

In Sim-City schaut die Mafia nach dem Rechten

Ein Ehepaar verbringt seine gesamte Freizeit in der Onlinewelt

Alphaville ist kein Platz für Muttersöhnchen. Wer in der virtuellen Welt der Sims bestehen will, sollte seine Nachbarn stets im Auge haben. Im Zweifel hilft ein Anruf beim Mafioso um die Ecke.

Von Sönke Iwersen

Am Anfang stand eine faszinierende Frage. Wie würden sich Menschen verhalten, wenn man ihnen die Gelegenheit gibt, ihr Leben völlig selbstständig zu gestalten? Wenn man ihnen eine virtuelle Stadt zur Verfügung stellt, in der sie in einen jungen, frischen Körper schlüpfen können. Eine Stadt, in der sich jeder seinen Arbeitsplatz einfach aussuchen kann. Eine Stadt, in der jeder frei ist, das zu tun, was er schon immer tun wollte. Electronic Arts, der größte Computerspiele-Hersteller der Welt, wollte die Antwort wissen. Geschätzte 20 Millionen Euro steckte man in die Erschaffung vom virtuellen Paradies. Doch es wurde keins.

Bei einer Stippvisite in der virtuellen Stadt begegnet einem gleich zu Beginn ein freundlich dreinblickendes Großmütterchen. Doch kaum ist sie in Reichweite, schlägt die alte Dame schon mit ihrer Handtasche auf den Besucher ein und schüttet einen Kübel Schimpfwörter aus, bei denen mancher Hafenarbeiter rot werden würde. Noch bevor sich der Gast vom ersten Schock erholt hat, trifft er nacheinander auf eine Diebesbande, eine Horde von Schlägern und eine junge Dame, die ihm ein zweifelhaftes Angebot macht. Was ist hier eigentlich los? Ein Blick in die virtuelle Zeitung lässt Schlimmes ahnen. Von grassierender Kriminalität ist dort die Rede, von einer galoppierenden Inflation, einer Mafia, die ganze Stadtteile kontrolliert und einer zwielichtigen Regierung, die angeblich in Wahlfälschung verstrickt ist. Kurz gesagt: willkommen in Alphaville.

Alphaville ist die größte Stadt in The Sims Online, einem Nebenprodukt von den Sims, dem erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten. The Sims Online funktioniert wie ein Chatraum, nur dass hier der Textaustausch unterstützt wird von einer kompletten, sichtbaren Welt. Jeder der rund 80 000 registrierten Spieler steuert einen Sim, einen Einwohner in einer virtuellen Stadt. Dieser kann arbeiten, einkaufen, sich mit anderen austauschen und sein Haus einrichten. Sogar für virtuelle Haustiere ist Platz. Regeln gibt es kaum. Für einmalige Anschaffungskosten von 50 Euro und eine monatliche Gebühr von zehn Euro ist jeder frei, das zu tun, was er gerne tun möchte. In Alphaville sollen die Spieler herausfinden, was wohl aus ihnen werden könnte, wenn sie entfesselt wären von allen wirtschaftlichen und sozialen Zwängen. Das Problem dabei: erstaunlich viele Spieler haben sich für ein Doppelleben als Krimineller entschieden.

„Der wichtigste Grund war, dass ich mich so gelangweilt habe“, sagt Jeremy Chase, der sich selbst als der Don Corleone von Alphaville bezeichnet. Der 26-Jährige aus Sacramento war bis vor kurzem noch arbeitslos, inzwischen hat er sich mit einer kleinen Computerfirma selbstständig gemacht. Noch immer verbringt er aber täglich drei bis vier Stunden in Alphaville. „Da ist es wie im richtigen Leben – man kann einen Job haben, aber der bringt nicht viel Geld“, sagt Chase. „Also habe ich mir gedacht: Was wäre, wenn ich eine Mafia gründe?“

