

Rupert Meyer (MMA 2002)

Treatment

Semesterarbeit WS 2003/2004

Das Spiel ist zeitlich in der nahen Zukunft unserer Welt angesiedelt. Es handelt sich um ein massive-multiplayer Spiel, dass sowohl über das Internet, zusätzlich aber auch über viele andere Kommunikationskanäle funktioniert. Dabei sind vor allem Telefon, E-Mail und SMS zu nennen.

Ziel des Spieles ist es, sich durch soziale Kompetenz (Kooperation, Zuverlässigkeit, Korruption, Verrat...) gegenüber den Mitspielern sowie taktischen Entscheidungen entscheidende Vorteile zu verschaffen. Der Anreiz für diese Handlungen wird durch den Gewinn von sozialem Ansehen und Macht gegeben.

Während des Spieles sollte der Spieler möglichst nicht zwischen dem Spiel und seiner Realität unterscheiden können und das Gefühl haben, dass sich durch das Spiel sein Leben verändert und bereichert.

Der Spieler nimmt zusätzlich zu seinem realen Leben eine zweite Identität an, mit der er in der rechtlichen Grauzone und Illegalität aktiv ist. In welche Richtung sich die Aktivitäten des Spielers bewegen ist relativ uneingeschränkt. Das Spiel gibt nur grobe Richtlinien vor, innerhalb deren sich der Spieler bewegen kann. Begrenzungen werden nur durch die virtuellen Mittel und den augenblicklichen sozialen Status des Spielers gesetzt. Der Aufstieg und das Vorankommen im Spiel kann nur über Kontakte und Aufträge mit anderen Mitspielern bzw. speziell platzierten Computerspielern geschehen.

Das Spiel selbst findet in einer virtuellen Welt statt, die als Ergänzung unserer bekannten Welt gedacht ist. Das zentrale Medium um diese Welt zu erleben ist das Internet. Um den Schein der Realität zu erwecken wird das bestehende Internet mit all seinen Facetten mit Kontent aus dem Spiel vermengt. Dabei ist die inhaltliche Untrennbarkeit der Daten und Informationen wichtig. Der Spieler muss zu jedem Zeitpunkt das Gefühl haben sich im unmanipulierten Internet zu befinden.

Um dies zu erreichen wird das Spiel mit einem speziellem Browser oder mit einem Plug-In für bestehende Browser ausgestattet, der während des Spieles das Surfverhalten des Spielers überwacht und falls notwendig eingreift und Veränderungen vornimmt. Dieses Zusatzprogramm wird mit jedem Rechnerstart im Hintergrund mitgestartet. So entsteht für den Spieler die Illusion, dass Dinge passieren, die eigentlich nicht oder nur schwierig möglich sind. Durch spezielle Tools und Zusatzprogramme, die der Spieler während des Spieles erwerben kann besteht so die Möglichkeit z.B. in die Datenbank der Firma Siemens zu hacken und Informationen zu stehlen, Hinweise für einen Partner im Sourcecode der Microsoft Website zu hinterlassen, Manipulationen an Konten bei der Deutschen Bank vorzunehmen oder die neueste Hackersoftware aus den Laboren von Norton-

Security zu stehlen. Den Zugang zu den „geheimen“ Daten und Informationen bekommen die Spieler über die regulären Internetseiten der Firmen, die durch das Plug-In entsprechend abgeändert werden. Die gewonnenen Erkenntnisse und Waren können natürlich an Mitspieler gewinnbringend und prestigebringend verkauft werden.

Durch den Einsatz aller modernen Kommunikationsmittel wie etwa Handy, Festnetz, E-Mail, SMS, Instant Messaging und Voicemail und deren Vor- bzw. Nachteile wird das Spiel zum Teil des realen Lebens.

Die Kommunikationskanäle, die der Spieler zu Zwecken des Spiels angibt werden Zentral von einem Server verwaltet. Die Adressen und Nummern des Spielers werden zum Datenschutz geheim gehalten. Er bekommt während des Spieles neue Telefonnummern und Adressen zugeteilt, die auf seine privaten umgeleitet werden. So besteht zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit das Spiel zu beenden. Auch korrektive Eingriffe seitens des Spielers sind möglich um dem Missbrauch der Informationen vorzubeugen.

