

Steam-Konkurrent Robot Cache

ZU BESUCH IN DER GEBRAUCHTSPIELE-MINE

Geheimwaffe Blockchain: Mit Kryptowährung und der Möglichkeit, digitale Spiele auf dem Gebrauchtmärkte zu verkaufen, fordert der europäische Underdog Robot Cache den US-Riesen Steam in Sachen Online-Distribution von PC-Spielen heraus. Von Peter Bathge

Roboter, auf deren Schultern das Schicksal der Welt lastet, kennen wir zuhauf. Wall-E muss die Menschheit zur Erde zurückführen, R2D2 hat Luke und Kameraden schon ein Dutzend Mal das Leben gerettet, und Marvin aus Per Anhalter durch die Galaxis – nun, Marvin fühlt sich zumindest so, als wäre er an allem schuld. Wie deprimierend.

Auch von dem kleinen, blauen Roboter RC hängt eine Menge ab. Vielleicht nicht das Schicksal der Welt oder gar des Universums – aber zumindest das einer Firma: Robot Cache. RC ist das Maskottchen des Unternehmens und einer gleichnamigen Online-Plattform, die sich nichts Geringeres zum Ziel gesetzt hat, als einen Marktanteil von fünf bis zehn Prozent im Geschäft mit digitalen PC-Spielen zu erstreiten. Angesichts von Konkurrenten wie Steam, Origin, Uplay oder Battle.net, aber auch Humble Store und GOG.com keine leichte Aufgabe. Doch Robot Cache hat ein Ass im Ärmel. Nein, nicht RC, der in Werbevideos über den Bildschirm hüpfte. Sondern die Tatsache, dass bei Robot Cache gekaufte Spiele auf dem Gebrauchtmärkte weiterverkauft werden können.

Robot Cache: der Steam-Killer?

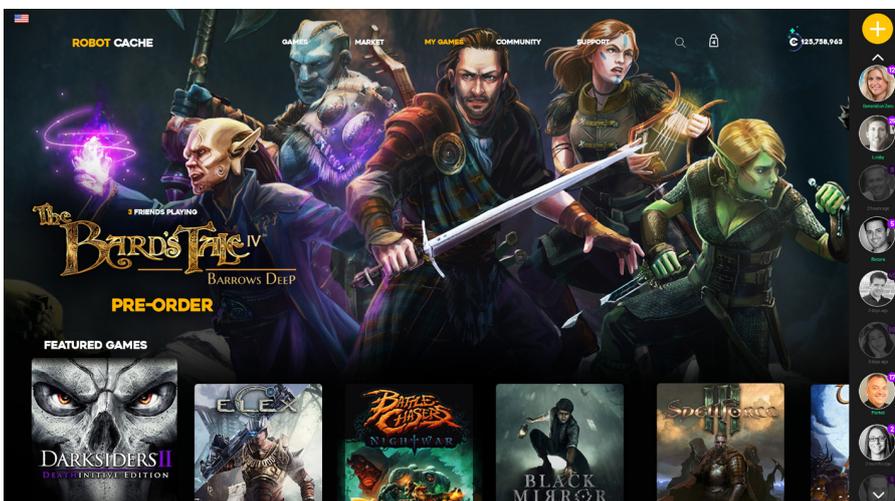
»In der digitalen Welt gibt es das Konzept eines gebrauchten Spiels nicht«, erklärt Robot Caches CEO Lee Jacobson und legt damit gleich zu Beginn des Gesprächs auf der Gamescom den Finger in die Wunde. Wie also können Spieler bei Robot Cache ihre gekauften Spiele später als gebraucht veräußern? Die Antwort liegt in der Blockchain-Technologie, die bei Kryptowährung von Bitcoin bis Ethereum zum Einsatz kommt.

Jacobson ist ein langjähriger Freund von Brian Fargo, dem kreativen Kopf hinter Was-teland und Geschäftsführer von Rollenspiel-Entwickler inXile Entertainment (The Bard's Tale 4). »Wir kennen uns seit 25 Jahren, ich arbeitete damals bei Virgin Interactive und Brian war bei Interplay die Straße runter.« Derzeit liebäugelt Brian Fargo mit einem Rückkauf der Namensrechte am Publisher Interplay. Vor ein paar Jahren hat er eine andere Idee, mit der er zu seinem Freund Lee Jacobson kommt: ein Download-Shop abseits von Steam, bei dem die Hersteller keine 30 Prozent ihres Umsatzes an den Betreiber abdrücken müssen, sondern lediglich 5 Prozent.

