



Die »Kostenlosen« kommen

Nichts im Leben ist wirklich umsonst – auch kostenlose Spiele nicht. Im Internet blüht eine Szene neuer Titel, die Kunden mit Gratis-Spaß locken. Erst wer von Extra-Inhalten profitieren will, wird zur Kasse gebeten.

Die User des amerikanischen Dating-Portals »Hot or Not« können nicht nur über die Attraktivität anderer Mitglieder abstimmen, sie können ihren Favoriten auch eine Rose schenken – eine virtuelle Rose, wohlgerneht. Die kostet echte zehn Dollar. Und verblüht außerdem nach zwei Wochen. Die kauft niemand, denken Sie? Irrtum! Die Rose ist der Kassenschlager bei »Hot or Not«.

Können wir auch – und zudem besser! Das mögen sich viele Entwickler und Publisher gedacht haben. Denn aktuell sind Online-Titel

ganz groß im Kommen, die sich vom altbekannten Geschäftsmodell (Programm kaufen, danach monatliche Gebühr zahlen) verabschiedet haben. Diese Spiele sind in der Grundversion allesamt kostenlos über Downloads zu beziehen und frei spielbar; wer aber von Extra-Inhalten profitieren will (etwa besondere Waffen oder Ausrüstungsgegenstände), muss in die Tasche greifen. Erst anfixen, dann anzapfen – die simple Masche funktioniert so gut, dass mittlerweile im Monatstakt neue Programme dieser Bauart erscheinen.

Zum Klebenbleiben

Die aktuell verfügbaren »Kostenlosen« sind zumeist übersetzte asiatische Programme, selbst wenn sie sich in westlichen Stil hüllen. Das populäre amerikanische Tanz- und Umkleidespielchen **Dance Online** stammt zum Beispiel vom südkoreanischen Entwickler Nineyou Information Technology. Der Grund: In Asien ist das Angebot dieser Spiele mittlerweile nahezu unüberschaubar. Zudem rekrutieren sich die Titel allesamt aus der technischen B-, C- oder D-Kategorie. Das heißt, sie

Sword of the New World

- Genre Online-Rollenspiel
- Hersteller IMCGames / K2 Network
- gamestar.de Quicklink 3906

Darum geht's: Sie steuern drei Helden in pompösen Kostümen durch eine ungewöhnliche Mischung aus Fantasy, Klassizismus und Rokoko. In finsternen Dungeons, riesigen Herrenhäusern oder lieblichen Landschaften verhauen das Trio Kopflöse oder Riesenspinnen. Dazu ertönt Techno.

Das kostet Geld: Mittlerweile bietet Sword of the New World – anders als noch im Video (DVD) zu sehen – virtuelle Kleidung an. Zudem können Sie Charakterlevelsteigerung oder Heiltränke kaufen. Um Spaß zu haben, brauchen Sie die Dinge nicht.

Zahlungsart: Kreditkarte, Click & Buy

Kleinstes Währungspaket: 1.000 Gold für zehn US-Dollar.

Preisbeispiel: Kämpfer-Schuldkostüm für 2.100 Gold.

Fazit: Ungewöhnliches Online-Rollenspiel, das Spaß macht – ohne zu bezahlen.



War Rock

- Genre Online-Shooter
- Hersteller Dream Execution / K2 Network
- gamestar.de Quicklink 4265

Darum geht's: Klassischer Online-Shooter mit den genretypischen Spielarten. Die Karten variieren zwischen kleineren Häuserkampf-Arealen und großen Landschaften mit wenigen Gebäuden. Auf solchen Karten kommt auch Fluggerät zum Einsatz.

Das kostet Geld: Fadenkreuze, Medipacks oder Waffenslots werden immer nur zeitlich begrenzt freigeschaltet. Die maximale Nutzungszeit beträgt 30 Tage.

Zahlungsart: Click & Buy

Kleinstes Währungspaket: 33.000 Dinar für zehn US-Dollar.

Preisbeispiel: Fadenkreuze für 8.400 Dinar (30 Tage).

Fazit: Mäßige Steuerung und eine vergleichsweise müde Optik machen das Spiel selbst für Actionfans eher uninteressant. Finger weg.