Anfangs war die Sim-Mafia, wie Chase sie taufte, nur eine Bande von drei, vier Spielern. Doch je länger sie sich als kriminelle Vereinigung in Alphaville aufhielten, desto mehr Aufträge erhielten sie. Immer wieder wandten sich verärgerte Einwohner an Chase. Dem einen war etwas gestohlen worden, dem anderen hatte jemand sein virtuelles Blumenbeet zertrampelt und damit unzählige Stunden realer Arbeit vernichtet. „Wenn sich jemand bei Electronic Arts beschwert, sagen die nur: Wir sind nicht die Polizei, wir stellen nur die Stadt zur Verfügung“, sagt Chase. „Also kommen die Leute zu uns. Und wir lösen für den richtigen Preis jedes Problem.“

Die Angebotspalette der Sim-Mafia hat inzwischen ein stattliches Ausmaß. Für 10 000 Simoleons, die virtuelle Währung bei den Sims, kann man einen unliebsamen Nachbarn verprügeln lassen. Für 100 000 Simoleons verwüstet die inzwischen mehrere Dutzend Köpfe zählende Chase-Bande ein ganzes Anwesen. Und wer ganz tief in die virtuellen Taschen greifen will, der kann für eine halbe Million Simoleons sicherstellen, dass ein bestimmter Sim Alphaville nie mehr betritt. „Eigentlich kann man bei den Sims ja niemanden umbringen“, sagt Chase. „Aber wir haben unsere Mittel und Wege.“

Und erbitterte Gegner. Während Chase seine Rolle in Alphaville gern als gerechter



Abbild und Original: JC Soprano, die Figur von Jeremy Chase, verkloppt unliebsame Sim-Bürger.

Pate verkauft, haben viele in dem Spiel einen ganz anderen Eindruck. „Da kommt so eine Horde Halunken an deine Tür und verlangt 100 000 Simoleons“, sagt Jennifer Mathieson, eine Sims-Spielerin der ersten Stunde. „Wenn du nicht zahlst, wollen sie dir dein Haus einreißen. Das ist kriminell.“ Mathieson, eine 23-jährige Hotelangestellte in Las Vegas, hat gemeinsam mit ihrem Mann Piers die wohl berühmteste Figur in der Geschichte der Sims aufgebaut: Mia Wallace. „Wir haben abwechselnd denselben Charakter gespielt“, sagt Mathieson. „Gemeinsam haben wir seit 2002 im Schnitt zehn bis 16 Stunden täglich gespielt. Man kann schon sagen, dass wir abhängig sind.“

Abhängig, und extrem reizbar, wenn sich jemand an Mia Wallace vergeift. Gibt es überhaupt ein Ziel bei den Sims Online, dann dieses: so beliebt zu werden wie möglich. Das Spiel zählt mit, welche Charaktere wie viele Freunde haben. Um Freunde zu gewinnen, muss man besonders großzügig sein, spektakuläre Partys veranstalten und ganz generell möglichst vielen Spielern einen Gefallen tun. Weil die Mathiesons täglich bis zu



Sozialleben ist eines der höchsten Güter in der Welt der Sims. Erfolg hat nur, wer einen großen Freundeskreis nachweisen kann. Foto Electronic Arts



16 Stunden damit verbrachten, gute Taten zu vollbringen, wurde ihre Spielfigur Mia Wallace schnell zum beliebtesten Sim in ganz Alphaville – und zur Zielscheibe für Neider. „Uns ist es zweimal passiert, dass Leute sich bei uns eingehackt haben“, sagt Mathieson. „Sie haben all unsere Freunde aus dem Haus geschmissen, unser Eigentum verkauft, unser Geld gestohlen und unser Haus niedergebrannt. Da hatten wir genug.“