Und bei dem die Spieler nicht nur durch den Weiterverkauf ihrer durchgespielten Spiele Geld verdienen, sondern auf Wunsch auch noch die Rechenleistung ihres PCs für den Abbau von Kryptowährung zur Verfügung stellen können (Stichwort: Mining). Aus der fixen Idee entstand mit Robot Cache ein Unternehmen in Spanien, dem Lee Jacobson als Geschäftsführer vorsteht, während Brian Fargo als Vorsitzender des Aufsichtsrats im Hintergrund bleibt. »Brian ist nicht ins Tagesgeschäft der Firma involviert«, erklärt Jacobson. »Er ist mit inXile beschäftigt.« Bis Ende September konnten ihr euch noch für den (rein kosmetischen) Founder's Club einschreiben, der ist kostenlos. Auch der zum Download bereitgestellte Client von Robot Cache kostet nichts, weder wird eine Abo-Gebühr fällig, noch experimentiert der neue Steam-Konkurrent mit Streaming. Dennoch soll Robot Cache billiger werden. Für die Publisher. Und für die Nutzer.

DRM mit Blockchain und Smart Contracts

»Ethereum hat eine einzigartige Eigenschaft, die Bitcoin nicht besitzt, und zwar ist das ein sogenannter Smart Contract.« Lee Jacobson sitzt uns in einem kleinen, fensterlosen Raum gegenüber, an der Wand flimmert eine Alpha-Version des Robot-Cache-Clients über den 50-Zoll-Fernseher. Der CEO versucht uns zu erklären, wie der Gebrauchthandel im neuen Online-Store funktioniert. »Man kann dadurch einen Programmcode schreiben, der die gleiche Funktion wie ein Vertrag auf Papier erfüllt und die Rechte an irgendetwas von einer Person auf die andere überträgt. Wir haben sehr viel Zeit, Geld und Arbeit darin investiert, einen Smart-Contract-Algorithmus für die Plattform zu entwickeln, um die Entwickler und Publisher davon zu überzeugen, dass die Blockchain selbst absolut immun [gegenüber Manipulationsversuchen, Anm. d. Red.] ist. Im Bereich der Kryptowährungen gibt es immer wieder Menschen, deren Konten gehackt werden, aber niemand



Mit Robot Cache betritt ein Steam-Konkurrent die Bühne, der für einen Online-Shop innovative Ideen hat. Eine davon: der Verkauf von Gebrauchtspielen.

bestreitet, dass es genau einen rechtmäßigen Eigentümer der Kryptowährung entlang der Blockchain gibt. Andernfalls wäre Bitcoin nämlich nichts wert. Die Publisher haben verstanden, dass wir so garantieren können, einem Eigentümer seine Rechte an etwas zuzuordnen. Das gefiel ihnen und deshalb haben sie uns dann erlaubt, ihre Spiele zu verkaufen.«

Dabei ist der Einsatz eines Digital Rights Managements (DRM) aber unerlässlich, weshalb der herunterladbare Software-Client von Robot Cache im Grunde genauso funktioniert wie das Steam-Programm. Es gibt Freundeslisten, Chat-Nachrichten, Achievements – alles wie gehabt. Mit einem Unterschied: Der Käufer besitzt nicht nur das Nutzungsrecht an den erworbenen Spielen, er kann sie auch weiterverkaufen. Das geschieht ganz einfach mit einem Klick in der virtuellen Spielbibliothek.

Steht einer eurer bei Robot Cache erworbenen Titel auf der »Transferliste«, wirft das System diese Kopie in den Pool an im Store verkauften Versionen. Anschließend werden neue Spiele vom Publisher und gebrauchte Kopien von Nutzern abwechselnd verkauft, wann immer ein Spieler das Produkt in seinen Einkaufswagen legt und bezahlt. Dadurch kann es je nach Aufkommen der Gebrauchtspiele eine Weile dauern, bis das eigene Spiel verkauft wird – solange lässt es sich ohne Einschränkungen weiterspielen. Wichtig: Der Käufer sieht nicht, ob ein Spiel gebraucht oder neu ist – da es sich nicht um eine physische Ware handelt, gibt es keine Gebrauchsspuren und keine Limitierungen. Nicht einmal ein Code wird bei Robot Cache benötigt – mittels Blockchain und Smart Contracts wird das Spiel einfach in eurer Bibliothek freigeschaltet oder eben zum neuen Eigentümer transferiert, ohne dass einer von euch wie auf Steam umständlich eine Zeichenfolge eingeben muss.