Unter den »kostenlosen« Spielen finden sich hauptsächlich grafisch altbackene Titel wie **Regnum Online** (links) und seltener hübsche Vertreter wie **Moon2** (rechts).

sind weder grafisch noch inhaltlich besonders aufwändig entwickelt und dementsprechend preiswert zu lizenzieren.

Die Programme machen sich in den meisten Fällen ein vielfach erprobtes Mittel zunutze, nämlich die aus **Diablo** und Konsorten bekannte Sammelsucht. Sie belohnen Erfolge stets mit neuen Gegenständen oder mit Punkten, mit denen dann Gegenstände freigeschaltet werden. Erwünschtes Ergebnis: Der Spieler bleibt kleben. Nächstes erwünschtes Ergebnis: Der Spieler bemerkt entweder im Shop des jeweiligen Programms oder an den Figuren anderer Spieler (alle Programme sind Multiplayer-Titel), dass es neben den normalen Utensilien auch besondere gibt. Und für die müsste er zahlen. Letztes erwünschtes Ergebnis: Der Spieler erliegt dem tollen Angebot oder seinem virtuellen Sozialneid auf besser ausgestattete Charaktere und greift zur Kreditkarte.

Dieses Konzept trifft nicht nur auf das Action-Rollenspiel **NosTale** von Gameforge zu. Genau so verfahren die Online-Golfereien **Pangya** (Goa.com) und **Shot Online** (Gamigo)

oder der Action-Multiplayer **Bots!!** (Acclaim). Beim Ego-Shooter **War Rock** (K2 Network) funktioniert es ein bisschen anders: Da werden unter anderem Waffenverbesserungen wie Fadenkreuze an den Spieler gebracht. Wer mehr zahlen kann, trifft genauer!

Kauf Geld mit Geld

Wer besondere Waffen, Klamotten oder Gesichter (letztere gibt's zum Beispiel in **Dance Online**) haben möchte, kauft sich zunächst Pakete der Währung des jeweiligen Spiels. Zwar fehlen Herstelleraussagen darüber, wieso dieses Modell angewendet wird und warum man sich Sachen nicht direkt kaufen kann, aber der Grund ist dennoch klar: Es wird mehr Geld ausgegeben, als für einen Gegenstand nötig ist. Zudem verliert man bei virtuellem Geld leicht das Gefühl für dessen Wert.

Nahezu jedes Programm staffelt die Preise anders. Der Publisher Goa verkauft sogenannte Goa-Cookies. Für 4,99 Euro bekommen Sie das kleinste Paket mit 100 Cookies. 119 kostet aber bereits das billigste Schlägerset im Golf-

spiel **Pangya**. Das größte Paket mit 1.100 Cookies beläuft sich schon auf 49,99 Euro. Der Hersteller Acclaim bietet für seine Titel Acclaim-Coins an. Zehn Euro geben Sie für 1.265 Coins aus. Um den billigsten Ganzkörperfummel in **Dance Online** dauerhaft zu erstehen, müssen Sie 592 davon ausgeben. Wer 24 dieses »Sushi Bar« genannten Outfits haben möchte, investiert 100 Euro ins Paket mit 14.555 Coins. Und K2 Network hat für jedes seiner Programme andere Preisstapelungen. Zudem sind beispielsweise die Waffen und Verbesserungen, die Sie für **War Rock** erstehen, zeitlich begrenzt, genauso wie viele der Klamotten in **Dance Online**. Das heißt: Sie kaufen für keine dauerhaften Vorteile, sondern nur ein kurzzeitiges Benutzungsrecht.

Einzig beim Action-Rollenspiel **Dungeon Runners** funktioniert das System anders. Das Programm unterscheidet zwischen nicht zahlenden Nutzern und Abonnenten. Letztere berrappen umgerechnet drei Euro im Monat, um Zugriff auf die beste Ausrüstung zu haben, Tränke im Inventar stapeln und mit anderen

Dungeon Runners

- **Genre** Action-Rollenspiel
- **Hersteller** NCsoft / NCsoft
- **gamestar.de Quicklink** 3327

Darum geht's: Sie schnetzeln sich allein oder in Gruppen durch Dungeons und Wäldchen, erledigen Quests und sammeln etwa Puppen, weil der König gerne mit denen spielt.

