



Für spieleferne Mitmenschen ist »Grind« nur ein anderes Wort für Wundschorf, eine unbewohnte Insel im holländischen Wattenmeer, ein österreichischer Ausdruck für »Schmutz« oder ein Skateboardtrick, bei dem man auf einer Achse an einer Kante entlangrutscht. Für Spieler jedoch bedeutet Grind vor allem das Abarbeiten der immer gleichen Tretmühle, das stunden-, tages-, wochenlange Monsternetzeln, das stumpfsinnige Dauerklicken. Der Begriff »Grind« oder »Grinding« leitet sich vom englischen »to grind« ab, was so viel bedeutet wie »etwas abschleifen«, »zermürben« oder »zermahlen«. Das passt, schließlich müssen sich die Spieler beim Grind quälend durch Horden von Gegnern mahlen, um mühsam Erfahrungspunkte, Gold, Materialien, Items oder Sonstiges zusammenzuklauben.

Vor allem in (Online-)Rollenspielen geht es einfach um das stetige Wiederholen der immer gleichen Aktionen. Seien es nun Kämpfe oder Sammelaufgaben, die man wieder und wieder durchlebt. Ganz ähnlich wie ein Bergmann, der stundenlang im Stollen nach Kohle schürft, ackert man am Monitor beispielsweise nach Erfahrungspunkten. Ungefähr so muss die Hölle aussehen, sagen manche Spieler. Andere katapultiert der Grind in den siebten Spielspaßhimmel.



Diablo 3 ist der personalisierte Grind, eine an sich stumpfsinnige und dennoch ausgesprochen motivierende Monsternetzel-Tretmühle.

Blizzard kann davon ein Liedchen singen, 1997 fesselten die Kalifornier Millionen Spieler mit dem Grindfest Diablo, auf der Jagd nach immer besserer Item-Beute hackten sich Millionen Helden wieder und wieder durch die immer gleichen Monster – am liebsten natürlich gemeinsam im Multiplayermodus. Dieses Rezept zieht bis heute, Diablo 3 hat sich laut Blizzard bislang über 20 Millionen Mal verkauft, plattformübergreifend auf PC und Konsole. Auf demselben Konzept basiert die Shooterserie Borderlands, in der man sich durch Gegnermassen schießt, um immer bessere Waffen zu er-

beuten. Auch das ist kein Randphänomen, alleine Borderlands 2 fand über zehn Millionen Käufer. Was reizt so viele Spieler am spielerischen Stumpfsinn? Und warum setzen Entwickler immer wieder darauf? Diesen Fragen gehen wir nun auf den Grind. Pardon, Grund.

### Für eine halbe Milliarde Dollar

Eines steht zumindest schon mal fest: Grind ist keine Frage des Geldes. Ins konsolenexklusive Destiny, das neue Projekt des Halo-Entwicklers Bungie, sind laut dem Activision-Chef Bobby Kotick eine halbe Milliarde

# Der Reiz des Stumpfsinns

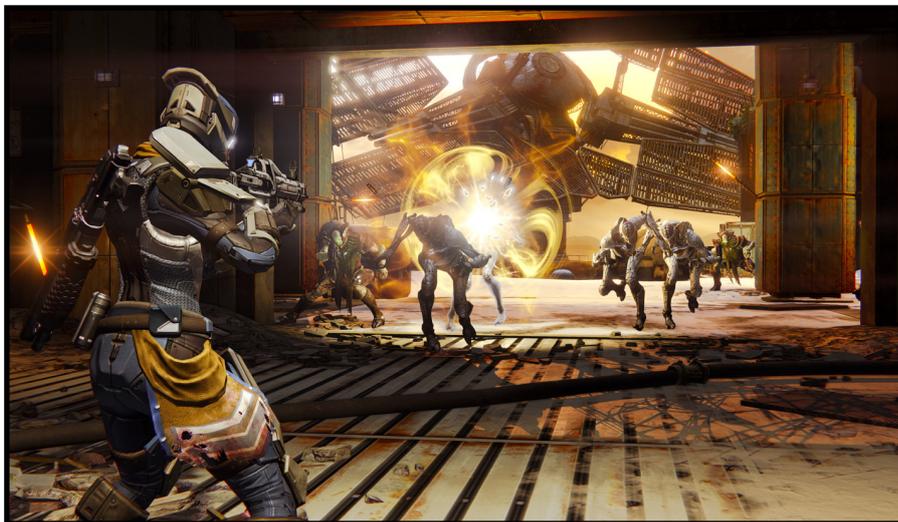
Ob Diablo 3, World of Warcraft oder Destiny, tagtäglich verfallen Millionen Spieler einem Rausch. Sie metzeln sich durch die immer gleichen Kerker, hacken wahnhaft auf Erzvorkommen ein und führen die ewig gleichen Tätigkeiten aus, um ihren Recken aufzubauen und nach besseren Waffen und Rüstungen zu fahnden. Aber wieso? Was steckt dahinter? Von Michael Förtsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Michael Graf