Das bedeutet auch: Es gibt keinen Preisunterschied zwischen neuen und gebrauchten Spielen. Laut Lee Jacobson wolle man so verhindern, dass sich die Anbieter auf dem Gebrauchtsmarkt gegenseitig immer weiter unterbieten. Statt durch einen dynamischen Markt einen Preisverfall zu verursachen, setzt der Publisher den Preis neuer wie gebrauchter Kopien fest. Wer ein Spiel verkauft, verkauft es also stets zum aktuell offiziellen

Robot Cache nutzt die Blockchain-Technologie samt Smart Contracts, um einem digitalen Objekt einen Eigentümer zuzuwiesen. Dessen Identität kann beim Weiterverkauf wechseln.

Preis – bekommt aber nur 25 Prozent davon gutgeschrieben. 70 Prozent wandern an den Publisher, 5 Prozent gehen an Robot Cache. Lee Jacobson dazu: »Das ist super für Publisher, aber die Spieler müssen ebenfalls gewinnen. Den Spielern ist es nun mal grundsätzlich egal, ob Publisher nun 70 Prozent oder 95 Prozent bekommen.«

Rechenbeispiel 1: Ihr kauft Darksiders 3 zum Release am 27. November 2018 für aufgerundet 60 Euro. Auf das Konto des Publishers THQ Nordic wandern dabei 57 Euro, Robot Cache erhält 3 Euro. Zwei Monate später gebt ihr dieselbe Kopie von Darksiders 3 zum Verkauf frei. Ein anderer Spieler kauft im Shop für 60 Euro das Spiel, erhält aber unwissentlich eure gebrauchte Kopie. Diesmal gehen nur 42 Euro an THQ Nordic, Robot Cache erhält wieder 3 Euro – und ihr bekommt 15 Euro.

Rechenbeispiel 2: Sechs Monate nach Release hat THQ Nordic den Preis von Darksiders 3 reduziert, das Spiel kostet bei Robot Cache jetzt nur noch 45 Euro. Zudem gibt es im Sommer einen Flash-Sale mit einem Rabatt von 25 Prozent. Jetzt wird's knifflig: Wer gar nicht warten kann und während des Sales seine Darksiders-3-Kopie verkaufen will, muss sich mit 8,44 Euro zufriedengeben. Allerdings könnt ihr bis zum Ende der Ver-

kaufsaktion warten oder einfach in den Client-Einstellungen angeben, eure gebrauchten Spiele nie während eines Sales zu verkaufen. Dann wartet das System automatisch bis zum Ende des Angebots und ihr erhaltet 25 Prozent des regulären, im Vergleich zum Release aber bereits gesenkten Preises: 11,25 Euro.

Lee Jacobson glaubt, dass die Möglichkeit des Weiterverkaufs gut ankommen wird. »Einige Spieler haben in ihrer Steam-Bibliothek Hunderte von Titeln. Wäre es nicht interessant, dieses festgelegte Geld wieder freizumachen, um Wachstum zu fördern und neue Spiele zu kaufen?« Damit verfolge Robot Cache laut CEO Jacobson eine ähnliche Strategie wie der Gebrauchtspielehändler Gamestop. »Den Publishern gefällt der Gedanke, einen Teil der Einnahmen durch Gebrauchtsverkäufe zu erhalten, den sie bei Gamestop nicht bekommen. [...] Wir versuchen, Publisher und Spieler ein bisschen näher zusammenzubringen, indem wir ihnen erlauben, zusammen einen Nutzen aus dem Weiterverkauf von Spielen zu ziehen.«

Eisen gleich Euro

Geld aus Gebrauchtsverkäufen fließt bei Robot Cache auf eine von zwei Arten an euch zurück. Ihr könnt euch den Betrag über eure ausgewählte Bezahlmethode gutschreiben

Welche Publisher und Entwickler machen zum Start des Steam-Konkurrenten bei Robot Cache mit?



Paradox Interactive: Die Strategie-Experten haben neben Stellaris auch Crusader Kings 2 und Europa Universalis 4 im Angebot.



THQ Nordic: Darksiders 3 wird einer der größten Titel sein. Außerdem dürften Spiele wie Spellforce 3 und Elex auch bald dazustoßen.



inXile Entertainment: Brian Fargo's Firma wird unter anderem mit The Bard's Tale 4 und Wasteland 3 am Start sein.