Das kostet Geld: Das Spiel unterscheidet zwischen normalen Spielern und Abonnenten. Sie bezahlen circa drei Euro pro Monat, um etwa besondere Ausrüstung nutzen, Tränke stapeln und Handel betreiben zu können. Abonnenten steht zudem ein eigener Server zur Verfügung.

Zahlungsart: Kreditkarte, Gametime Card, Surfpin

Kleinstes Währungspaket: –

Preisbeispiel: –

Fazit: Launiger Diablo-Klon, der das Genre gehörig parodiert. Macht für eine Weile auch ohne Abonnement Freude.



NosTale

- **Genre** Action-Rollenspiel
- **Hersteller** Entwell / Gameforge
- **gamestar.de Quicklink** 4270

Darum geht's: Japanisch anmutende Knuddel-Figuren kloppen ebensolche Knuddelmonster in Knuddellandschaften ohne große Handlung drum herum.

Das kostet Geld: Sie zahlen für knuddelige Waffen, knuddelige Kleidung, ein größeres Inventar, besondere Begleittierchen oder Geschenke für andere Charaktere. Die meisten der angebotenen Dinge kaufen Sie nur zeitlich begrenzt. Begleittierchen hingegen bleiben.

Zahlungsart: PayPal, Kreditkarte, Bankeinzug, Direct Debit

Kleinstes Währungspaket: 100 NosDollar für zehn Euro.

Preisbeispiel: Feueregeist (zu 40 Prozent gewachsen) für 200 NosDollar.

Fazit: Das Action-Rollenspiel hat eine ziemlich sperrige Steuerung, aber sehr niedrige Hardware-Anforderungen. Begrenzter Spaß.





Ehemalige Diablo-Macher (Flagship Studios) haben das kleine, launige Action-Rollenspiel **Mythos** entwickelt.

Spielern Handel betreiben zu können. Zudem gibt es noch einen speziellen Server, auf den nur die zahlende Kundschaft Zugriff hat.

Wenige Spieler zahlen ...

Die meisten Hersteller machen keine Angaben zum Verhältnis zwischen zahlenden und nicht zahlenden Spielern (die sogenannte »free:paid ratio«). Die Gratisnutzer dürften in jedem Fall wesentlich überwiegen – was im Geschäftsmodell einkalkuliert ist. Zwar sollen laut Dallas Snell, Produktentwicklungschef bei NCsoft, vergleichsweise viele Spieler für **Dungeon Runners** zahlen (free:paid ratio von 3:1), aber Stephen Nichols, Produzent und Chefentwickler des Spiels, antwortet ausweichend: »Wir haben Dungeon Runners als kostenloses und vor allem spaßiges Spiel für jedermann entwickelt. Man kann zahlende und nicht zahlende Spieler auf öffentlichen Servern gar nicht voneinander unterscheiden.«

Jeff Lujan, Vizepräsident von K2 Network (**Sword of the New World**, **War Rock**) unter-

mauert das, wenn er weitschweifig ausholt: »Ob Spieler Geld investieren oder nicht – sie investieren auf jeden Fall etwas sehr Wertvolles: ihre Zeit. Unser Geschäftsmodell basiert nicht darauf, dass jemand mal diesen, mal jenen Gegenstand kauft. Es basiert darauf, dass ein Spieler Teil der K2-Community wird. Hat er diesen Schritt einmal getan, sich also einem Programm verschrieben, dann entscheidet er sich oft auch dazu, dafür zu bezahlen. Wir wissen aber auch von Menschen, die sich mit unseren Titeln schon über mehrere Jahre beschäftigen und in dieser Zeit nicht einmal etwas gekauft haben.«

... aber die reichen aus

Dennoch lohnen sich die Gratis-Spiele für die Hersteller in der Regel. Denn die Entwicklungs- und Betriebskosten sind gering, die Gewinnmargen bei den virtuellen Gütern extrem hoch. Ein gutes Indiz für den Erfolg des ungewöhnlichen Geschäftsmodells sind die Pläne des Herstellers NCsoft, das Konzept auch für

