



Johannes Rohe

Onlinepflicht für Siedler 8

Mein Konto bleibt offline

Ein Jahr nach dem SimCity-Debakel holt Ubisoft den Onlinezwang wieder aus der Mottenkiste. Um einen Kopierschutz geht es dabei längst nicht mehr. Bloß um den schnöden Mammon.

Die PR-Abteilung von Ubisoft muss sich gefühlt haben wie der Beifahrer vor einem Frontalcrash: Man sieht die Katastrophe kommen, hat aber keine Chance, sie zu verhindern, denn jemand anderes sitzt am Steuer. So geschehen bei der Präsentation von Die Siedler: Königreiche von Anteria. Dass die Ankündigung eines Onlinezwangs Fans und Journalisten in Aufregung versetzen würde, muss allen Beteiligten klar gewesen sein, schließlich hat inzwischen wohl jeder Spieler ein Always-On-Debakel miterlebt. Viele werden sich an Assassin's Creed 2 erinnern, dessen Server am Release-Weekend zusammenbrachen. Auch Siedler-Fans sind gebrannte Kinder, denn die Kopierschutzserver von Die Siedler 7 stellten gleich für drei Tage den Dienst ein. Naja, und zum Thema Diablo 3 und Sim City muss ich wohl kein Wort mehr verlieren. Nicht umsonst hat Stephanie Perotti, Ubisofts Chefin für Online-Games, schließlich die einzig richtige Konsequenz gezogen und verkündet, man wolle zum Wohle der Fans auf Always-On verzichten. Frei nach Adenauers »Was interessiert mich mein Geschwätz von gestern?« folgt jetzt, nur zwei Jahre später, die Kehrtwende. Warum stoßen die Franzosen ihre Fans so vor den Kopf?

Die Antwort findet man wieder im Ubisoft-Firmenwagen. Auf den Fahrersitz darf dort offenbar nur die Finanzabteilung. Der kann man zumindest nicht vorwerfen, dass sie verschweigt, wohin die Reise geht. Keinen Monat nach der öffentlichkeitswirksamen Absage an zukünftige Onlinezwänge verkündete Perotti gegenüber Investoren: »Die Siedler Online wird in den

ersten vier Jahren mehr Geld generieren als die ganze Siedler-Marke auf dem PC in den letzten neun Jahren. Wir können einfach alles kontrollieren, von den Preisen über das Marketing, als wären wir ein Onlineshop.« Daraus könnte ich jetzt einige Schlüsse ziehen, ich kann das aber auch einfach von Perottis Kollegen, dem Finanzvorstand Alain Martinez erledigen lassen: »Für die Zukunft sehen wir viele Möglichkeiten, dass 60-Dollar-Spiele wie Watch Dogs vom Free2Play-Modell lernen können. Die nächste Generation wird immer mehr item-basierte Inhalte liefern. Das hält unsere Spiele profitabel.« Will heißen: Die traditionelle Vermarktung von Spielen wirft in Zeiten steigender Produktionskos-

Watch Dogs ist zum Glück von solchen Mätzchen verschont geblieben, doch Ubisoft hat ja noch einige Eisen im Feuer. Premium-Waffen in Rainbow Six: Siege? Gut möglich. Fahrzeugupgrades gegen Echtgeld in The Crew? Klingt plausibel. Mir stellen sich bei solchen Aussichten die Nackenhaare auf. Dass die Franzosen mit dieser Strategie nicht alleine sind, ist kein Geheimnis. Martinez' Konterpart bei EA formuliert das Ganze 2013 so: »Wir bauen in alle unsere Spiele die Möglichkeit ein, für allerlei Dinge zu bezahlen.« Bislang sind Mikrotransaktionen eher die Ausnahme als die Regel, doch ich fürchte, dass sich das Geschäftsmodell nur schwer aufhalten lässt – dafür sorgen die Jungs und Mädels aus der Finanzabteilung.



Im Interface des neuen Siedler-Spiels prangt schon jetzt ein »Shop«-Button.

ten und eines sehr schnellen Preisverfalls (etwa durch Steam-Sales) offenbar nicht mehr genug Rendite ab. Deshalb setzt Ubisoft in Zukunft auf Mikrotransaktionen auch in Vollpreisspielen. Jüngstes Beispiel: Assassin's Creed: Unity. Doch Mikrotransaktionen sind Käufe aus dem Affekt. Muss man sich umständlich einloggen, ist der Kaufimpuls längst verfliegen. Reicht jedoch ein Klick, um sich eine stärkere Waffe zu besorgen, dann ist schnell ein Euro über den virtuellen Tresen gewandert –

Nun will ich den Publishern ja gar nicht verbieten, Geld zu verdienen. Im Gegenteil: Nur wenn ordentlich Knete in die Kassen kommt, können neue Spiele überhaupt entstehen. Doch dabei dürfen die Unternehmen eines nicht aus den Augen verlieren: mich, den Kunden. In einem MMO machen mir Onlinezwang und ein (dezent)er In-game-Shop nichts aus. Doch ein klassischer Einzelspielertitel wie Die Siedler soll mich nicht dazu nötigen, meine Arbeiter mit kostenpflichtigem Kaffee aufzuputtschen, ich möchte immer spielen, egal ob die Server überlastet sind, und ich will mich erst recht nicht fragen müssen, was mit meinem Spiel passiert, wenn Ubisoft entscheiden sollte, die Server abzustellen. Wer so mit seinem Kunden umspringt, schadet sich nur selbst. Denn sollten wir Spieler die Nase voll davon haben, fährt der Firmenwagen keinen Meter mehr.