

## Hausbesuch von Lara Croft

# Spieleshop Internet

Geht die CD samt Eurobox bald in Rente? Die Webseite Real Arcade bietet Vollversionen als kostenpflichtigen Download.

Muss in Zukunft niemand mehr bei Wind und Wetter raus zum Händler, um sich die CD-ROM mit dem neuesten Spiel nach Hause zu holen? Game-on-demand drängt sich als scheinbar tolle Alternative auf. Per Internet lädt man ein Spiel schnell und bequem auf den eigenen PC, bezahlt online und startet. Die Idee ist allerdings nicht neu. Bereits Anfang 2000 hob Pure Entertainment Freeloader.com aus der Taufe und bot die Vollversionen wie **Grand Theft Auto** und **Hidden & Dangerous** zum Download an. Sogar gratis, nur durch Werbung finanziert. Doch der Pleitegeier schlug bereits nach einem Jahr zu.

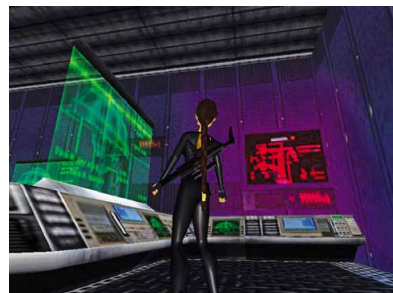
## Deus Ex per Web

Jetzt greift Real Networks die Vision auf. Millionen User nutzen bereits den **Real Player** des US-Unternehmens zum Download und Abspielen von Audio und Video. Das Gegenstück für Spieler nennt sich **Real Arcade**. Die Internet-Adresse: [www.real-arcade.com](http://www.real-arcade.com). Die Offerte: Spiele kommen per



**Civilization 2:** Die zum Spiel dringend notwendige Anleitung wird als riesigen Textfile mitgeliefert.

Web auf den PC. Dabei weckt das übersichtlich strukturierte Hauptmenü zunächst den Eindruck, es handle sich um eine der vielen Shareware-Seiten. Weit gefehlt, denn im Verzeichnis »Web-Games« liegen 24 Vollversionen bereit; eine solide Mischung verschiedener Genres von **Civilization 2** über **Deus Ex** und **Dark Project 2** bis **Unreal Tournament**. Alles US-Versionen, denn Real Arcade gibt es nur in Englisch. Und Neuheiten sucht man vergebens.



**Tomb Raider 5:** Der 620 MByte große Download dauert auch mit DSL geschlagene fünf Stunden.

## Unausgereifte Technik

Ein kurzes Probespiel ist gratis, doch wer länger als eine Stunde daddeln mag, muss mieten und zahlen, und zwar per Visa- oder Mastercard. Die Preise (4,99 Dollar pro Woche; 14,99 Dollar pro Monat) scheinen höchstens auf den ersten Blick attraktiv. Denn im Handel sind die nicht mehr taufischen Titel für weniger Geld zu haben, und zwar komplett mit CD-ROM, Verpackung und gedruckter Anleitung.

Um die enormen Datenmengen leidlich schnell zu übertragen, ist ein DSL- oder Kabelmodem Voraussetzung. Trotzdem dauert der Download pro Spiel zwischen zwei und sechs Stunden. Abstürze der Web-Browser bei PCs mit weniger als 256 MByte RAM und 2 GByte freiem Platz auf der Festplatte sind keine Seltenheit. Gelegentlich wurde direkt nach dem Download behauptet, das Zeitlimit der Benutzung sei überschritten – ärgerlich!

Von einem spontaneren Spiel-Erlebnis als beim normalen Kauf kann nicht die Rede sein. Außerdem fehlt es Real Arcade an aktuellen Inhalten. Zudem sollten kompakte Episoden während des Spiels nachladen, um Wartezeiten zu vermeiden. Dem noch sehr fernen **Tomb Raider 6** werden solche Eigenschaften angedichtet, auch Sega bastelt angeblich an Titeln für Game-on-Demand. Allerdings ist fraglich, ob sich die Idee durchsetzt: Die meisten PC-Benutzer sind einfach viel zu sehr Sammler, als dass sie auf eine Verpackung im Regal verzichten wollten – egal, ob DVD-Hülle oder Eurobox.

Richard Löwenstein **GUN**



Pionier des Game-on-Demand: **Real Arcade** vermietet ältere Vollversionen wochen- und monatsweise.