

<http://www.wowprogress.com/apoints/>

Ranglisten für verschiedene Leistungsbereiche in World of Warcraft

Interessant die Liste der Achievement -Punkt (Erfolge)

Man kann weltweit, innerhalb von Kontinenten oder auch in Ländern suchen, wenn man den Namen und die Gilde des Spielers kennt.

1. <http://eu.battle.net/wow/de/character/eredar/Joolanda/simple>

Spielexterne Datenbank zu World of Warcraft

Hier kann man Spielcharaktere anschauen. Beliebige Namen eingeben, dann alles anklicken. Besonders interessant: Aktivitätenfeed. Hier sieht man die jeweils letzten Aktivitäten des Charakters (Belohnungen, Erfolge, Kämpfe) mit Angaben zum Zeitabstand (vor 2 Stunden, vor 3 Tagen). Man erhält einen Eindruck von der Komplexität des Spiels.

2. <http://de.bigpoint.com/>

Hamburger Spieleanbieter für Browserspiele. Hinter der Einladung „kostenlos“ zu spielen verbergen sich oft ausgeklügelte Abzocke-Tricks (Vergleiche Nr.5) Die Alterskontrolle beim Einloggen kann durch fiktive Angaben umgangen werden

3. <http://gameforge.com/>

Zweiter großer Browserspielanbieter. Spiele mit hohem Suchtfaktor wie Metin2 können hier ohne Altersverifizierung runtergeladen werden. Auch hier die irreführende Werbung mit dem Begriff „kostenlos“

4. <http://www.youtube.com/watch?v=BcawDb5XkQs>

Julian Hühnermann, Balancing Virtual Economies in free2play Games

Detaillierte Darstellung von “Soft” und “Hard” Monetization, also der Methoden, mit denen Entwickler die Spieler zum Bezahlen bringen, ohne dass diese merken, dass sie „abgezockt“ werden. („They don’t think that you are actually ripping them off“.)

5. <http://albapasser.de/start.htm>

Beispiel alternative Spielkultur: Tausende Bilder von Jonglierconventions

6. www.jonglieren-in-ulm.de

Hier sind die Jongleure in Ulm !!!!!

7. <http://www.pbs.org/wnet/need-to-know/video/a-physical-education-in-naperville-ill/7134/>

Bericht und Film über Fitnesstraining und Schulleistung im Bezirk Naperville in Amerika

8. <http://www.vz-nrw.de/UNIQ135012163708515/link620541A>

Verbraucherzentrale NRW: Warnung vor Gratispielen im Internet, Perfide Abzocke mit kindlichem Spieltrieb. Leider seit 2009 nicht ergänzt.

9. www.KFN.de

Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen
Auf der Seite gibt es eine Reihe von frei downloadbaren
Forschungsberichten zum Thema Medienkonsum