US-Dollar geflossen. 500 Millionen Dollar, dafür kann man sich zwei fabrikneue Airbus A330-300 kaufen – aber offensichtlich kein rundum gelungenes Spiel, der einst als innovatives Epos beworbene Mix aus Online-Rollenspiel, Koop-Action und Ego-Shooter hat weltweit viele Kritiker eher ernüchert als begeistert. Die vermeintlich tiefgründige Story entpuppte sich als ein loser Rahmen, der das Spielgeschehen rechtfertigt; Stil, Charaktere und Gegner recyceln abgenutzte Klischees und massenkompatible Designideen. Und hinter dem eigentlichen Gameplay verbirgt sich ein Konstrukt, das bewährte Ideen stibitzt und erprobte Elemente kombiniert. In der Gruppe begibt man sich auf Missionen, ballert, kämpft, sackt Beute ein, levelt den eigenen Hüter hoch, ballert und kämpft weiter: Destiny mutet eigentlich ziemlich ideenarm an. Dennoch ist es für Activision ein Riesenerfolg. Und das nicht nur im Verkauf, sondern auch bei den Spielern! Trotz seiner dürren inhaltlichen Basis hat sich der Science-Fiction-Fantasy-Krieg binnen sieben Wochen über sieben Millionen Mal verkauft, der Startrekord für eine neue Spielmarke. Pro Tag sind bis zu 9,5 Millionen Spieler auf den Destiny-Servern unterwegs.

Aber wieso eigentlich, wenn doch hinter der Millionen-Dollar-Produktion nicht viel steckt? Die Antwort ist einfach: Der Grind

ist schuld! Auch in Destiny kann man Stunden und Tage mit der Jagd nach besserer Ausrüstung verbringen, mit dem Dauerballern auf Monster und Abklappern der immer gleichen Gebiete. Die Tretmühle dient nicht etwa als optionale Nebenbeschäftigung, sondern als essenzielles Spielelement, um voranzukommen und später bei Aufgaben mit höherem Schwierigkeitsgrad und härteren Anforderungen bestehen zu können.

Und, wie im Falle Destiny, um zu kaschieren, dass es einem Spiel schlichtweg an Inhalten mangelt. So oder so: Gegründet wird in Spielen heutzutage um alles Mögliche. Grinding definiert sich als ein universelles Konzept, das sich anpasst, wandelt und verhält, wie es dem Entwickler gefällt. Dessen feine Auslegungen und differenzierten Inkarnationen sind daher so vielfältig wie die Spiele, die es nutzen.



Vielfach sehen westliche Spieler Grinding in Titeln wie Destiny als eine dumpfe Methode, um mangelnden Spielinhalt zu kaschieren. Diese Ansicht ist oft gerechtfertigt.

## Beschauliche Mahlerei

Mittlerweile existieren zahlreiche Online-Rollenspiele, die sich gern auf dieses eindringliche und leicht verständliche Spielmodell verlassen. Nicht zuletzt Free2Play-Titel aus dem asiatischen Raum bieten reine mehr oder minder ausgewogene Grinding-Erlebnisse. Im Folgenden drei Online-Rollenspiele, die den Grind zelebrieren.



