

Spiele mieten im Internet

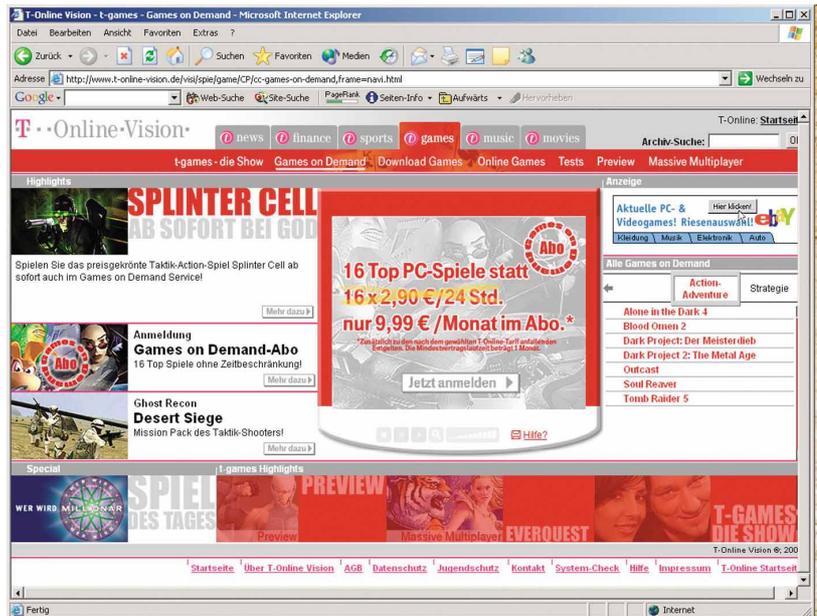
# Games on Demand

Kurzeinsatz als Geheimagent: Für knapp sechs Euro können Sie vier Tage lang Splinter Cell spielen. Wir sagen Ihnen, wie das funktioniert und ob es sich lohnt.

**M**ultiplayer-Schlachten, kostenlose Add-ons, Mods, Treiber, Patches, GameStar.de: Das Internet ist für PC-Spieler regelrecht ein Schweizer Taschenmesser. Geht es nach T-Online, soll sich möglichst schnell eine neue Funktion etablieren: Games on Demand. Mit **Splinter Cell** bietet Europas größter Provider erstmals ein aktuelles Spitzenspiel zur Online-Miete an. Für rund sechs Euro dürfen Sie sich den Schleich-Shooter aus dem Internet saugen und vier Tage lang spielen. Überteuert Kundennepp oder sinnvolle Alternative zum Kauf im Laden? Wir haben uns anonym bei T-Online angemeldet und Games on Demand ausführlich getestet.

## Vom Wucher zum Schnäppchen

Das »Games on Demand«-Angebot von T-Online läuft bereits seit März 2002, Branchen-Insidern zufolge aber bisher mit eher geringem Erfolg. Kein Wunder: Im Mietkatalog tummeln sich neben vielen völlig zu Recht vergessenen Spielen nur wenige, zudem recht alte Perlen wie **Siedler 4** oder **Commandos 2**. Satte 2,90 Euro für 24 Stunden Spaß ist selbst für diese Klassiker überteuert. Sie bekommen nämlich nicht etwa 24 Spielzeit-Stunden, sondern einen Kaltendertag. Wer abends nur zwei Stunden Zeit hat, zahlt also insgesamt 43,50 Euro, bis er bei **Commandos 2** den Abspann sieht. Zum Vergleich: In der Videothek kosten PC-Spiele im Schnitt nur 1,50 Euro pro Tag, die Vollversion von **Commandos 2** gibt's bereits für 20 Euro. Etwas fairer klingt



Die »Games on Demand«-Startseite verwirrt mit umständlicher Menüführung und vielen unnötigen Fenstern. Hinter den »16 Top PC-Spielen« verbergen sich Perlen wie Moorhuhn Kart XL oder Oldies wie Outcast und Driver.

da schon das Abonnement-Angebot. Für 9,90 Euro pro Monat dürfen Sie zeitlich unbegrenzt derzeit 16 ältere Spiele zocken. T-Online will die Sammlung alle vier Wochen um ein bis drei Titel erweitern. Die Attraktivität hält sich aber auch beim Abo arg in Grenzen. Schließlich liefert eine Compilation wie **Gold Games 6** für einmalig 20 Euro eine deutlich bessere Auswahl.

Aber so schnell gibt sich der rosa Riese nicht geschlagen. Seit dem 20. März findet sich auf den »Games on Demand«-Seiten

ein Angebot, das für viele PC-Spieler zumindest interessant sein dürfte: Knapp sechs Euro für vier Tage **Splinter Cell** sind ein mehr als fairer Preis. Ausdauernde Agenten können das Spiel im Mietzeitraum durchspielen und sparen so rund 40 Euro gegenüber dem Ladenkauf.

## Sam Fishers Rüstzeug

Neben einem DSL-Anschluss benötigen Sie für die Dienste von Sam Fisher zwei Programme, die T-Online automatisch instal-

## So funktioniert »Games on Demand«



1. Auf der »Games on Demand«-Homepage wählen Sie das gewünschte Spiel. Auch bei jedem weiteren Start ist der Weg über die Webseite erforderlich.



