



Kostenlos Online spielen: Ist das Ende des Free to Play-Geschäftsmodells absehbar?

Kostenlos Online spielen: Ist das Ende des Free to Play-Geschäftsmodells absehbar?

Steht die Zukunft des Free to Play-Modells auf dem Spiel? Werden nur minderwertige MMORPG (Massively Multiplayer Online Rollenspiele) kostenlos vertrieben? Kehrt die Branche bald wieder zurück zum Abomodell? Wenn es nach dem Gründer des Entwicklerstudios Mythic Entertainment, Mark Jacobs, geht, dann schon.

Mark Jacobs behauptet in einem Interview mit Eurogamer.net: "Ich denke, dass wir wieder einen Wandel sehen. Dieser Wandel wird nicht über Nacht passieren, aber man kann in den Foren und von Spielern hören, dass ein Teil des Problems beim Free to Play-Modell daran liegt, dass die Spiele oft Müll sind. Genau wie es kostenlose Handyspiele sind." Kann man eine solche Aussage stehen lassen?

Fakt ist: Viele Spieler sehen in den Worten "Free to Play" ein rotes Tuch und assoziieren dies tatsächlich mit Spielen von minderwertiger Qualität. Nicht ganz zu Unrecht, denn als dieses Modell um die Jahrtausendwende in Asien aufkam und langsam auch nach Europa und in die USA schwappte, bedeutete es meist, dass man sich unfaire Vorteile in einem Spiel erkaufen konnte.

Auch die Qualität der Spiele kam nicht an die von Abo-MMORPGs heran, die meist mit großen Budgets von renommierten Unternehmen entwickelt wurden. Was aber mit daran lag, dass die Free to Play-MMOs in einem Beta-, also einem unfertigen Teststatus, veröffentlicht wurden, über den viele Entwickler gar nicht erst hinauskommen (wollten), um ständig Verbesserungen daran vornehmen zu können.

Doch inzwischen hat sich dies deutlich geändert.

"Die Publisher bringen einfach irgendwas raus und wollen mit dem Handel von echtem Geld Gewinn einfahren. Aber, um das zu tun, müssen sie die Produktionskosten gering halten..." "Ich denke, einige Spieler werden dieser Sache müde. Sie sind gewillt, etwas mehr zu bezahlen. Wollen sie \$5 im Monat bezahlen? \$10? \$20 im Monat? Ich weiß es noch nicht aber ich denke, wir werden einen Wandel vom Free to Play-Modell wieder hin zu einem Modell sehen, dass keine "Einheitsgröße" für jedermann darstellt", so Mark Jacobs.

Der Umschwung von ehemaligen Abo-MMORPGs wie Der Herr der Ringe Online des Entwicklers Turbine Inc. oder City of Heroes der Cryptic Studios zeigt aber, dass das Free to Play-Modell nicht immer nur bedeutet, dass diese Spiele minderwertige Qualität haben. Auch neu erscheinende Titel wie Perfect World Entertainments Forsaken World beweisen dies. Denn ein MMO funktioniert nur dann, wenn eine große Community, also viele Spieler, dahinterstehen. Diese wollen natürlich bei Laune gehalten werden, was bei Spielen von "minderwertiger Qualität" nicht der Fall ist. Aus diesem Grund legen immer mehr Publisher und Entwickler Wert darauf, dass auch Free to Play-Spiele die Qualitätsstandards von kostenpflichtigen Games erreichen.

Schaut man sich auch an, aus welcher Ecke die Unkenrufe über die "miese Qualität von Free to Play-MMOs" kommen, zeigt sich, dass sich hier meist nur Hardcore-Spieler beschwerten, also die Spieler, die ihre Freizeit rund um die Computerspiele herum aufbauen. Spieler, die viel Zeit für ihr Hobby haben, sind natürlich mit einem Abo gut bedient. Sie nutzen alle Inhalte des Spiels für einen Pauschalbetrag und können so lange spielen, wie sie möchten.