### Lineage 2

Seit November 2011 ist das 2003 gestartete MMO kostenlos spielbar. Doch auch davor war es durchaus erfolgreich. Es richtet sich klar an ausdauernde Spieler: Bei Lineage 2 bringt uns nicht ausschließlich der Grind nach Erfahrungspunkten und Gold voran, nein, dies ist auch noch unerhört schwierig und mit grenzwertigen Laufwegen verbunden. Obendrein wird jeder Tod gnadenlos mit Erfahrungspunkteverlust und Level-Degradierung bestraft.



### Silkroad Online

Bereits seit 2005 läuft das Free2Play-Online-Rollenspiel des südkoreanischen Studios Joymax. Angesiedelt in einer überzeichneten Asia-Fantasy-Welt, locken drei Charakterklassen und jede Menge Kämpfe, die auch den hauptsächlichsten Spielinhalt darstellen. Zu Beginn mag das dank des intelligenten Fähigkeitensystems durchaus begeistern, schlägt aber bald in stoisches Grinden ohne Ende um.



### Ragnarok Online

Das auf dem Comic Ragnarok von Lee Myung-iin basierende Online-Rollenspiel ist der Softie unter den Grindern. Eine sachte Einführung, der niedrige Schwierigkeitsgrad und knuffige Optik heben Ragnarok Online von der Konkurrenz ab. Dennoch kommt man auch hier nur mit permanentem Kämpfen weiter. Kann aber durchaus unterhalten.

## Der Ursprung des Grind

Die Geburtsstunde des Grind festzulegen, ist unmöglich. Seine Saat findet sich jedoch schon in frühen Online-Rollenspielen wie dem 1997 erschienen PC-Titel Tibia. Auch im 1999 veröffentlichten Everquest war das wiederholte Abmurksen der immer gleichen Gegner schlicht der einfachste Weg, um Erfahrungspunkte zu sammeln und den eigenen Helden voranzubringen. Wirklich gewollt waren spielerische Einseitigkeit und Treitmühlenaktionen nicht. Die Entwickler hatten mit dem neuartigen Genre zuvor schlicht noch keine Erfahrung gesammelt und experimentierten daher mit einer neuen Art Spiel – einer Idee, die noch unausgereift war. Allerdings funktioniert die simple Technik, wie der Erfolg von auf Grinding basierenden Spielen unterstreicht.

Vor allem in östlichen Online-Rollenspielen à la Aion oder Konsolen-Abenteuern wie Shin Megami Tensei ist Grinding an der Tagesordnung – allerdings nicht zur Beutejagd. Rüstungen und Waffen nehmen hier nämlich gewollt einen untergeordneten Status ein. Egal, ob ein wertvoller Helm oder eine billige Blechkappe, ihre Werte und Boni unterscheiden sich marginal. Selbst Schadenswerte von Waffen steigen über den gesamten Spielverlauf hinweg langsamer, als es die Grundwerte des Charakters durch Levelaufstiege tun. Statt also nach Gegenständen zu jagen, ist der Spieler hier eher stetig darauf fokussiert, Erfahrungspunkte zu sammeln. Nur so kann er in den zumeist stark auf Kämpfen beruhenden Spielen überleben und kräftig genug für kommende Herausforderungen werden – nach deren Bewältigung dann alles wieder von vorn beginnt. Ein ewiger Kreislauf, der für Spieler leicht durchschaubar und erlernbar ist. Eine große Rolle spielt dabei das sogenannte »Bottomfeeding«, das massenhafte Niedermetzeln schwächerer Gegner, für das viele fernöstliche MMOs in der Kritik stehen, das aber nichtsdestotrotz die Spieler bindet.

