

# GEZAHLT WIRD SPÄTER

Vermeehrt bauen Spielehersteller nachträglich Mikrotransaktionen in Vollpreisspiele ein.  
Das zerstört Vertrauen, sagt Michael Graf.



### Der Autor

Michael Graf hat in seiner langen Spielerlaufbahn genau zwei Mikrotransaktionskäufe getätigt: einen zusätzliche Turm in einem Tower-Defense-Spielchen für Smartphone – und einen Schlüssel für eine Loot-Kiste in Dota 2. In Free2Play-Spielen findet er Mikrotransaktionen auch gar nicht verwerflich, so lange sie nicht auf Pay2Win hinauslaufen. Bei einem Vollpreisspiel würde er aber niemals Geld für Kleinkram ausgeben. Sondern allenfalls für DLCs, die's wert sind.



Payday 2 ist das prominenteste Beispiel für nachgereichte Mikrotransaktionen.

Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen, so haben's die GameStar- und GamePro-Leser entschieden, waren der größte Aufreger des Spielejahres 2015. Ich kann das verstehen, sehr gut sogar: Wer für ein Spiel 50 oder 60 Euro hingelegt hat, möchte auch gerne alles bekommen, was drinsteckt – und nicht noch durchs Shop-Hintertürchen zu weiteren Zahlungen verlockt werden. Inzwischen dürften selbst viele Publisher verstanden haben, dass diese Praxis Spieler verärgert, am Image kratzt und so die Verkaufszahlen gefährdet. Also probieren sie's vermehrt mit einer neuen Masche: den nachträglich per Patch eingebauten Mikrotransaktionen. Das mögliche Kalkül: Wenn einige Wochen nach Release plötzlich ein Echtgeld-Shop im Hauptmenü auftaucht, ist der Aufschrei kleiner, die Aufmerksamkeit der wütenden Massen schon wieder auf aktuellere Titel gerichtet. Dennoch zerstört der nachträgliche Einbau etwas sehr Wichtiges: Vertrauen.

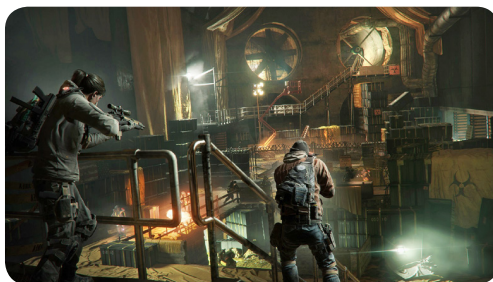
### Durch die Hintertür

Beispiele dafür gibt's einige, eines der prominentesten ist Payday 2. Die Entwickler des Koop-Shooters schworen zum Release 2013, es werde darin nie Mikrotransaktionen geben. Zwei Jahre später bauen sie dann doch welche ein und sind sich nicht mal zu schade, die resultierenden Fan-Proteste auf »reißerische« Medienberichte zu schieben. Während man dem Payday-Team immerhin glauben kann, dass die Mikrotransaktions-Nachreichung erst lange nach dem Release des Shooters eronnen wurde, dürfte sie bei Forza 6 von Anfang an eingeplant gewesen sein. Beim Xbox-Rennspiel dauerte es nicht mal zwei Monate, bis ein Shop mit kaufbaren »Tokens« auftauchte. Eingeführt wurden die in aller Stille, erwähnt wurde die Mikrotransaktions-Neuerung nur in einem unscheinbaren Blog-Beitrag. Activision hingegen hat zuletzt nicht nur dem MMO-Shooter Destiny Mikrotransaktionen hinzugefügt, sondern auch Call of Duty: Black Ops 3, Letzteres nur fünf Wochen nach Release. Und in die Konsolenversionen von Electronic Arts' Multiplayer-Shooter Plants vs. Zombies: Garden Warfare sickerte der Echtgeld-Shop zwei Monate nach Release, nachdem die Designer zuvor ganz clever gesagt hatten, es werde »zum Launch« keinen geben. Bei Battlefield 4 das Gleiche.

### Vertrauen verspielt

Ich kann ja nachvollziehen, warum Publisher glauben, dass Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen eine gute Idee seien. Der immer schnellere Preisverfall durch Steam- und andere Sales zwingt sie dazu, neue Verdienstwege zu erschließen, sei's durch DLCs und Season-Pässe, oder eben durch Echtgeld-Shops. Irgendwie wollen die Designer ja auch ihre Mieten bezahlen. So lange sich die Mikrotransaktionen vornehm im Hintergrund halten, nicht aus jedem Menü blinken und vor allem nicht notwendig sind, ist das für mich auch kein Problem: ein Echtgeld-Shop, den ich getrost ignorieren kann, ist ein hinnehmbarer Echtgeld-Shop (siehe Rise of the Tomb Raider). Spieler mit sehr wenig Zeit können ja dann immer noch Booster und Autos kaufen. Kritisch wird's erst dann, wenn die Designer die Spielmechanik ihres Vollpreistitels absichtlich so zäh machen, dass ich entweder endlos grinden »darf«, um ein Ziel zu erreichen – oder eben zwangsläufig Booster kaufen muss, um weiterhin Spaß zu haben. Wenn ich sowas will, spiele ich Free2Play-Titel. Ganz so krass habe ich das allerdings noch in keinem Spiel erlebt – außer vielleicht beim frustigen Inferno-Schwierigkeitsgrad samt Auktionshaus von Diablo 3. Wofür wir das Action-Rollenspiel seinerzeit ja auch um fünf Punkte abgewertet haben.

Wichtig ist aber auch, dass Entwickler offen mit Mikrotransaktionen umgehen. Wenn sie welche in ihrem Spiel haben, sollen sie das vorab sagen und erklären, was genau man kaufen kann. Etwas unter den Tisch zu kehren, erzeugt im Internet-Zeitalter einen umso größeren Aufschrei. Das gilt erst recht, wenn die Mikrotransaktionen nachgereicht werden: Wie sonst soll ich künftig Entwicklern glauben, wenn sie sagen, ihr Spiel habe »keine Mikrotransaktionen«? Kann ich Ubisoft wirklich abnehmen, dass The Division keinen Echtgeld-Shop bekommen wird? Oder ist er bereits eingeplant, und sie verraten es nur noch nicht? Gleiches gilt bei Star Wars: Battlefront: Wird's wirklich keine kaufbaren Items und Booster geben – oder nur nicht »zum Launch«? Das Vertrauen der Kunden ist für ein Unternehmen das höchste Gut. Und wenn das Nachreichen von Mikrotransaktionen Schule macht, werden es die Spielehersteller verspielen. ★



Wird The Division wirklich keine Mikrotransaktionen haben, wie die Entwickler versprechen?