Die Mathiesons formten ihre eigene Organisation – das Sims Shadow Government, die Schattenregierung von Alphaville. Fortan schlugen sie mit aller Härte zurück, wenn die Sim-Mafia oder eine andere Bande in Alphaville für Ärger sorgte. Das Sims Shadow Government gewann schnell mehrere hundert Mitglieder und gehörigen Einfluss. Selbst die stärksten Mafiabanden in Alphaville gehen Angehörigen der Schattenregierung respektvoll aus dem Weg. Neulinge in Alphaville dagegen sind noch immer ein leichtes Fressen für Fieslinge aller Art, und das ist wohl der Hauptgrund, warum Electronic Arts statt der geplanten Million nur 80 000 registrierte Spieler vorweisen kann.



Der Mafia-Boss von Sim-City Fotos privat

Eingefleischte Spieler wie das Ehepaar Mathieson stört das nicht. Die beiden verbringen auch heute noch jeder ein Drittel ihres Tages in Alphaville. „Manche Leute halten uns für verrückt“, sagt Jennifer Mathieson. „Aber das Spiel ist eben unser Hobby. Ich weiß nicht, was schlechter daran sein soll, als zum Beispiel in seinem Keller stundenlang Modellflugzeuge zusammenzukleben. In Alphaville haben wir Freundschaften zu Menschen aus aller Welt geknüpft. Und es ist doch schön, ein wirklich gut aussehendes Plätzchen zu haben, das man sein Zuhause nennen kann.“

■ www.thesimsonline.com

Vier tolle Tage für Computerspiele-Fans

Selbst passionierte Computerspieler werden von morgen an wohl für vier Tage die Controller beiseite legen und sich auf den Weg nach Leipzig machen. Wenn die Games Convention vom 19. bis 22. August auf dem Messegelände der Stadt ihre Türen öffnet, liegt das Dorado der Daddelfreaks in Sachsen. Die Messehallen werden dann zur Megaspielehalle, zur größten Daddelbude Deutschlands.

Die Leipziger Messegesellschaft, die ihr jüngstes Kind als Erlebnis- und Fachmesse rund um interaktive Unterhaltung, Hardware, Info- und Edutainment bezeichnet, sieht die Games Convention auf gutem Kurs: Die Zahl der Aussteller wird bei der diesjährigen dritten Auflage um 27 auf 234 zulegen.

Mit Firmen wie Buena Vista Games/Disney Interactive, Eidos, Electronic Arts, Microsoft, Nintendo, Konami, Sony und Ubi Soft sind alle Marktführer beim Deutschlandtreffen der Spielbranche vertreten. „Alles deutet darauf hin, dass wir erstmals mehr als 100 000 Besucher haben werden“, sagt Sabine Heuser von der Messegesellschaft.

Bevor sich das Gelände für die Besuchermassen öffnet, hat die Messe schon eine zweitägige Konferenz für Spielentwickler hinter sich. Die Konferenz dreht sich laut Veranstaltungsplan um die zunehmende Einbindung der Spielentwicklung in die akademische Ausbildung und Forschung sowie um Zukunftstechnologien für neuartige Spielideen. Das Hauptinteresse der vorwiegend jugendlichen Besucher wird jedoch den Premieren neuer Spiele für den PC und Plattformen wie Xbox, Playstation, GameCube, Gameboy oder auch für das Handy gelten. *dpa*

■ Die Games Convention ist vom 19. bis 22.8. von 10 bis 18 Uhr geöffnet, am Samstag, 21.8. bis 21 Uhr. Tageskarten kosten 10, ermäßigt 7 Euro. Kinder bis 12 Jahre zahlen 3,50 Euro. <http://www.gc-germany.de>

PETER GLASER

Zeig her deinen Namen



Unidentifiziert bleiben zu können und eine namenlose Stimme im Netz zu haben, galt lange Zeit als Grundrecht der digitalen Welt. Aber Anonymität ist kein Wert an sich.