## Der Spieler, die Maschine

Die Grinding-Idee wird in vielen und vor allem den wie am Fließband entwickelten koreanischen Online-Rollenspielen auf die Spitze getrieben. Silkroad Online und Ragnarok Online etwa basieren fast ausschließlich aus dem repetitiven und fast schon maschinell-mechanischen »Monster töten, aufsteigen, stärkere Monster töten, aufsteigen«-Zyklus, der dank schier unerreichbarer Maximallevel bis ins Unendliche getrieben wird. Dazu lassen tote Gegner große Mengen an unterschiedlich gestalteten, aber in ihren Werten kaum unterscheidbaren Schwertern, Rüstungen und Stiefeln fallen. So kann man den eigenen Charaktere ständig modisch neu ausstaffieren, ohne dabei wirklich groß voran zu kommen. Eine Endlosschleife, die auch mangelnde Spielsubstanz verheimlichen und Umfang simulieren soll. Clever gestaltete Missionen und prägende Ereignisse, die die Spielerschaft verbinden, sind in dieser Art von Online-Rollenspiel selten. Nicht umsonst werden diese Titel gerne hämisch als Grindfest bezeichnet. Schon der Ultima-Erfinder und Online-Rollenspiel-Vorreiter Richard Garriott sagte einst: »Ich habe damals gehofft, mit all den Online-Rollenspielen würden von Hunderten oder gar Tausenden Spielern bevölkerte Welten zu Leben erwachen, die echte Abenteuer bieten. Stattdessen hat vieles davon den wahren Gedanken des Rollenspiels verloren. Viele dieser Spiele behandeln ihre User wie Maschinen.«

## Grinde, was du willst

Scheinbar nur wenige, langlebige westliche Rollenspiele wie World of Warcraft haben es über die Jahre geschafft, das Grinding zumindest abzumildern, es auf verschiedene Ebenen zu transportieren und ein angenehmes Mittelmaß zu finden. Auf dem Weg zur Maximalstufe 100 muss man fast nie auf stupides Monsterprügeln zurückgreifen, sondern wird zumindest mit Aufträgen durch die Welt geführt. Was nicht heißt, dass es kein Grinding gibt, im Gegenteil; wer den Höchstlevel erreicht, grindet auch in WoW fast ausschließlich. Allerdings gibt's die unterschiedlichsten Sammelziele, die Spieler sind gleichermaßen auf der Jagd nach Erfahrungspunkten, Gold, Gegenständen und Rufsteigerung. Abwechselnd schlachtet man sich im neuen WoW-Addon Warlords of Draenor durch finstere Verliese wie die



Sich in Online-Rollenspielen komplett vom Grind zu lösen, scheint ein Ding der Unmöglichkeit zu sein. Jedoch gelingt es beispielsweise World of Warcraft (links) oder auch The Elder Scrolls Online, den Spieler nach verschiedenen Dingen grinden zu lassen und trotzdem Abwechslung zu bieten.

Blutschlägermine, an deren Ende hinter dem Boss Gug'rokk der »Ring des herausgerissenen Fleisches liegt«, oder questet sich durch bestimmte Gebiete wie den Frostfeuergrat oder Talador, um bei den Frostwolf-Orcs Ruf-Pluspunkte zu sammeln. Natürlich müssen dafür Aktionen wiederholt werden. Aber wer keine Lust mehr hat, kann ja zu einem anderen Grind-Ziel überschwenken und etwa tägliche Quests lösen, PvP-Gegner jagen oder sich in Instanz-Bosskämpfe stürzen, um Item-Beute abzustauben. Auch Grind kann abwechslungsreich sein.

Destiny macht es ähnlich, hat aber (noch) keine Balance erreicht. Um voranzukommen, muss der Spieler mehr an Erfahrungspunkten und mit sogenannten Licht-Punkten versehenem Rüstzeug finden, als die Missionen bei »natürlicher Spielweise« hergeben. Doch die Licht-Zähler benötigt man unbedingt, damit der eigene Hüter nach der Höchststufe 20 weiter im Charakterlevel aufsteigt. Viele Spieler fühlen sich so, als müssten sie einfach wieder und wieder die immer gleichen Areale durchkämmen, damit sie Fortschritte erzielen. So muss man mindestens Licht-Level 22 erreicht haben, um die wöchentlichen heroischen Drei-Spieler-Strikes angehen zu können, und gar Level 25 (aber besser noch höher, sonst ist man nahezu chancenlos), um den Raid »Die Gläserne Kammer« erleben zu dürfen. Ohne exzessives und ermüdendes Grinding geht

das nicht. »Arbeite, dann darfst du mehr sehen«, scheint die Destiny-Devise.

