



IM SCHATTEN DER LOOTBOX

Entwickler machen ihre Spiele kaputt, um Mikrotransaktionen zu verkaufen.



Der Autor

An Clash Royale (und damit Kartenpaketen für Geld) hat Sandro Odak just während der Recherche für eine Kolumne über Strategiespiele auf dem Handy Gefallen gefunden. Verwerflich findet er das Modell nicht – solange es keinen Vollpreis voraussetzt.

Hätte mir vor ein paar Jahren jemand gesagt, ich würde mir schon bald den »klassischen DLC« zurückwünschen – ich hätte ihn vermutlich ausgelacht. Aber da sind wir nun. Wir leben in einer Zeit, in der fast jedes Spiel Lootboxen, Skins und manchmal sogar handfeste Spielfigurverbesserungen enthält, für die man zusätzlich bezahlen soll. Egal, ob das zum Spielmodell passt oder nicht. Sie kommen in verschiedenen Facetten daher – als Booster-Pack, Kiste, Truhe oder Lootbox. Das Stichwort bei diesem neuen Geschäftsmodell lautet Gamification: Selbst das Geldausgeben soll sich anfühlen wie ein Spiel, weil die Ausbeute zufällig ist. Liegt das gewünschte Item nicht in der Kiste? Schade, probier's doch gleich nochmal! Spieler sollen den Überblick verlieren und ein »beim nächsten Mal klappt's bestimmt«-Gefühl bekommen. Zudem könnte der glücksspielhafte Nervenkitzel beim Lootbox-Öffnen süchtig machen. Mehr dazu ab Seite 84.

Nun sind Lootboxen natürlich kein neues Problem. Und eigentlich mache ich mir daraus auch nicht sonderlich viel. Ich gebe sogar gerne Geld aus! Was ich schon in Clash Royale oder Hearthstone investiert habe ... Besser, ich verrate es nicht. Die meisten dieser Spiele haben aber eines gemein: Sie sind kostenlos. Free2Play. Jetzt haben aber auch Publisher von Vollpreisspielen Blut geleckt. In diesem Heft lest ihr gleich zwei Tests zu Spielen, die den Bogen überspannen. NBA 2K18 und Mittelerte:

Schatten des Krieges nutzen, trotz Vollpreis, Mikrotransaktionen in einem Umfeld, in dem sie nichts verloren haben. NBA zwingt einen im Singleplayer dazu, unfassbar viele Matches zu spielen, um Fähigkeiten freizuschalten. Oder alternativ ein paar

»EINE NEUE QUALITÄT DER UNANSTÄNDIGKEIT«

Euro auszugeben. Das wiegt besonders schwer, weil NBA ohne diesen Zwang ein noch besseres Spiel wäre. Ich muss ja sogar Ingame-Währung blechen, wenn ich mit meinen Basketballer zu seiner vorigen, also bereits freigeschalteten Frisur zurückwechseln möchte! Mittelerte hingegen erfindet einen halbherzig hinzugefügten Multiplayermodus samt unnötigem Ranglisten-Wetteifern, damit es sich lohnt, seltene und starke Orks zu sammeln. Das hat aber wenigstens keinen Einfluss auf die Solo-Kampagne, weshalb es sich auch nicht auf unsere Wertung auswirkt.

Wie sie es trotzdem schaffen, dass man zugreifen will? Durch künstliche Verknappung. Und damit habe ich nun ein Problem: Entwickler ziehen ihre Spiele bewusst in die Länge oder knausern mit Belohnungen, um den Spieler zum Geldausgeben zu treiben. Selbst in einem letztlich recht harmlosen Fall wie Mittelerte geht mir das aus Prinzip gegen den Strich: Um den Gewinn zu maximieren, schraubt man am Spielspaß. Das ist eine neue Qualität der Unanständigkeit! Wer den Vollpreis für ein Spiel hinlegt, der hat schon bezahlt und sollte nicht noch weiter zur Kasse gebeten werden. Außer für Inhalte, die das Spiel wirklich erweitern. Liebe Publisher, das ist der falsche Weg! Gebt mir einen echten Mehrwert, statt mich für dumm zu verkaufen. Dann kauf ich euch eure DLCs auch ab. Für so eine Dreistigkeit gibt es aber keinen Cent.