibereien.

Lol, Zaubertom

Die Spielbestimmungen von Blizzard sehen klare Regeln dafür vor, wie Charaktere aus RP-Servern zu heißen, zu sprechen und sich zu verhalten haben. Erlaubt sind nur mittelalterliche Namen, Unterhaltungen »OOC« (»out of character«, aus der Rolle fallend) verboten. Wer als Tauren-Schamane spielt, soll auch wie ein Tauren-Schamane reden, möglichst in ganzen Sätzen und nicht über die Bundesliga-Partie vom Vortag. Die Rollenspieler nervt, dass sich daran kaum jemand hält. »Unmen-gen an »Zaubertoms« und »Bratwürsts« springen lol-end, rofl-end und »ey woah, phattes zh-Schwert!«-grölend durch unsere Realms«, fasst die Spielerin Lyniviel die Klagen im offiziellen Forum zusammen. Dort häufen sich seit Monaten die Geschichten über Störungen, Beleidigungen und digitale Randalen.

Nackte Elfen

Für solche Verstöße sieht Blizzards Regelwerk zwar Sanktionen von der Zwangsumbenennung bis zur temporären Sperrung vor. Vor dem offiziellen Eingreifen aber verpflichtet die Firma ihre Kunden zur Selbsthilfe. Wer Regelbrüche entdeckt, solle »fehlgeleitete Spieler verbal auffordern, ihr Verhalten zu beenden«, heißt es in den Statuten. »Das läuft in den meisten Fällen ins Leere oder gleich auf Beleidigungen hinaus«, seufzt die Rollenspielerin Carina Garber. Für einige Störenfriede ist die Empfindlichkeit der RP-Freunde sogar noch Einladung zur Provokation. »Manche Nicht-RP-Spieler finden Gefallen daran, stundenlang Rollenspiel-Gruppen



zu stören, indem sie nackt zwischen ihnen herumspringen«, ärgert sich Daniel Sissenich. Handhabe gegen solche Regelbrecher besitzen nur die »Game Master« genannten, offiziellen Betreuer, die Blizzard zur Überwachung jedes Realms abstellt. Beschwerden an die Richtinstanz bleiben allerdings oft ohne Konsequenzen, wie Frank Kramp frustriert beschreibt: »Am nächsten Tag sehe ich den gleichen Spieler mit gleichem Namen weiter über mich lachen.«

Ein Fenster fehlt

Blizzard ist am grundlegenden Dilemma nicht unschuldig. Denn dass für die Rollenspiel-Server strengere Regeln gelten, darauf weißt **World of Warcraft** nicht klar hin. Zudem bekommen Neueinsteiger vom Spiel auch die hochspeziellen Rollenspiel-Azeroths als Einstiegsserver vorgeschlagen. So verirren sich ahnungslose Neulinge in die Profiwelten. »Ich habe unzählige Spieler in den Startgebieten angeflüstert«, berichtet der WoW-Veteran Björn Kroschke, »die meisten wussten gar nicht, was ein RP-Server ist.« Selbst wer den Fehler bemerkt, kann ihn nicht so leicht korrigieren, denn die Charaktere sind an den Realm gebunden. In ein anderes Azeroth zu wechseln, kostet Geld; satte 25 Dollar verlangt Blizzard pro Transfer. Dabei wäre das Problem mit minimalem Aufwand einzudämmen, erzürnt sich einer der Rollenspieler im offiziellen Forum: »Blizzard hat es seit drei Jahren nicht hingekriegt, ein Warnfenster einzurichten, das beim Anwählen eines RP-Servers aufgeht: »Dies ist ein Rollenspiel-Server. Hier gelten besondere Bestimmungen. Die vollständigen Regeln finden Sie unter diesem Link.«

Die Rollenspieler ärgern solche Achtlosigkeiten umso mehr, weil ihnen **World of Warcraft** großen Spaß macht. »Natürlich, wir

könnten alle kündigen. Aber warum sollen wir einfach kuschen – anstatt das einzufordern, was uns zugesichert wurde und nach wie vor wird?«, schreibt ein Forumsmitglied. Ihren Zorn hat die RP-Gemeinde deshalb zu konzentriertem Protest gebündelt. Eine eigene Webseite sammelt Beschwerden, Briefaktionen und Vorstöße gegen Blizzard. »Es gibt feste Regeln für die RP-Server«, erklärt die Protestierende Bianca Kühl die Marschrichtung: »Wir wollen am Ende nicht mehr, als dass diese Regeln von Blizzard auch durchgesetzt werden.«

Aufeinander los

Die Chancen dafür stehen mäßig. Denn die Fantasy-Welt von **World of Warcraft** hat ganz andere Probleme. Vieles, das in den Richtlinien für das Spiel explizit untersagt ist, gehört dennoch zum Alltag auf den Servern, vor allem der Verkauf von Gold oder das Zumüllen der Chatkanäle mit Werbebotschaften. So stößt der spezifische Protest der Rollenspieler bei vielen Kollegen von den normalen Servern auf wenig Gegenliebe. Die Geschichtsfreunde gelten manchen als kauzige Elite, die ihre Spezialwünsche über die der Allgemeinheit stellen. »RP ist schön, ich gönne es jedem, aber ihr seid NICHTS Besseres!«, poltert einer der »Normalos« im Forum.

Der mitunter derbe Ton in den lebhaft geführten Diskussionen zeigt, wie blank die täglichen Störungen die Nerven vieler ernsthafter **WoW**-Spieler inzwischen gerieben haben. Weil sich Blizzards Offizielle im Forum traditionell in Schweigen hüllen, gehen die Spieler mangels Angriffsfläche aufeinander los. Dabei sind sich die meisten Spieler eigentlich über eines einig, unabhängig von ihrem Realm: Dass Blizzard die ständigen Störungen in **World of Warcraft** endlich in den Griff bekommen muss. **CS**