Komplett irrsinnige Blüten trieb das Grinding in Online-Rollenspielen, in denen man die eigenen Talente durch Gebrauch verbessern konnte. In Ultima Online etwa schlugen Spieler stundenlang auf Holzpuppen ein, um ihre Kampfkraft zu steigern. Und in Star Wars Galaxies gab's sogar regelrechte Grind-Gruppen. Beispielsweise sprang ein Spieler ständig vom Dach, damit ihn ein anderer heilen und so sein Medizintalent verbessern konnte. Das bescherte dem Heiler wiederum Stresspunkte, weshalb ein dritter Spieler für ihn tanzte. Das baute den Stress des Heilers ab und steigerte zugleich das Tanztalent des Dritten – und das stundenlang. Als Sony 2005 im Zuge der General-Umkrempelung von Galaxies das freie, grindbasierte Talentsystem (jeder konnte alles lernen) abschaffte und mit vorgegebenen Klassen und klassischen Levelaufstiegen ersetzte, verließen viele Veteranen das Spiel – es war ihnen zu simpel geworden.

### Dein Gehirn im Spiel

Wieso also greifen solch einfache Mechanismen? Wieso fesseln sie, obwohl sie doch eigentlich nur eine Tretmühle darstellen? Die Antwort ist so logisch wie bezeichnend: Weil wir Menschen einfacher gestrickt sind, als wir es uns eingestehen wollen. Grinding setzt gezielt psychologische Hebel an, de-

nen wir uns kaum entziehen können. Wer an seine ersten Stunden in WoW, Destiny oder so ziemlich jedem Online-Rollenspiel denkt, wird sich erinnern, dass die ersten Stufenanstiege und neuen Bewaffnungen rasant erspielt waren. Ja, kaum dass die ersten Orcs oder Vex das Zeitliche segneten, wurden Erfolge offenbar. In solchen Momenten sind wir euphorisiert und verspüren den inneren Drang weiterzuspielen zu müssen. Selbst wenn nicht- und spürbar ist, dass die nächsten Levelaufstiege exponentiell mehr Zeit und Erfahrungspunkte in Anspruch nehmen werden.

Dahinter verbirgt sich der sogenannte »Endowed Progress Effect«, ein psychologischer Trick, der angeblich aus dem Einzelhandel stammt. Er besagt: Wenn Personen mit einem schnellen Anfangserfolg in einen Prozess entlassen werden, sind sie viel eher bereit, diese Aufgabe zu beenden als ohne Anfangserfolg. Auch Bonuskarten von Cafés oder Autowaschanlagen, bei denen der Kassierer als Dankeschön für die Teilnahme einen Geschenkstempel vergibt, funktionieren so: Wenn bereits beim Aushändigen der Bonuskarte ein Feld abgestempelt ist, dann ist die Chance viel höher, dass Kunden wiederkommen, um alle Felder vollzubekommen. Bei einer komplett leeren Stempelkarte liegt die Einstiegshürde viel höher, viele Kunden werfen sie ungenutzt weg. Wir Menschen wollen eben lieber einmal angefangene Aufgaben zu Ende bringen, selbst wenn's als Belohnung nur ein Kaffee winkt. Und wenn die offene Aufgabe »Erreiche die Höchststufe« lautet, dann soll es so sein.

### Es baumelt die Karotte

Allerdings ist das, was zum steten Weiterspielen drängt und das typische »Noch ein Level«- und »Noch dieser eine Dungeon«-Gefühl hervorruft, deutlich tiefgehender. »Die schnellen Erfolge und Stufenaufstiege zu Spielbeginn dienen dazu, Aufmerksamkeit und Bewusstsein für die Belohnung zu schaffen«, meint etwa der Psychologe Chris Bateman in seinem in Zusammenarbeit mit Richard Boon verfassten Buch »21st Century Game Design«. Nach Batemans und Boons Theorie müssen Entwickler dem Spieler quasi über die ersten Spielstunden mit stakkatohaft gestaffelten Erfolgserlebnissen ein Verhalten beibringen, das er verinnerlicht. Beispielsweise: Erledige Monster,



Wer viel Zeit ins Grinding investiert, möchte dafür auch etwas Besonderes bekommen. Etwa eine schicke Rüstung in Guild Wars 2, die den eigenen Charakter von anderen Spielern abhebt.