Bald auch schon bei Robot Cache zum Kauf (und späteren Weiterverkauf) erhältlich: Das Strategie-Schwertgewicht Europa Universalis 4 von Paradox Interactive.



Neue Spiele lassen sich auf Robot Cache mit Euros kaufen, etwa per Kreditkarte. Oder aber ihr nutzt die Zweitwährung Iron, die ihr euch selbst schürfen könnt.

lassen – momentan sind für den Launch nur Kreditkarten als Zahlungsmittel geplant, Paypal & Co. könnten zu einem späteren Zeitpunkt folgen. Bei der Kartenbuchung fallen die typischen Bearbeitungsgebühren an. Alternativ entscheidet ihr euch dafür, in sogenanntem »Iron« (zu Deutsch: Eisen) bezahlt zu werden – ohne Abzüge. Bei Iron handelt es sich um eine virtuelle Währung, die das Konzept Robot Cache um eine weitere experimentelle Ebene ergänzt – und automatisch den Argwohn so manch eines skeptischen Spielers erweckt. Denn Iron funktioniert wie die Ingame-Währung in einem Free2Play-Spiel: Die Iron-»Tokens« die-

nen als Ersatz für echtes Geld, die Umtauschrate ist 1 Iron = 1 Euro. Und: Iron kann selbst per »Mining« gewonnen werden, also durch den Einsatz eures PCs als Schürfwerkzeug. Für Lee Jacobson eine logische Entscheidung: »Einiger unserer Investoren aus Los Angeles, die uns sehr früh unterstützt haben, haben große Gewinne mit den Kryptowährungen Bitcoin und Ethereum erzielt.« Zwar habe der Markt in den letzten Monaten Verluste hinnehmen müssen, dennoch glaubt der CEO von Robot Cache, dass das Mining direkt im Client ein positives Alleinstellungsmerkmal von Robot Cache darstellt. Dabei übernimmt Robot Cache alle

»lästigen« Aufgaben, unter anderem entscheidet das Unternehmen dynamisch, welche Währung an welchem Tag gewonnen wird. »Wir schürfen Etherium oder Pascal oder was auch immer die Währung ist, die an diesem Tag am meisten Gewinn verspricht. Wir entscheiden uns für die, die für unsere Community am lukrativsten ist, und konvertieren das in Iron.«

»Wir tragen das Risiko«, versichert uns Jacobson mit Blick auf die teils extremen Preisschwankungen. Die Umtauschrate von Iron bleibt nämlich von solchen Unterschieden unberührt, sie liegt stets bei einem Euro pro Iron-Token. Lee: »Sobald das Iron auf dem Konto des Users gelandet ist, ändert sich nichts mehr an seinem Wert.«

Einfach schürfen

Typisch Kryptowährung: Je mehr Rechenleistung euer Computer hat, umso schneller schürft ihr. Aber auch: umso eher manifestieren sich Abnutzungserscheinungen an der unter Volllast laufenden Hardware wie der Grafikkarte. Lee Jacobson: »Viele Leute fragen sich jetzt bestimmt, ob sie nicht mehr Geld verdienen könnten, wenn sie das alles unabhängig von uns machen würden. Ja, na klar, macht das! Wir bieten einfach nur eine sehr simple Methode an, bei der ihr lediglich einmal klicken müsst.« Das mit dem einen Klick meint der CEO von Robot Cache wörtlich: Per Klick auf ein Symbol am oberen, rechten Fensterrand startet und stoppt ihr den Mining-Prozess, eine Anzeige gibt Auskunft über den Fortschritt. »Du musst dich bewusst dafür entscheiden«, beschwichtigt Lee Jacobson. »Es ist nicht standardmäßig aktiviert.«

Anders als selbst geschürfte Kryptowährung ist der Besitz und Handel mit Iron auf die Plattform Robot Cache beschränkt. Außerhalb davon lassen sich die Tokens nicht einsetzen, man kann sie weder weiterverkaufen noch umtauschen oder direkt erwerben. Auf Robot Cache wird Iron dafür wie ein Euro-Ersatz behandelt: Bei jeder Transaktion dürft ihr bestimmen, ob ihr ein neues Spiel lieber mit Euros oder Iron bezahlt oder mit einer Mischung aus beiden Währungen; per Schieberegler dürft ihr die Anteile am Gesamtpreis flexibel festlegen. Die Idee hinter dem Iron-Mining ist laut Jacobson, dass Spieler mit ihrem Rechner quasi durch Nichtstun (es fallen natürlich Stromkosten an) genug Geld verdienen können, um neue



Modus Games: Das mittelprächtige Action-Adventure Extinction gibt's von Beginn an auf Robot Cache zu kaufen.



