

Recherchen Präsentation vier Virtueller Welten

1. Entropia Universe
2. Gaia Online
3. Barbie World
4. World of Warcraft

1. Entropia Universe (kostenlos)

[http://www.welt.de/webwelt/article888759/Vier Alternativen zu Second Life.htm](http://www.welt.de/webwelt/article888759/Vier_Alternativen_zu_Second_Life.htm)

<http://www.entropiauniverse.com/index.var>

- Seit 2003 - Entropia ist eine Science-Fiction-Welt, in der Siedler einen Planeten erobern müssen.
- Von der schwedischen Firma Mindark.

Fakten:

- Nutzer: 678.859.
- Währung: PED - 10 PED entsprechen 1 US-Dollar. Für den Umtausch gibt es virtuelle Geldautomaten, die in der Entropia-Welt aufgestellt sind. Eine Abbuchung kostet reales Geld: Neben dem Umtauschwert werden eine Gebühr von 1,5 Prozent, mindestens aber zehn US-Dollar fällig.
- Umsatz: 3,6 Milliarden PED (360 Millionen USD) im Jahr 2006.

Besonderheit/ Sonstiges

- Elemente aus sozialen Plattformen und Online-Rollenspielen wie „World of Warcraft“. Zum einen sollen sich die Teilnehmer in Abenteuer stürzen, Monster töten und an einer Hintergrundgeschichte teilnehmen. Zum anderen ist es möglich, sich wie in Second Life um die Entwicklung seiner Spielfigur „Avatar“ zu kümmern: Land kaufen, ein Haus bauen, mit anderen Figuren kommunizieren, durch die Städte ziehen und handeln.

Zukunft

- In Planung ist sogar ein umfangreiches Bankensystem. Entropia-Kreditinstitute sollen virtuelles Geld verleihen und dafür Zinsen nehmen können. Banklizenzen stehen dazu nun zum Verkauf.

2. Gaia Online (kostenlos)

<http://www.gaiaonline.com/>

http://www.welt.de/webwelt/article888759/Vier_Alternativen_zu_Second_Life.htm

- Seit 2003 - Diese Welt ist zweidimensional und im japanischen Comic-Stil gehalten. Im Mittelpunkt der Internetseite stehen Diskussionsforen, in denen Ideen ausgetauscht und Geschichten erzählt werden. Zudem gibt es Chat-Räume und vor allem viele Mini-Spiele.

Fakten

- Nutzer: ca 300.000
- Währung: Gaia Cash, 5 \$ sind 500 Cash/ desweiteren wird mit Gold und Monthly Collectibles (Wert Briefe) gehandelt.

Besonderheit/Sonstiges

- Sieger der Spiele erhalten virtuelles Geld. Ein direkter Umtausch wie in anderen virtuellen Welten ist allerdings nicht möglich. Gaia-Teilnehmer müssen der Internetseite vielmehr eine „Spende“ mit echtem Geld machen. Im Gegenzug gibt es Überraschungen, die virtuelles Geld wert sind.

3. Barbie World (Auch als Barbie Girl bekannt, kostenlos)

<http://www.barbiegirls.com/home.html>

<http://stefan.waidele.info/2007/09/26/im-a-barbie-girl/>

<http://www.rp-online.de/public/article/aktuelles/wirtschaft/ratgeber/461258>

- Vom US-Spielzeughersteller Mattel seit (2007 ??)
- In der Barbiewelt erstellen sich die meist weiblichen Nutzer ihre eigene Barbiepuppe, die sie in der Internetgemeinde vertritt. In einem prall gefüllten Kleiderschrank lässt sich der Barbie-Avatar modisch kleiden. Dabei können Nutzerinnen die Kleidungsstücke beliebig oft einfärben. Anschließend kann die persönliche Puppe die Welt außerhalb erkunden, chatten, einkaufen oder kurze Barbiefilme anschauen.

Fakten

- Nutzer: ca 3 million
- Währung: Virtuelle Gegenstände kann man mit B-Punkten (=Virtuelles Geld) kaufen, welches man durch verschiedenste Aktionen erhält.

Besonderheit/Sonstiges

- Laut Mattel zielt die rosa Welt auf Kinder ab acht Jahren ab. „In diesem Bereich gibt es bislang kaum Online-Gemeinschaften“, sagt eine Unternehmenssprecherin. Zusätzlich zur Bedienung über Maus und Tastatur können angemeldete Nutzer einen USB-Speicherstick in Barbieoptik kaufen, der zusätzliche Funktionen für die Internetseite wie virtuelle Mode oder Haustiere freischaltet. Ein MP3-Spieler ist ebenfalls integriert.
- Seit Herbst gibt es den Stick für knapp 100 Euro auch in deutschen Geschäften. Pünktlich zum Start der deutschen Barbiegemeinde.

4. World of Warcraft (Spiel/ Soziale Plattform, kostenpflichtig)

http://teaser.wow-europe.com/index_de.html

http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft

- Es wurde 2004 von dem Unternehmen Blizzard Entertainment veröffentlicht und ist, wie drei weitere Spiele, im Warcraft-Universum angesiedelt.
- Der Charakter des Spielers begegnet innerhalb der Spielwelt anderen Spieler- und Nicht-Spieler-Charakteren mit denen verschiedene Interaktionsmöglichkeiten bestehen. So können Kämpfe ausgetragen, Kommunikation durchgeführt oder Handel betrieben werden.

Fakten

- Nutzerzahlen: 9,3 Millionen Abonnenten
- Währung: WOW Gold unterschied US und EU

Besonderheit/Sonstiges

- Die Spielwelt wird komplett in einer comic-haften dreidimensionalen Grafik dargestellt. Der Spieler sieht sie üblicherweise aus der Verfolgerperspektive des von ihm gewählten Spielercharakters, welchen er weitgehend frei durch die Welt bewegen kann. Neben der Fortbewegung zu Fuß kann der Charakter zwischen bestimmten Orten auch verschiedene Fortbewegungsmittel, wie Flugtiere, Zeppeline, Schiffe oder eine unterirdische Bahn, verwenden, welche ein schnelleres Reisen durch die Spielwelt ermöglichen. Mit Erreichen höherer Level kommen weitere, persönliche Reit- bzw. Flugtiere hinzu.