Auch Borderlands 2 setzt auf Monstermetzeln – und verkaufte sich über zehn Millionen Mal.



Vor allem lange Laufwege zwischen einzelnen Metzelergien und allzu hoch gehängte Etappenziele können wie hier in Aion auf das Spielergemüt schlagen und Grinding zumindest zeitweise zum Nervtöter machen.

dann bekommst du Erfahrung und steigst im Level auf. Anfangs geht das noch schnell, dann immer zäher und zäher und zäher. Bateman und Boon schreiben: »Die sich verbreiternden Zeitintervalle zwischen den Belohnungen geben die Möglichkeit zu grübeln, wie die weiteren Ziele zu erreichen sind, und sich im Prozess, quasi der Reise zum nächsten Erfolg, zu verlieren.« Der Zeitfaktor tritt in den Hintergrund, das Ziel, die nächste Stufe, überlagert alles. Nicht umsonst gelten Online-Abenteurer auch als verhängnisvolle Suchtspieler.

Dieser Erfolg, der auf den Grind folgt, muss allerdings nicht stets das nächste Level-Up sein, das für das Meistern einer Hürde gefordert ist, das Portal zur nächsten Areal oder ein mächtiger Gegenstand. In Titeln wie dem ersten Guild Wars warfen sich die Spieler schon mal in lange Grinds, damit sie eine Rüstung eroberten, die sie nicht bei ihren Werten, wohl aber optisch deutlich von ihren Mitspielern unterschied. Das kennen Destiny-Spieler ebenfalls: »Schau her, ich habe diesen megacoolen Helm erbeutet!« Die Motivation zum Grind kann also auch einfach nur daraus resultieren, dass man etwas Besonderes sein will oder haben möchte. Man möchte die Karotte haben, die da vor der eigenen Heldennase baumelt, egal, wie weit entfernt sie noch ist. Irgendwann geht es nämlich gar nicht mehr darum, dass man alle fünf Minuten belohnt wird, sondern dass man weiß, dass irgendwann in der Zukunft eine sinnvolle Belohnung wartet, ob nun in zwei Stunden oder zwei Wochen.

### Glücksgefühl im Ohr

Ohnehin ist die im Online-Slang »Loot« genannte Beute – Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Upgrade-Materialien und mehr –

eine wichtige Triebfeder für das Grinding. In Diablo 3 geht man stundenlang auf Monsterjagd, um stärkere Waffen und Rüstungen abzustauben. In Destiny rüsten sich etliche Spieler ebenfalls gezwungenermaßen für Strikes und Raids, indem sie wieder und wieder in Missionen reihenweise Feinde eliminieren und auf legendäre und exotische Gegenstände hoffen. Auf die neurologische Basis des Loots stieß einst der Schweizer Wissenschaftler Wolfram Schultz Mitte der Neunzigerjahre. Wie er feststellte, führte es zu einem starken Ausstoß des Glückshormons Dopamin, wenn er einem Affen eine Banane oder Saft schenkte. Der Affe wurde glücklich. Schultz fragte sich, ob er das auch künstlich – also ohne echtes Geschenk – hervorrufen könne. Er kombinierte das Überreichen der Banane mit Tönen und Lichtern und ließ die Banane irgendwann weg. Und tatsächlich: Das Aufleuchten einer Lampe oder Klingens eines Glöckchens ließ das Affenhirn Dopamin ausstoßen – eben in Erwartung der Banane. Exakt so wirkt Loot auf unser Hirn! Nicht die Beute selbst, sondern die Erwartung, das Signal, dass wir etwas Tolles bekommen, gibt uns den Kick. Also der Moment, wenn etwa in einem Online-Rollenspiel mit glockenhellem »Pling« Gegenstände auf den Boden purzeln. Es ist Konditionierung pur, das Einstudieren von Belohnungsmustern. Fast ein bisschen gruselig, wie Entwickler mit unseren Glücksgefühlen spielen wie Schultz mit denen seiner Affen.