10. www.rollenspielsucht.de

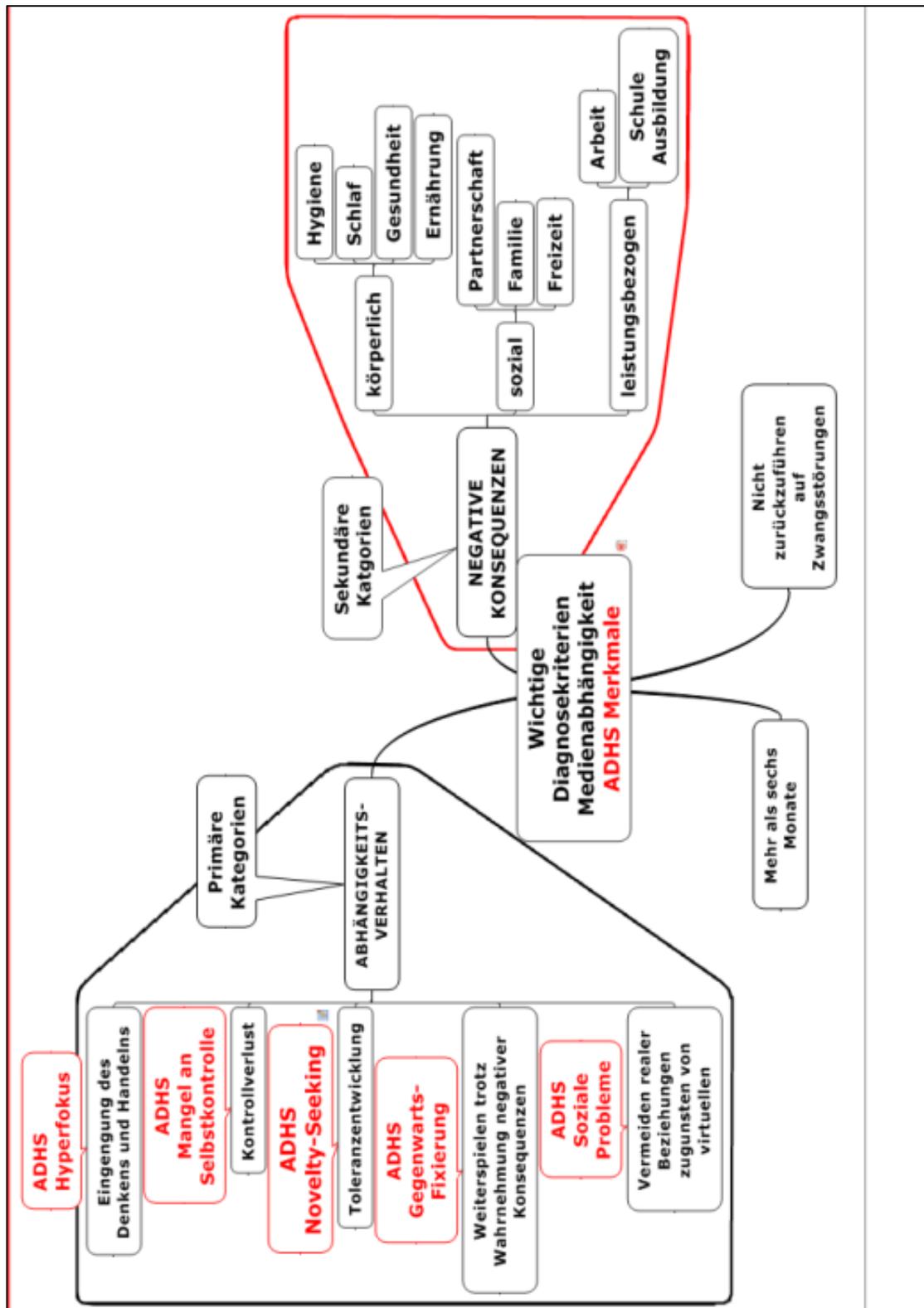
Selbsthilfeportal von Christoph und Christine Hirte

11. <http://www.aktiv-gegen-mediensucht.de/>

Netzwerk für Ratsuchende ebenfalls von Christoph und Christine Hirte
mit einer Fülle von einschlägigen Informationen

12. <http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/>

Fachverband Medienabhängigkeit.
Dort: Informationen und Ratschläge zum Problem
Medienabhängigkeit



Die Diagnosekriterien für Computerspielesucht entsprechen dem vom Fachverband Medienabhängigkeit entwickelten Vorschlag. (Zusätzlich dort: Entzugserscheinungen, Dysfunktionale Regelung von Affekten und Antrieben). Reale Folgen werden im allgemeinen weniger konkret dargestellt, sind aber für Betroffene und Angehörige ein nützliches Warnsignal. ADHS „Merkmale“ sind nur bedingt Diagnosekriterien. Es sind generell in der Literatur genannte Eigenschaften, bzw. solche, die sich aus Diagnosekriterien ergeben.

It's like a big sick joke

Drakensang Online erhielt am 26. April 2012 den deutschen Computerspielpreis BESTES BROWSERSPIEL - Preisgeld: 50 000 Euro (zur Hälfte aus Steuergeldern)

Begründung der Fachjury "Bestes Browsergame"

Drakensang Online setzt technisch neue Maßstäbe im Browsergame-Segment. Liebevolle Details, wunderschöne Landschaften, angenehme Musikuntermalung und eine große Gegnervielfalt tragen zur fantastischen Atmosphäre bei. Dank der komfortablen Steuerung, mehrerer Heldenklassen und abwechslungsreiche Quests kommen sowohl Einsteiger als auch Intensivspieler auf ihre Kosten. Zudem bietet Drakensang Online auch ohne Geldeinsatz enormen Umfang und beachtliche Spieltiefe. Hervorzuheben ist, dass Drakensang Online das kooperative Spiel fördert, d.h. der Spieler motiviert wird, im Team Aufgaben zu lösen und gemeinsam mit Freunden spannende Abenteuer zu bestehen.