Als Jeff Bezos in seiner Online-Buchhandlung *Amazon.com* Kunden die Möglichkeit gab, eigene Rezensionen zu den angebotenen Büchern ins Netz zu stellen, meinten viele, dass ich wohl nicht weiß, wie das Geschäft läuft. Sie konnten nicht verstehen, weshalb Bezos zuließ, dass auch Abwertendes über Dinge geschrieben wurde, die er verkaufen wollte.

Bezos vertritt die Ansicht, „dass wir mehr verkaufen, wenn wir den Menschen dabei helfen, eine wohlbegründete Kaufentscheidung zu treffen“. An die zehn Millionen Kundenrezensionen haben sich inzwischen angesammelt, es ist das populärste Feature auf der Amazon-Website. Viele Autoren begrüßen die demokratische Form der Meinungsäußerung zu ihren Produkten – jedenfalls, solange sie positiv ist.

Unter dem Deckmantel der Anonymität findet sich auch viel fragwürdige Kritik. Im Februar führte ein Computerfehler auf der kanadischen Amazon-Website dazu, dass tagelang die Namen von Rezensenten zu lesen waren, die eigentlich anonym bleiben wollten. Dabei stellte sich heraus, dass unter anderem Autoren ihre eigenen Werke in den höchsten Tönen lobten. Für manche ist das schlichte Gegenwehr: „Dass inzwischen jeder daherkommen und anonym Dreck über ein Buch ausgießen kann, erscheint mir absurd“, sagt beispielsweise der Autor John Rechy, der dazu steht, sein eigenes Buch bei Amazon jubelt zu haben.

■ E-Mail an den Autor: p.glaser@stz.zgs.de

À la Web

Kochrezepte für Feinschmecker

Naschkatzen aufgepasst: Um „Die Geheimnisse des Kochens und Backens“ geht es auf der Website für Schleckermäuler. Klingt spannend. Doch bevor der Koch einen Blick in fremde Töpfe riskieren darf, muss er sich zunächst einmal registrieren und fünf Euro pro Jahr für einen Freigabecode barappen. Das ist aber recht akzeptabel, denn immerhin erhält man dafür Zugriff auf eine Datenbank mit 19 000 Rezepten, inklusive Einkaufslisten, Zubereitung und ansprechender Grafik – weit mehr als jedes dicke Kochbuch bietet.

Unter dem Menüpunkt Rezepte geht es alphabetisch geordnet dann gleich voll zur Sache: von „Beilagen-Rezepte“ bis zu „Vorspeisen und Suppen“. Am besten gleich mal auf die „Dessert-Rezepte“ klicken: Sofort springt der „Aachener Printenauflauf mit Apfel-Zimt-Schaum“ ins Auge. Das Gerichte wird im Detail beschrieben. Knapp 1800 Mitglieder gehören der Schlemmer-Community an. Wie es sich für einen Club gehört, sollte der Hobbykoch auch eigene Vorschläge beisteuern und kann mit anderen Benutzern fachsimpeln. Übrigens: ganz ohne Registrierung und Kosten verrät die Website für Feinschmecker quasi nebenbei

noch viel Grundsätzliches rund ums Kochen: vom perfekten Weinratgeber bis hin zur passenden Tischdekoration. Hinweise auf Kochsendungen im TV runden das Angebot ab. *til*

■ <http://www.kochgeheimnisse.de>



Ein Ende der Gratiskultur ist noch nicht in Sicht

Die Bereitschaft, für Online-Inhalte zu bezahlen, steigt langsam

Internet-Inhalte werden weithin als Allgegenwart betrachtet. Dafür zu bezahlen, sind die wenigsten Nutzer bereit. Es sei denn für Testberichte oder Archivtexte.

Von Tilmann P. Gangloff

Immerhin 56 Prozent aller regelmäßigen Internetsurfer sind bereit, sich für Texte, Daten und Software zur Kasse bitten zu lassen. Das sind rund doppelt so viele wie noch vor drei Jahren. Dies ergab eine kürzlich veröffentlichte Studie einer Hamburger Beratungsfirma. Ein Viertel der Internetsurfer lehnt kostenpflichtige Dienste rundweg ab.