Das »Pling« beim Fallen der Beute ist gewissermaßen die Motivationskarotte für unsere Ohren, der Auslöser unseres Glücksgefühls. »Das Einsammeln der Beute ist nur eine Bestätigung dieses Gefühls. Die Belohnung lädt das Signal quasi wieder auf«, sagt dazu der US-Psychologe Jamie Madigan.

»Doch eigentlich ist es der Reiz selbst, der die Macht hat, nicht das Ereignis.« Das ist übrigens die gleiche neuronale Mechanik, die Menschen an klassische Spielautomaten bindet. Nur, dass hier das Schießen ein Zug an einem Hebel, der Loot-Drop das Klingeln der Drehwalzen und die Gegenstände die einrastenden Kirsch-, Dollarzeichen- und Zitronen-Symbole sind.

### Der Reiz des Unbekannten

Eine Besonderheit bildet dabei zunächst unbekannt Beute wie die unidentifizierten Gegenstände in Diablo 3 und die leuchtenden Engramm-Kugeln in Destiny, hinter denen sich sowohl besonderes Gerät als auch Ramsch verstecken kann. Ein scheinbar beiläufiges Spielelement, das durchaus Cleverness beweist. Laut einer 2007 durchgeführten Studie neigen Personen, die ein zufälliges Geschenk oder einen unbestimmten Preis bekommen, nämlich dazu, größere Freude zu empfinden, als wenn sie sofort erfahren, was sie bekommen. »Das liegt unter anderem daran, dass die Belohnung künstlich hinausgezögert wird«, so Psychologe Madigan. Wie das Geschenk unter dem Weihnachtsbaum, bei dem man vor lauter Vorfreude fast verrückt wird, bis man es endlich auspacken darf. Und dann liegen doch nur Omas selbstgestrickte Socken drin. Ob das Glück nach dem Auspacken beziehungsweise Identifizieren weiterbesteht, ist nämlich eine andere Sache. Nach dem zehnten Sockenpaket von Oma lässt dann auch die Vorfreude mal irgendwann nach.

Auf Spiele übersetzt heißt das: Wenn man immer mehr und mehr nutzlose »Belohnungen« erbeutet, stumpft man irgendwann ab und freut sich eben nicht mehr. Deshalb müssen Entwickler im fortschreitenden Spielverlauf immer mehr Aufwand



Richard Garriott bemerkte, dass Ultima Online seine Spieler zu Maschinen machte.

betreiben, um das Glücksgefühl zu befeuern. Erbeutete Gegenstände müssen immer besser, spannender und ausgefallener sein, um den Dopaminstoß zu rechtfertigen. Das Perfide: Bei Online-Rollenspielen wie auch dem MMO-Shooter Destiny ist es theoretisch möglich, die Ausrüstung endlos zu verbessern, weil man sich auf hohen Stufen selbst über kleine Werteboni freut. Wer schon mal in Diablo 3 fast ausgeflippt ist, weil er einen Helm gefunden hat, der den Schaden um 0,6 Prozent erhöht, der weiß, was wir meinen. Und der weiß auch, was Grinding bedeutet.

### Guter Grind, böser Grind?

Somit ist der Grind als Konzept letztlich gleichzeitig sowohl unglücklich fesselnd als auch vielfach frustrierend. Er treibt voran, fordert und zwingt zur Arbeit. Dabei ist er für manche Spieler eine meditative Entspannungsübung, für andere eine stilllose Beschäftigungsmaßnahme, die die Faulheit der Entwickler übertünchen soll, sich packende Inhalte und intelligente Aufgaben ausdenken. Nicht umsonst finden sich im Internet Grinding-Guides, die erklären, mit welchen Mitteln man schneller und effekti-