Aber was ist mit den Gelegenheitsspielern? Diejenigen, die ebenfalls ihrem Hobby nachgehen wollen, dafür jedoch aus diversen Gründen nicht mehr so viel Zeit aufbringen können? Müssen Sie 14 Euro im Monat bezahlen, obwohl sie vielleicht nur wenige Tage spielen können? Für diese Casual-Player ist das Free to Play-Modell besser geeignet, da sie hier selbst bestimmen können, wann und wie viel sie ausgeben und wie lange sie spielen möchten. Dass es hier aber Spieler gibt, die dieses System auch ausnutzen, um sich Vorteile zu verschaffen, ist leider ein negativer Nebeneffekt. Denn der Grundgedanke des Free to Play-Modells ist in vielen Fällen folgender: Man kann grundsätzlich kostenlos spielen, benötigt aber dafür recht lange, um im Spiel "voran zu kommen". Gibt man nun Geld in einem sogenannten Ingame-Shop aus, also einer Art Warenhaus im Spiel, kann man sich virtuelle Waren zulegen, die einem gewisse Vorteile einbringen. Etwa, dass die Spielfigur schneller besser wird. Gibt man nun sehr viel Geld im Ingame-Shop aus, ist es durchaus möglich, dass man andere Spieler weit hinter sich lässt, wodurch ein unfairen Vorteil entsteht. Dies stößt natürlich denjenigen sauer auf, die nicht so viel Geld investieren möchten. Besonders ehrgeizige Spieler, die gern zu den besten eines Spiels gehören möchten, müssen unter Umständen deutlich mehr als 14 Euro im Monat investieren, um mithalten zu können. Dies führt oft zu Frust.

Das merken auch die Entwickler und Publisher. Inzwischen sind einige Unternehmen auf ein Hybrid-Modell umgestiegen, bieten also ein Abo für diejenigen an, die lange und "ernsthaft" spielen wollen, geben aber andererseits die Möglichkeit, kostenlos zu spielen mit der Option, in einem Ingame-Shop zusätzliche Inhalte zu kaufen.

Denn "Free to Play" ist vom Marketing her ein starkes Zuggpferd. Kostenlos spielen möchte jeder. Und grundsätzlich ist dies auch möglich. Man lädt sich das Spiel kostenlos herunter, erstellt sich gratis einen Spielaccount und kann auch ohne jegliche Kosten spielen. Bis man an den Punkt gelangt, an dem man merkt, dass man doch gerne mehr erreichen möchte. Dann können selbst kostenlose Spiele recht teuer werden. Und dennoch wird das Modell sicher nicht so schnell vom Markt verschwinden, allein des Aspekts wegen, dass Unternehmen mit dem "kostenlosen Spielen" werben können.

"Es gibt einen großen Prozentsatz an Spielern, die geneigt sind, für Qualität und eine gute Spielerfahrung zu bezahlen", so Jacobs weiter. Das stimmt sehr wohl, aber dies darf keinesfalls bedeuten, dass man eine Spielergruppe wie die Gelegenheitsspieler ausschließt, indem man ihnen ein Abo aufzwingen will, welches sich für sie einfach nicht lohnt.

Momentan befindet sich das Free to Play-Modell noch im Aufwind, aber vielleicht sind die Hybrid-Modelle wirklich die bessere Lösung. Vielleicht überrascht man die Spieler auch mit etwas völlig neuem, das beide Spielerbereiche zufrieden stellt. Eine Möglichkeit wäre beispielsweise, die Spielzeit ähnlich einem Telefongespräch abzurechnen, mit der Möglichkeit, "Flatrates" zu buchen. In asiatischen Ländern wird ein solches Modell bereits mit großem Erfolg getestet. Aber engstirnig zu sein und sich auf nur die Hardcore- oder nur die Casualspieler zu konzentrieren, ist der falsche Weg.

Pressekontakt

Gratis-MMORPG.com

Herr Mathias Gläcke
Falkenstraße 9
14612 Falkensee

gratis-mmorpg.com
mag@gratis-mmorpg.com

Firmenkontakt

Gratis-MMORPG.com

Herr Mathias Glävke
Falkenstraße 9
14612 Falkensee

gratis-mmorpg.com
mag@gratis-mmorpg.com

Gratis-MMORPG.com ist ein Webportal rund um das Thema Free2Play. Ob kostenlose MMORPG, Browsergames, Facebook Spiele oder Google+ Games, alles rund um das Thema Free2Play wird auf dem Webportal behandelt.