Die Realität sieht möglicherweise anders aus, wie eine allerdings nicht repräsentative Umfrage unter Usern ergab. Viele betrachten die Telefongebühren bereits als Entgelt genug. Selbst wenn einige der 120 000 Befragungsteilnehmer aus der Beraterstudie tatsächlich bereits für hochwertige Informationen, Software, Spiele oder Erotika bezahlt haben: Allgemein wird das Internet nach wie vor als Gratismedium betrachtet. Das liegt vor allem an der allgegenwärtigen Reklame.

Viele sehen das World Wide Web offenbar mit ähnlichen Augen wie das Privatfernsehen: Die angebotenen Inhalte werden durch die integrierte Werbung finanziert. Ein Nutzer: „Man wird beim Surfen geradezu überschwemmt, ob man will oder nicht. Und wer glaubt, dass mit dem Bezahlen langfristig auch die Werbung aufhört, der ist naiv.“ Manchem geht es ums Prinzip: „Das Internet entstand aus dem Wissenschaftsnetz. Es ist also nicht einzusehen, dass daraus jetzt ein kommerzielles Angebot gemacht wird.“

Damit ist klar: Websites, die für jedermann zugänglich sind, werden quasi als Öffentlichkeit betrachtet. Bezahlt wird nur für Dinge, die man auch im richtigen Leben käuflich erwerben müsste, also etwa Ergebnisse von Forschungsarbeiten, Materialien für Studium oder Unterricht. Eine Minderheit

ist offenbar auch bereit, für „gut sortierte Archive oder für lexikalische Auskünfte“ einen Obolus zu entrichten. Nicht jedoch für Filme und Musik: die Internetgemeinde hat sich längst daran gewöhnt, dass derlei nichts kostet, selbst wenn man sich damit in eine legale Grauzone begibt.

Stoßen Surfer bei der Suche nach Informationen zu einem bestimmten Thema auf kostenpflichtige Seiten, wird in der Regel überlegt, wie viel einem die Information wert wäre. Da man aber beispielsweise Artikel aus Zeitungen oder Zeitschriften vorher nicht anschauen kann, winken viele lieber ab. Verständlich: wer kauft schon gern die Katze im Sack. Andererseits wird auch zugegeben, dass die treuerhizigen Aufrufe, eine offen zugängliche Lektüre mit einer Geldspende in beliebiger Höhe zu entlohnen, meist unerhört verhallen.

Eine radikale Minderheit ergreift prompt die Flucht, sobald eine Geldaufforderung kommt. Viele Nutzer haben bereits schlechte Erfahrungen mit Dialern gemacht und fürchten sich nun davor, Daten herunterzuladen. Software kaufen sie dann doch lieber auf CD-Rom im Fachhandel.

Fleißig genutzt wird hingegen die Möglichkeit, mit Hilfe des Internets Wege abzukürzen. Dazu zählen vor allem Service-Angebote wie etwa Hotelzimmer zu buchen, Zugfahrkarten zu kaufen und Sitzplätze zu reservieren oder Eintrittskarten für Konzerte zu erstehen, ganz zu schweigen vom Buchkauf bei Amazon und Co.

Unterm Strich scheint sich der typische Internetnutzer also nicht anders zu verhalten als der Konsument im richtigen Leben: Es wird sorgfältig abgewogen. Erhofft man sich von der Ware einen kalkulierbaren Mehrwert (etwa bei Testergebnissen der Stiftung Warentest), wird auch gezahlt. Ist man hingegen gewohnt, die Dinge gratis zu bekommen, wird man in Zukunft einen Bogen um die entsprechenden Websites machen und sein Glück anderswo versuchen.