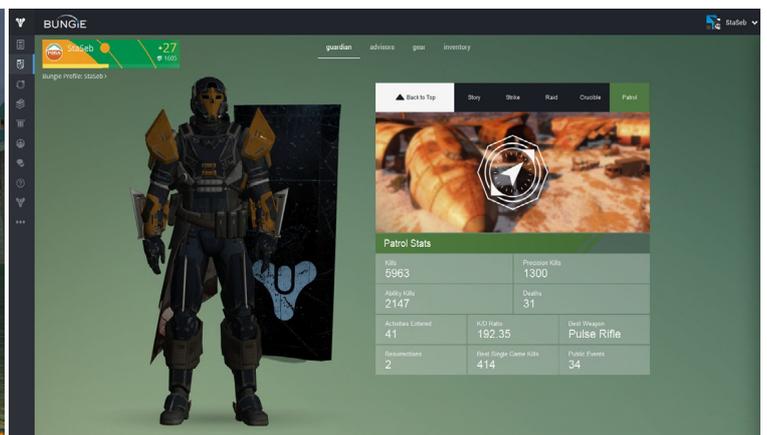
ver vorankommt und die ganze Schinderei zumindest etwas abzukürzen kann – zum Beispiel Hinweise, wo die höchste »Monster pro Minute«-Dichte herrscht, wo in Diablo 3 die meisten lukrativen Schatzgoblins herumhüpfen oder welcher WoW-Boss die wertvollsten Gegenstände abwirft. Die Frage, die sich nun stellt: Ist Grinding ein zentrales Spielelement, das gut, angemessen und vor allem zeitgemäß ist?

Wir meinen: Grinding an sich ist weder gut noch böse, sondern kann, mit Bedacht genutzt und geschickt ausbalanciert, eine durchaus intelligente Mechanik darstellen. Für viele Spiele ist der Grind im Grunde ein ebenso funktionales wie notwendiges Element; eines, das dem Spieler Geduld und in Raids mit Freunden Teamwork, Kommunikation und überlegtes Vorgehen abfordert und so sogar Zusammenhalt schafft. Allerdings kommt es stets auf das richtige Maß an. Viel zu viele Spiele verlassen sich wie selbstverständlich auf das Grinding als zentralen Spieldesign-Stützpfiler – und, dass es von der Spielerschaft ohne Murren akzeptiert wird. Bei Destiny ist dies ebenfalls der Fall, es orientiert sich offensichtlich an Online-Rollenspielen mit Grind-Gameplay.

Umso größer die Enttäuschung von Spielern und Journalisten, die auf mehr Einfallsreichtum und eine innovative Neuinterpretation der Idee gehofft – schließlich hat Bungie mit den Halo-Kampagnen gezeigt, dass sie durchaus wissen, wie man beeindruckende Schießereien inszeniert. Letztlich ist Destiny im Kern aber doch nur ein normales Online-Shooter-Rollenspiel, das zudem überraschend viele Erkenntnisse ignoriert, die etwa der WoW-Entwickler Blizzard über die Jahre gesammelt hat. Nämlich, dass Grinding eben kein Allheilmittel darstellt, sondern auch zur Qual werden kann, wenn es zum monotonen Selbstzweck wird. Also muss man den spielerischen Stumpfsinn zumindest gut verpacken und den Spielern mehr Ziele geben als nur »Hau Monster platt, um Lichtpunkte zu sammeln«. Selbst Diablo 3 bietet ja inzwischen die zufälligen Nephalem-Portale und Herausforderungs-Dungeons, die das Dauermetzeln zumindest in wechselnde Kulissen verlegen und den Spielern stets andere Monster vorwerfen. Denn allen Psychotricks zum Trotz: Zu viel vom Gleichen macht irgendwann halt doch keinen Spaß mehr. Michael Förtsch / Benedikt Plass-Fleßenkämper / GR



In Star Wars Galaxies steigerte man Fähigkeiten durch Gebrauch – die perfekte Vorlage fürs Grinding.



Vor allem ab Level 20 muss man in Destiny Licht-Punkte grinden. Ohne Licht-Levelaustiege darf man nämlich nicht am Raid »Gläserne Kammer« teilnehmen.