

Die Welt, in der Midgard Al'ar und Voidreaver jagt

In der Schweiz wird für Games mehr Geld ausgegeben als fürs Kino. Ein steigender Anteil stammt aus Spielen mit einer Monatsgebühr, wie dem Klassiker «World of Warcraft».

Zeit rund eine Million anderer Figuren in der Fantasiewelt, die es seit knapp drei Jahren gibt. Das Spiel ist ein Phänomen: Nach einer Untersuchung der Marktforschungsfirma Nielsen für den Monat Juni entfallen 18 Prozent der Zeit, die weltweit

am Computer gespielt wird, auf «World of Warcraft». Das zweitplatzierte Computerspiel schafft es nur auf 1,7 Prozent. 8 Millionen Mitglieder zählt das kriegerische Gemeinschaftsspiel weltweit – und jeden Tag kommen rund 30 000 Neulinge dazu.

Das Besondere daran: Jedes Mitglied zahlt eine monatliche Gebühr von rund 30 Franken. 2006 nahm die Urheberin des Spiels, die amerikanische Firma Blizzard Entertainment, in Europa und Nordamerika 471 Millionen Dollar ein.

Dieser Erfolg weckt Begehrlichkeiten. Mittlerweile fliessen 55 Prozent dessen was für Online-Games ausgegeben wird Gemeinschaftsspielen zu (siehe Kuchengrafik). «World of Warcraft» ist längst nicht mehr das einzige Gemeinschaftsspiel, das sich an Mitgliederbeiträgen eine goldene Nase verdient. In Europa und Nordamerika lag der Gesamtumsatz mit vernetzten-Gemeinschaftsspielen 2006 bereits bei 900 Millionen Dollar (siehe Grafik unten). Fast doppelt so viel wie Blizzard im selben Jahr eingenommen hat. Selbst die Hersteller von Spielkonsolen wollen auf den Zug aufspringen: Sie haben der neuesten Generation ihrer Konsolen einen Internetzugang eingebaut. Und sich so einen neuen Umsatzkanal erschlossen.

Von Angola Barandum

Die nennt sich Brut des Verderbens und besteht aus gegen 30 Brut-Lords. Darunter Krieger, Priester, Schurken und Schamanen. Gestern Abend war ihr Ziel die Festung der Stürme. Auf dem Spielesetzel standen Voidreaver und Al'ar.

Im Computerspiel «World of Warcraft» geht es darum, zu jagen und zu töten, zu suchen und zu sammeln. Allerdings nicht alleine. «World of Warcraft» ist ein Massives Multiplayer Online Game – ein Gemeinschaftsspiel, in dem Tausende von Spielern via Internet gleichzeitig unterwegs sind. In der Fantasiewelt begegnet man anderen Figuren und rottet sich zusammen, um mächtige Monster wie Voidreaver oder Al'ar zu bezwingen. Wie das genau funktioniert, erleben Tausende von Besuchern zurzeit an Europas wichtigster Spiele-Messe, der Games Convention in Leipzig.

Hat sich eine Gruppe erst einmal gefunden, bleibt zumindest ihr Kern jahrelang erhalten. Midgard – eine Figur vom Typ Schurke, ein Nahkämpfer, der sich anschleichen und unsichtbar machen kann – ist seit dem 6. Oktober 2005 bei der Brut des Verderbens mit dabei. Viermal die Woche trifft sich der 21-Jährige mit seinen Freunden im Internet zu einem vierstündigen Raid – einem Beutezug. Die meisten hat er im richtigen Leben noch nie gesehen.

Neben Midgard tummeln sich zu jeder

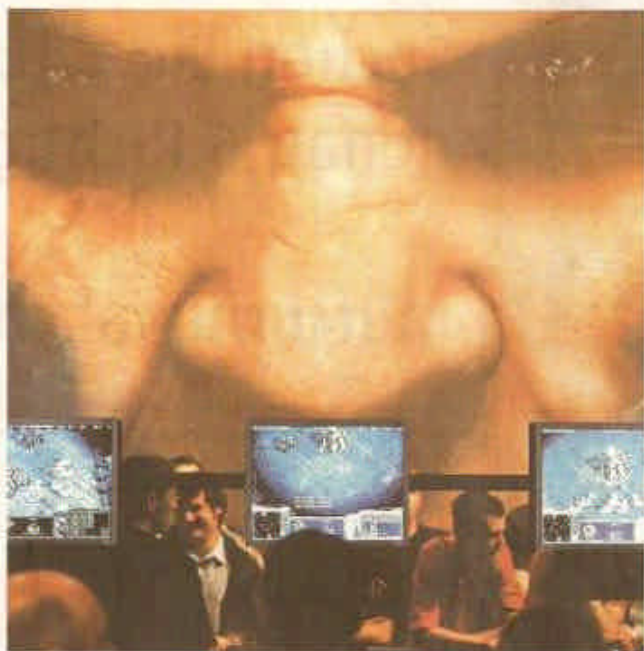
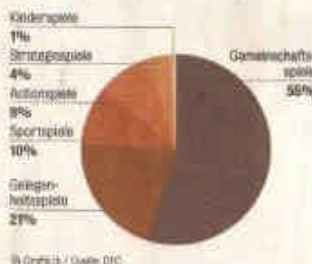


BILD SAN WITAS/WPA KEYSTONE

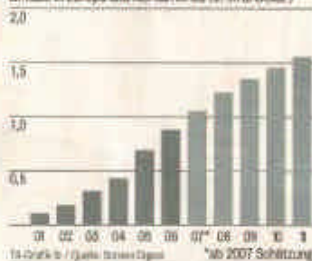
Der Blizzard-Stand ist an der Games Convention in Leipzig eine Attraktion.

Für welche Arten von Spielen im Internet bezahlt wird



Mitgliedsgebühren für Online-Gemeinschaftsspiele

Umsatz in Europa und Nordamerika (in Mrd. Dollar)



300 Millionen für Spiele und Zubehör

Einen stark wachsenden, wie eine Studie der Marktforschungsfirma Screen Digest zeigt. Sie rechnet, dass die Einnahmen aus Mitgliedsgebühren für Online-Gemeinschaftsspiele durchschnittlich 12 Prozent pro Jahr steigen werden. Deutlich stärker, als der Gamemarkt als Ganzes (inklusive Hardware). Wie hoch die Einnahmen aus Mitgliederbeiträgen in der Schweiz sind, gibt der Schweizer Verband der Videospielbranche Siea nicht bekannt. Insgesamt wurden 2006 über 300 Millionen Franken für Spiele, Spielkonsolen und Zubehör ausgegeben. Das sind immerhin 50 Millionen mehr, als die Schweizer Kinos im letzten Jahr eingenommen haben.

Midgard hat bereits mehrere Hundert Franken in das Computerspiel investiert. Ein Trost bleibt ihm: Falls er jemals aussteigen will, kann er seine Figur auf Ebay versteigern und so am Ende sogar einen Gewinn einfahren. Vorderhand «kommt das aber nicht in Frage».