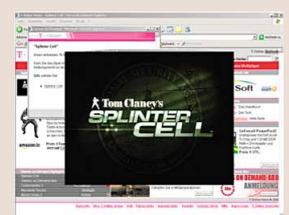
2. T-Online prüft Ihren PC. Erfüllt der Rechner nicht die geforderten System-Voraussetzungen, ist hier bereits Schluss – eine DSL-Verbindung benötigen Sie bei jedem Spiel.



3. Sie entscheiden sich für eine Bezahl-Variante: entweder bequem per Telefonrechnung oder mit der Micromoney-Card, einer Art Telefonkarte für das Internet.



4. Das separat heruntergeladene Programm **Exetender** beginnt mit dem Download der wichtigsten Spieldateien. Ein **Pac Man**-Klon sorgt inzwischen für Zerstreuung.



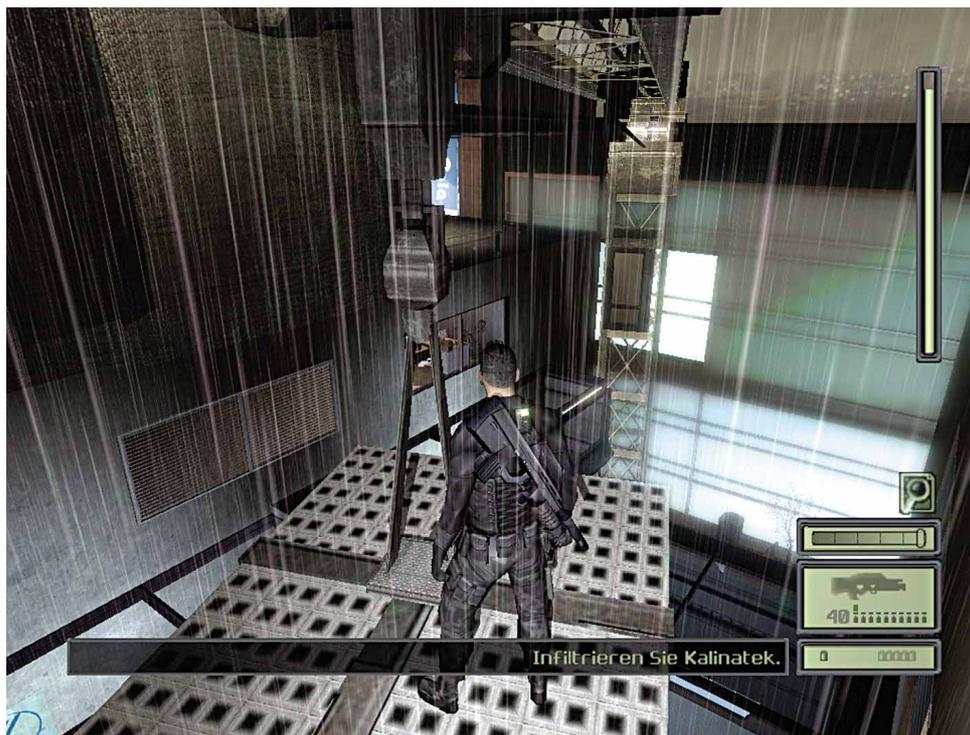
5. Über die Internet-Seite starten Sie **Splinter Cell**. Während des Spiels müssen Sie online bleiben, da **Exetender** weiter Daten nachschuffelt; Ruckler gibt es aber kaum.

liert. Die sogenannte **Copas**-Software sorgt für eine sichere Verbindung zum Provider, um beispielsweise Zahlungsinformationen zu übermitteln – ähnlich einem Online-Banking-Programm. Da **Copas** selbstständig Verbindungen ins Internet aufbaut, kann es zu Problemen mit Firewalls kommen. Nach eigener Aussage behandelt T-Online alle übermittelten Daten streng vertraulich.

Das zweite Programm nennt sich **Exetender** und ist für den Download der Spiel-daten zuständig. Für den ersten Start von **Splinter Cell** benötigen Sie 250 MByte – das Herunterladen dauert mit einem normalen DSL-Anschluss durchschnittlich 30 bis 40 Minuten. Ein **Pac Man**-Klon verkürzt die Wartezeit. Da das komplette Programm jedoch 1,5 GByte frisst, schaufelt **Exetender** im Spielverlauf ständig Daten nach. Ruckel-einlagen gibt's dennoch erfreulicherweise nur äußerst selten. Nachteil dieses Verfahrens: Sie müssen ständig online bleiben.