Entrada Interactive: Der eher maue Survival-Titel Miscreated kommt von Entrada. Später auch das SciFi-Spiel namens Rebel Horizons.



Versus Evil: Der kleine Publisher hat die hervorragende The-Banner-Saga-Trilogie im Gepäck. Allein für die lohnt sich Robot Cache schon.

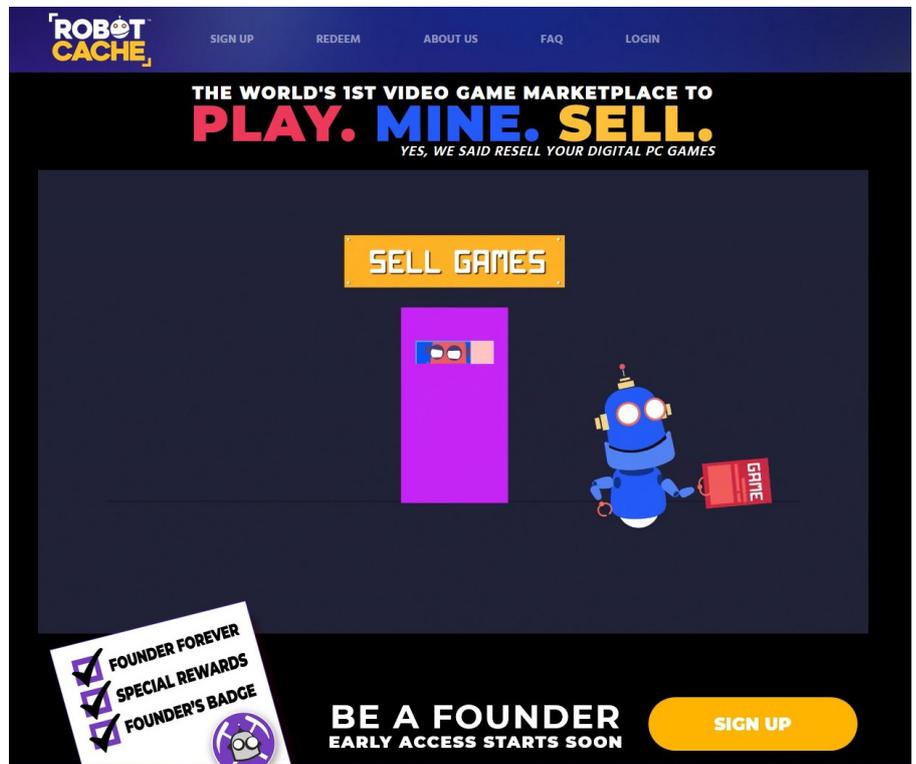
Spiele zu kaufen. Der CEO plant, dass man sich allein so »im Jahr drei bis vier neue Spiele durch Mining« leisten können wird.

Der Lockruf des Geldes

Robot Cache verbindet zwei höchst interessante Methoden des Geldverdienens. Doch auch Publisher sind von dem Konzept offensichtlich beeindruckt. Vor allem die deutlich kleinere Distributionsgebühr des Steam-Konkurrenten hat laut Lee Jacobson mächtig Eindruck geschindet – erst recht in einer Zeit, da immer mehr Publisher Steam den Rücken kehren. »Wir sind der Meinung, dass 30 Prozent Vertriebsgebühren heutzutage eine Menge Geld darstellen. Du brauchst keine 30 Prozent, um eine Download-Plattform zu betreiben. Man könnte argumentieren, dass mehr als 5 Prozent nötig sind, aber wir haben uns für 5 Prozent entschieden. Damit sind wir zu den Publishern gegangen. Sie waren begeistert. Viele von ihnen haben in der Vergangenheit gesagt, dass sie keine 30 Prozent mehr zahlen wollen.«