Durch die zentrale Verwaltung der Kommunikation entsteht auch noch ein spielerischer Aspekt. Entsprechend ausgerüstete Spieler können Telefonate abhören bzw. Mails und SMS lesen. Im Gegenzug ist natürlich auch die Verschlüsselung und Zerhackung der Nachrichten möglich. Ein gewisses Mass an Paranoia unter den Spielern wird gezielt gefördert.

Selbstverständlich ist es möglich und auch notwendig alle Möglichkeiten des Internets zu nutzen. Chatrooms und Internetforen sowie spezielle Websites bieten den Spielern die Möglichkeit sich auch ausserhalb des Spieles zu treffen und Informationen über das Spiel auszutauschen. Dies ist dem Spiel selbst aber nur förderlich, da sie dem Spieler nur intensiver das Gefühl geben sich in der Realität zu bewegen und ihn stärker an das Spiel binden. Ebenfalls bildet sich dadurch möglicherweise eine Subkultur, die das Spiel parallel zu Spiel existieren lässt. Ausserdem sind natürlich Intrigen wesentlich schwerer zu durchschauen. Spezielle up- bzw. downloads sowie besondere Kontakte sind jedoch nur über kontrollierte Zugänge möglich. Dadurch kann das Spiel auch ohne das Wissen des Spielers das Geschehen überwachen und geg. manipulieren.

Spielern die bereits einen höheren Status innerhalb des Spiels erreicht haben wird vermehrt die Möglichkeit geboten andere Spieler zu manipulieren und für Ihre eigenen Zwecke auszunutzen.

Chats und Foren, die speziell für das Spiel eingerichtet wurden, mischen sich ohne das Wissen des Spielers unter die „Echten“ und bieten die Möglichkeit gezielt im Sinne des Spiels Falschmeldungen oder Tipps zu verbreiten.

Ziel des Spieles ist eigentlich mächtiger zu werden und andere Spieler zu manipulieren. Mit Fortschreiten des Spiels und durch gezieltes Handeln gewinnen die Spieler an Möglichkeiten ins Spiel einzugreifen. Anfängliche simple Raubzüge und Hacks werden im Verlauf des Spiels zu komplexen Intrigen gegen andere Spieler ähnlicher oder grösserer Macht. Dabei können natürlich Aufträge an andere Spieler vergeben werden, ohne jedoch zu wissen ob dieser loyal ist. Über die Zeit werden zwischen Spielern langfristige „geschäftliche“ Bindungen entstehen.

Abenteuer und Aufträge werden anfangs vom System gestellt, um den Einstieg in diese Welt zu erleichtern. Spätere von Spielern hinzugefügte Aufgaben werden

nahtlos unter die vorhandenen Gemischt. Dennoch bietet das Spiel immer interessante Herausforderungen, um Flauten im Spielfluss vorzubeugen.

Um die Komplexität der vielfältigen Auswahlmöglichkeiten für die Wahl des Spielercharakters zu verdeutlichen folgend einige Beispiele.

Hehler: Dabei handelt es sich um Spieler, denen es Spass macht, im Netz zu surfen, Kontakte zu knüpfen und „Waren“ aller Art zu handeln. Bei den sog. „Waren“ kann es sich von Informationen, Kontakten, Aufträgen bis zu virtuellen Tools handeln.

Hacker: Sich in den Hauptrechner von Microsoft zu hacken war schon immer der Traum dieses Spielers. Er gibt all seine Ressourcen für neue Technologien aus, um sich an Informationen aller Art zu bringen.

Spion: Er hört Mitspieler ab, verfolgt sie im Netz, findet ihre geheimen Codes heraus und verkauft diese Informationen an den Meistbietenden.

Betrüger: Falsche Deals, Bankmanipulationen sind seine Spezialität. Er ist ein Meister darin, seine Spuren zu verwischen.

Bei diesen Archetypen handelt es sich natürlich um extrem skizzierte Charaktere, die natürlich auch völlig frei kombinierbar sind und zeigen nur eine kleine Auswahl des Möglichen.

Der höchste erreichbare soziale Status, den der Spieler erreichen kann ist der einer „grauen Eminenz“, die im Hintergrund agiert. Doch auch auf diesem Level drohen dem Spieler noch Gefahren durch ähnlich gestellte Mitspieler, die durch Intrigen versuchen die Macht zu brechen und selbst diesen Status zu erreichen.