Wo Sie kostenlose Spiele finden

- ▶ www.goa.com: Gunbound (Rudentaktik), Pangya (Golfspiel), Extreme Soccer (Fußballspiel), Kart n' Crazy (Rennspiel)
- ▶ www.acclaim.com: 2Moons (Rollenspiel), Dance Online (Tanzspiel), Bots!! (Action-Spiel), 9Dragons (Rollenspiel)
- ▶ www.gameforge.de: Metin2 (Rollenspiel), NosTale (Action-Rollenspiel)
- ▶ www.gamigo.de: Shot Online (Golfspiel), Last Chaos (Rollenspiel, Beta), Regnum Online (Rollenspiel, Beta)
- ▶ www.gamersfirst.net: War Rock (Ego-Shooter), Sword of the New World (Rollenspiel), Knight Online (Rollenspiel), Global MU (Action-Rollenspiel), Red Stone (2D-Rollenspiel)

komme Playstation-3-Titel zu nutzen. Das verriet kürzlich Richard Garriot, Chef von NCsoft Austin (Destination Games).

Für PC-Spieler wird sich in nächster Zeit dagegen nicht viel ändern, solange westliche Publisher weiterhin nur das Terrain mit übersetzten Asia-Titeln sondieren. Allerdings wächst auch bei klassischen PC-Entwicklern die Neugierde. Die Flagship Studios lassen zum Beispiel seit geraumer Zeit eine Beta-Version von **Mythos** laufen, einem Action-Rollenspiel, das ursprünglich nur als Netzwerk-Testsoftware für **Hellgate: London** entwickelt wurde. Noch in diesem Herbst soll das kostenlose Spiel komplett fertig werden – und dann will Flagship genau wie Acclaim oder Goa.com Geld für besondere Gegenstände nehmen. Selbst **Mythos** ist kein Topitel, der auch nur ansatzweise aktuellen Vollpreis-Standards genügen würde. Das soll es auch nicht, denn um hohe Entwicklungskosten von mehreren Millionen Dollar einzuspielen, ist das Gratis-Geschäftsmodell zu unsicher – noch. PET

Pangya

- ▶ **Genre** Online-Rollenspiel
- ▶ **Hersteller** Ntreev Soft / Goa.com
- ▶ gamestar.de Quicklink 4269



Darum geht's: Online treten Sie gegen andere Golfer an und kloppen im Turnierstil die Bälle durch kunterbunte, teils schräge, teils niedliche Landschaften. Die Bedienung ist sehr leicht, die Ballphysik nicht sonderlich realistisch.

Das kostet Geld: Besondere Schläger, Kleidung, Hilfsmittel wie Schlagmesser und Caddys, Spaßutensilien wie Videokassetten (zur Aufnahme von Golfpartien) oder Geschenke an andere Spieler wollen gekauft werden.

Zahlungsart: Bankkarte, Audiotel, SMS+

Kleinstes Währungspaket: 100 Goa-Cookies für 4,99 Euro.

Preisbeispiel: goldfarbene Shorts mit zwei Charakterboni für 58 Cookies.

Fazit: Kurzzeitig reizvolles Rollen-Golfspiel im typisch asiatischen Knuddellook.

Dance Online

- ▶ **Genre** Tanzspiel
- ▶ **Hersteller** Nineyou Information Tech. / Acclaim
- ▶ gamestar.de Quicklink 4271



Darum geht's: Über die Richtungstasten lassen Sie Ihre Figur zu gefälliger Pop-Musik (Warner Music Group ist Partner von Acclaim) tanzen – und zwar zumeist im Wettstreit gegen andere Spieler.

Das kostet Geld: Sie bezahlen für andere Gesichter, Frisuren und schicke bis schrille Klamotten. Wer mag, kann sogar Eheringe kaufen und heiraten. Die meisten Sachen landen nur zeitlich begrenzt in Ihrem Inventar.

Zahlungsart: PayPal, Click & Buy, Pay by Cash

Kleinstes Währungspaket: 1.265 Acclaim Coins für zehn Euro.

Preisbeispiel: weiße Turnschuhe für 100 Coins (30 Tage).

Fazit: Das eigentliche Tanzspiel ist ganz nett und fordernd. Drum herum gibt's belangloses Chatten und Umkleiden.