Laut dem CEO von Robot Cache hat man sich bislang mit über 20 Publishern darauf geeinigt, ihre Spiele auf Robot Cache anzubieten. Darunter sind bislang noch keine echten Big Player, aber mittelgroße Firmen mit treuer Fangemeinde wie THQ Nordic und Paradox Interactive. Und hinter den Kulissen wird an weiteren Deals geschraubt, auf der Gamescom entdeckten wir bereits Hinweise auf eine mögliche Kooperation mit Codemasters und Warner Bros. Interactive. Lee Jacobson weiß: »Zum Launch werden wir deutlich mehr Spiele verfügbar haben, als Steam sie damals hatte. Punkt.« Die Prahlerie wirkt freilich absurd, wenn man weiß, dass Steam beim Launch 2003 lediglich Counter-Strike 1.6 anbot, dazu kamen später Half-Life 2 und eine Handvoll Indie-Spiele. Aber ob Robot Cache mit echten Blockbuster-Titeln und AAA-Spielen der ganz großen Hersteller aufwarten kann?

Das erscheint zum jetzigen Zeitpunkt fraglich. Jacobson muss darauf setzen, dass die Spieler den Verkauf von Gebrauchtspielen und Mining-Möglichkeiten attraktiv genug finden, um sich einen weiteren Client zuzulegen. Robot Cache könnte sich aber als Alternative für Indie-Entwickler etablieren, die aufgrund notorisch klammer Kassen und der Flut an Fake-Games auf Steam auf höhere Erlöse und mehr Aufmerksamkeit in einem schlankeren Shop hoffen. Jacobson zufolge



Spielen, schürfen, verkaufen – Robot Caches Ansatz klingt mindestens spannend, sorgt aber auch in der Redaktion für Skepsis. Trotzdem behalten wir das Projekt genau im Auge.

hat das Unternehmen bereits Pläne, um es »viel einfacher für Indies zu machen«. So sieht CEO Jacobson seine Firma dann auch nicht in direkter Konkurrenz mit Valves Marktführer: »Steam ist ohne Frage eine tolle Sache. Steam nimmt im Jahr fünf Milliarden US-Dollar ein. Wenn wir Glück haben und auch nur fünf oder zehn Prozent Marktanteil abkriegen, dann würde das für uns eine Menge Geld bedeuten.«

Aber der Geschäftsführer von Robot Cache sieht auch die Gelegenheit, mit dem Konzept ein Umdenken in der Branche durchzusetzen. »Sollten wir außerordentliches Glück haben und einen noch größeren Marktanteil bekommen und Steam daraufhin über ihre 30 Prozent [Distributionsgebühr] nachdenken und die vielleicht auf fünf oder zehn Prozent senken, dann fänden wir das klasse.«

Jacobson hat mit seinem langjährigen Hintergrund im Bereich der Spieleentwicklung viel Verständnis für die Situation der Designer, Programmierer und Grafiker, die oftmals schlecht bezahlt werden und im Crunch-Modus Überstunden leisten müssen. Er fände es toll, »wenn all das gesparte Geld, das nicht an einen digitalen Shop ge-

zahlt werden muss, an die vielen Tausend Spieleentwickler auf der ganzen Welt zurückfließt, dass die es als Vergütung bekommen für die harte Arbeit, die sie in das Design des Spiels stecken. So können wir hoffentlich die Marktsituation in der Welt der PC-Spiele ein klein wenig verbessern.«

Idealistisch, doch am Ende wird vor allem der finanzielle Erfolg über das Schicksal von Robot Cache entscheiden. Der und die Akzeptanz der Spieler, die bislang noch keineswegs gesichert ist. Denn gerade der Aspekt der Kryptowährung und das Spiel mit der Zweitwährung Iron sorgt aktuell bei so manchem Beobachter für die ein oder andere sorgenvoll gefurchte Stirn – auch bei uns in der Redaktion. Der Launch in diesem Herbst wird in jedem Fall eine erste Bewährungsprobe für Robot Cache. Geschäftsführer Lee Jacobson ist sich der großen Herausforderung bewusst – und behält sich Anpassungen am Konzept vor: »Wir machen hier etwas, das neu und anders ist. Wir bekommen in Echtzeit Feedback von Spielern und Publishern dazu, wie wir es besser machen können. Eines ist sicher: Wir werden uns mit der Zeit anpassen und weiterentwickeln müssen.« ★



Microids: Neben dem mittelpfächtigen Adventure Syberia 3 veröffentlichten die Franzosen zuletzt Moto Racer 4.



505 Games: Unter anderem sollen Underworld Ascendant und Overkill's The Walking Dead auf Robot Cache erscheinen.



Im Client-Fenster waren auch Spiele von Warner Bros. und Codemasters zu sehen, man ist in Gesprächen mit zusätzlichen Partnern.