In der Fachpresse und in Foren wird das Spiel zwar auch gelobt, aber es wird fast durchweg darauf hingewiesen, dass es ohne Geld kaum spielbar ist. Grinden im Folgenden = langwierige und langweiliges Niederschlagen von Monstern für Ausrüstung.
Andermant = Währung im Spiel

Zitate

1. **Geld her, sonst... Entweder Grinden bis der Arzt kommt, ... Oder eine Abkürzung einschlagen und gegen echtes Geld einen überteuerten XP-Boost kaufen.**
http://www.krawall.de/web/Drakensang_Online/review/id,59793/page,2/
2. **Erst einmal ist es ohne Geldeinsatz nicht auch nur ansatzweise frustfrei spielbar**
<http://www.eurogamer.de/articles/2012-07-30-drakensang-online-test-ersteindruck>
3. **Pay2Win? Denn je länger wir spielen, desto mehr Geld können wir ausgeben.** Die Spielwährung Andermant finden wir zwar auch in spärlichen Mengen beim Gegner, den schnellen Reichtum gibt's nur gegen Bargeld. Die schnelle Armut bekommen wir hingegen kostenlos, denn an jeder Ecke des Spiels locken Investitionsmöglichkeiten: Wir können mit Andermant Reisezeiten verkürzen, nach dem Tod an Ort und Stelle wieder auferstehen und natürlich haufenweise Gegenstände kaufen. http://www.gamestar.de/spiele/drakensang-online/test/drakensang_online,46484,3003701,2.html
4. auf lvl 30 angekommen und es wird immer zäher. machbar ist alles, aber um welchen preis und motivation? und die mechanik ist offensichtlich das man mit adamant gegensteuern soll um angenehmer zu spielen. wenn man nur in weiß spielt **ist das ziemliche folter**
<http://de.board.bigpoint.com/drasonline/archive/index.php/t-1191936.html>
5. wie gesagt, es ist alles machbar und schaffbar, **aber soll das selbst sm sein? eine art folter die ein dazu veranlasst die pein zu lindern in dem man andermant kauft?**
<http://de.board.bigpoint.com/drasonline/showthread.php?t=1191936&page=4>

6. **Ich spiele auch Drakensang Online, und es ist ein Spiel, das durch Geld angetrieben wird. Es macht Spaß, bis man merkt das man eine Menge Geld ausgeben muss, um zu überleben ..** <http://www.mmobomb.com/forum/free-mmorpg/drakensang>
7. **It is so redundantly in favor of cash, it's like a big sick joke.** (Es begünstigt auf so redundante Weise das Spielen mit Geld, es ist ein richtig kranker Witz.)
<http://www.mmobomb.com/forum/free-mmorpg/drakensang>
8. *Drakensang Online* bullies the player with an economy gamed to favor those **willing to drop lots of real-life cash to purchase in-game currency called Andermant.** .the “Buy Andermant” button remains suspiciously lit up on your toolbar as if patiently waiting for you to give into the siren’s song of **the ultimate power in *Drakensang Online*—the almighty credit card.**
<http://gameological.com/2012/07/money-for-nothing/>



Zhan Ye

Zhan Ye hat in Vorträgen auf internationalen Veranstaltungen der Spiele-Industrie das chinesische Geschäftsmodell für westliche Entwickler bekannt gemacht. Kernaussagen, hier im Internet nachzulesen: <http://de.slideshare.net/zhanye/micro-transaction-gambling-features-and-virtual-currency-in-chinese-online-games>

- Game Designer müssen über jede Möglichkeit nachdenken, die Spieler zum Geld ausgeben zu stimulieren.
- Gute Monetarisierung basiert auf einem tiefen Verständnis für die menschliche Psyche. In gewisser Weise beuten Game Designer die Schwächen des Menschen aus. .. In gewisser Weise funktionieren F2P Games wie Kasinos in Las Vegas.
- **Druck durch Gleichaltrige ist wichtig in f2p Spielen. Die Leute zahlen oft nicht, wenn sie alleine spielen, aber sie zahlen, wenn sie von Freunden umgeben sind.**

FACHJURY „Hervorzuheben ist, dass Drakensang Online das kooperative Spiel fördert, d.h. der Spieler motiviert wird, im Team Aufgaben zu lösen und gemeinsam mit Freunden spannende Abenteuer zu bestehen“.

Entweder war die Fachjury, die diese Beurteilung formuliert hat, naiv, oder sie hat bewusst f2p-Propaganda verbreitet.

Regine Pfeiffer, Gefahren von Online Rollenspielen und Browserspielen für Menschen mit ADHS

Materialien zum Vortrag am 20. 10.2012 – Ratschläge für Eltern