### Komfortable Mietbedingungen

Für eine Technik, die noch in den Kinderschuhen steckt, funktioniert »Games on Demand« erstaunlich zuverlässig und sehr komfortabel, vom umständlichen Spielstart einmal abgesehen. Während unserer zweiwöchigen Testphase gab es keinen einzigen Absturz. Vor jedem Download überprüft T-Online Ihr System und bringt es softwaretechnisch auf den benötigten Stand, etwa mit einer neuen DirectX-Version. Kleines Ärgernis: Sie haben keinerlei Einfluss auf den Installationspfad und dürfen lediglich den maximal nutzbaren Festplattenspeicher festlegen. Dafür laufen **Siedler 4**, **Commandos 2** und **Splinter Cell** in der jeweils aktuellsten Version, die Anleitungen gibt's zum Download als PDF-Datei. Kunden von T-Online zahlen die Dienste von



**Splinter Cell** ist das erste Spitzenspiel, das Sie im Internet mieten können. Pünktlich zum Relaunch von »Games on Demand« soll der nächste große Titel folgen. T-Online verrät uns, dass das Unternehmen dann ein anderes Genre bedienen will.

Sam Fisher bequem mit ihrer Telefonrechnung. Eine schlaue Lösung, die deutlich sicherer ist als das im Internet oft übliche Übermitteln einer Kreditkartennummer. Wer bei der Konkurrenz (etwa Tiscali oder Q-DSL) surft, darf trotzdem mitspielen. Dazu muss man sich aber registrieren und benötigt zum Bezahlen eine Micromoney-Card, die es im Wert von 15 Euro in T-Punkten und Postfilialen zu kaufen gibt.

### Zukunfts-Perspektiven

Zur Zeit läuft »Games on Demand« noch unter dem Dach von T-Vision, dem Breitband-Portal von T-Online. Ende Mai soll der Spielbereich aber eine eigene Plattform bekommen. Pünktlich zum Relaunch will T-Online mindestens ein weiteres aktuelles Spitzenspiel zum Download anbieten.

Derzeit beteiligen sich mit Ubi Soft, Infogrames, Eidos und Ascaron gerade mal vier Publisher an dem Projekt. Laut T-Online-Produktmanager Mark Schammo laufen aber bereits Verhandlungen mit vielen weiteren Spielefirmen. Die Meinungen in der Branche sind geteilt: Heike Müller, bei Ubi Soft verantwortlich für »Games on Demand«, glaubt fest daran, »dass sich das Projekt langfristig bei jedem Publisher als fester Bestandteil der Vertriebsstrategie etabliert«. Marketing-Director Lars Winkler von Eidos hält einen solchen Siegeszug zumindest in den nächsten fünf Jahren dagegen für äußerst fraglich, das Kundenpotenzial sei einfach noch zu gering.

### Spiele zum Anfassen

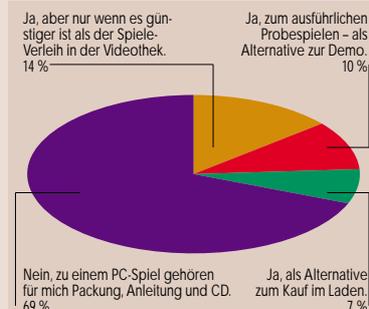
Die Zukunft von »Games on Demand« hängt aber weder von den Publishern noch von T-Online ab, sondern von den Kunden. Die beurteilen die Online-Spiele-Vermietung bislang eher skeptisch: Fast 70 Prozent unserer über 8.000 Umfrage-Teilnehmer wollen ein Spiel, auf das sie sich so lange gefreut haben, buchstäblich in den Händen halten und auch nach dem Durchspielen noch im Regal bewundern.

Der Fall **Splinter Cell** zeigt jedoch, wann »Games on Demand« eine interessante Alternative zum Ladenkauf ist. Bei Action-Titeln mit kurzer Spieldauer lassen sich durchaus einige Euros sparen. Und wer weiß: Sollte sich die Online-Vermietung etablieren, erzieht das die Hersteller vielleicht wieder zu längeren Spiel-Abenteuern, und Sam Fisher rettet in **Splinter Cell 2** die Welt in 30 statt nur in 15 Stunden. **HK**

-> [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: [29]

### Umfrage auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)

»Interessieren Sie sich generell für Spitzenspiele als Game on Demand?«



**Ergebnis:** Mehr als 30 Prozent der über 8.000 Teilnehmer könnten sich mit »Games on Demand« anfreunden, als Alternative zum Ladenkauf sehen es aber nur die Wenigsten. Wichtigstes Kriterium für einen Erfolg des Konzeptes: ein fairer Preis.

### Das »Games on Demand«-Repertoire

Alone in the Dark 4	Gangsters 2 (Abo)	Siedler 4 (Abo)
Blood Omen 2	Ghost Recon	Siege of Avalon
Calcio Champ. (Abo)	IL2 Sturmovik (Abo)	Silent Hunter 2 (Abo)
Commandos 2	Monopoly Tycoon	Soul Reaver (Abo)
Dark Project (Abo)	Moorhuhn Kart XL	Splinter Cell
Dark Project 2 (Abo)	Outcast	Startopia (Abo)
Driver	Patrizier 2	Supreme Snowboard.
Fritz 6	Pro Rally 2001 (Abo)	Three Kingdoms (Abo)
Frontschweine	Rayman M (Abo)	Tomb Raider 5 (Abo)
Gangsters (Abo)	Rogue Spear (Abo)	Worms Blast (Abo)