



Spielend online Kasse machen

# ECHTES GELD AUS VIRTUELLEN WELTEN

Wann kommt der Aufschwung? In Online-Multiplayer-Spielen ist er schon da: Dort boomt die Wirtschaft, so mancher macht mittlerweile spielend ganz realen Reibach.

**R**ichard Thurman ist ein glücklicher Mann. Er besitzt ein Eigenheim, ist schuldenfrei und hat für die Ausbildung seiner Kinder vorgesorgt. Vieles davon verdankt er **Ultima Online**, erschienen 1997 und damit der Klassiker unter den MMORPGs (Massively Multiplayer Online Roleplaying Games). Denn Thurman hat gutes Geld damit verdient, von ihm erspielte Helden und Gegenstände zu verkaufen. Damit wurde er zu einem der Vorreiter für einen Tauschmarkt, der mittlerweile wie selbstverständlich um jedes größere Online-Rollenspiel aufblüht – oft zum Ärger der Hersteller, denn die Geschäfte laufen in einer rechtlichen Grauzone.

## Der Millionen-Dollar-Markt

Eigentlich beginnt Richards Thurmans Online-Abenteuer erst richtig, als seine **Ultima Online**-Leidenschaft schon wieder abgekühlt schien. Eingestiegen war er 1999, nannte sich »Markee Dragon«, spielte einige Zeit sehr intensiv, langweilte sich schließlich und kündigte 2002 seinen Account. Damit verschenkte er auch die Burg, die er sich mittlerweile erspielt hatte, und all seine Ausrüstung. In diesem Moment

klingle sein Telefon, ein Freund rief an. »Er hatte genau wie ich die Nase voll von **UO**«, erinnert sich Richard, »kam aber auf die brillante Idee, seinen Account bei Ebay zu versilbern. Er bekam um die 1.000 Dollar dafür. Ich hätte mir in den Hintern beißen können, mein Account war noch um einiges besser«, ärgerte sich der Ex-Markee-Dragon. Richard begann zu recherchieren und staunte über einen im Verborgenen blühenden Markt, dessen Volumen er 2002 allein bei Ebay auf etwa 4,3 Millionen Dollar taxierte. Inzwischen ist dieser Markt ungleich größer und kein »schwarzer« mehr – zumindest zum Teil. Richard jedenfalls eröffnete schnell einen neuen **UO**-Account, die Sache war für ihn mit einem Schlag wieder spannend geworden.

## 100.000-Dollar-Mann

**Ultima Online** hat, wie die meisten Online-Rollenspiele (zum Beispiel **World of Warcraft**, **Everquest 2**), ein virtuelles Ökonomiesystem – einen spielergetriebenen Kreislauf aus Waren und Währungen, in dem die Seltenheit eines Gegenstands seinen Wert bestimmt. Die Spiele faszinieren auch deshalb, weil sie mühsam hochge-

züchteten Helden rare Superwaffen in Aussicht stellen, virtuelle Statussymbole. Wer keine Zeit oder Geduld hat, auf dieses Ziel zuzuarbeiten, kürzt den Aufstieg über Ebay ab. Denn Ruhm ist käuflich: Ob Held, Waffe oder simples Spielgold, in den Tauschbörsen des Internets bieten Profis alles feil, was gut und selten ist. Die Erfolgssucht vieler Spieler machen sich Händler wie Richard Thurman zunutze, indem sie ihre Spielhelden zu Ertragsmaschinen umfunktionieren. Thurman, der im wirklichen Leben Programmierer ist, eröffnete 2002 parallel mehr als 20 **Ultima Online**-Accounts und versklavte seine Charaktere per in die Spiel-Software eingeschmuggelter Scripts zu automatisierten Händlern. Schnell multiplizierte er so die Anzahl seiner Verkäufe, denn in immer gleichen Abläufen schaufelten die **UO**-Zombies rund um die Uhr Goldstücke aus **Ultima Online** heraus in seinen Ebay-Shop. Dort wurden aus dem virtuellen Schatz echte Dollar. Etwa neun Milliarden **UO**-Goldstücke verwandelten sich auf diese Weise zwischen 2002 und 2004 in ungefähr 100.000 ganz reale Dollar – zusätzlich zum regulären Einkommen.

## DER RECHTSEXPERTE »ABSOLUTE JURISTISCHE GRAUZONE«



Stephan Mathé ist Rechtsanwalt in Hamburg und Fachmann für Wirtschafts- und Multimediarecht.

**GameStar** Wie steht die deutsche Rechtsprechung zu virtuellen Delikten?

**Stephan Mathé** Spezielle Gesetze, die den Inhalt von PC-Spielen betreffen, gibt es in Deutschland – abgesehen von den Jugendschutzvorschriften – nicht. Die ernstzunehmenden rechtlichen Probleme beim Erwerb und Handel mit Spielobjekten finden in einer absoluten juristischen Grauzone statt.

**GameStar** Ist virtuelles Eigentum geschützt?

**Stephan Mathé** Auch hier ist die Situation unklar. Gegenstände oder Charaktere dürften nicht geschützt sein, da sie Teil des Spieles sind. Wenn jedoch ein Spieler einen Charakter »hochzuchtet«, kann er diese Tätigkeit eventuell als Dienstleistung verkaufen. Erfindet ein Spieler innerhalb einer Spielwelt ein eigenes Minigame oder ähnliches, können hieraus Urheberrechte erwachsen. Falls durch einen Server-Crash Spielobjekte verloren gehen, ist der Publisher dafür wohl nicht haftbar. Der Spieler erwirbt beim Spielkauf nur eine Lizenz zum Spielen, nicht für den Handel mit Items.

**GameStar** Sind in einer virtuellen Welt geschlossene Verträge rechtsverbindlich?

**Stephan Mathé** Ein Kaufvertrag kann auch durch Kommunikation in einem Spiel zustande kommen. Ausnahme sind Spezialfälle, in denen Schriftform oder der Notar vorgeschrieben sind, etwa beim Verkauf eines Grundstücks. Probleme könnte es jedoch geben, wenn einer der Vertragspartner später den Vertragsschluss bestreitet. Dann muss die andere Partei Beweise liefern. Hier kommt ein Chat-Log in Betracht, aber auch Zeugenaussagen. Wenn der Barbar also vom Magier ein Schwert kauft, sollte er sich sicher sein, dass der Zwerg alles mithört.

**Ultima Online** schreibt vor, dass der Spieler vor dem Rechner anwesend sein muss, während sein Charakter agiert. Um dies zu überprüfen, sprechen **UO**-Mitarbeiter im Spiel verdächtig handelnde Charaktere an. Richard leitete darum die Spieldialoge über ein Messenger-Programm auf seinen PDA mit Telefonfunktion um und konnte so von überall auf der Welt mit den Kontrollleuten chatten – die dachten, er sitze zu Hause vor seinem Rechner. Beziehungsweise Rechnerverbund. Denn Richard benutzte mittlerweile bis zu 22 verbundene PCs zur Verwaltung seiner **UO**-Accounts.

### Wo bleibt denn da der Spaß?

Mit Spaß am Spiel hat so ein Vorgehen nichts mehr zu tun. Aber es steht nirgends geschrieben, dass der Spieler Spaß haben muss. Richards Beispiel zeigt, mit welcher Energie Menschen darangehen, neue Profitmöglichkeiten auszuschöpfen; bevorzugt dort, wo eine Menge Menschen eine Menge Geld ausgeben. In diesem Fall wurde niemandem geschadet, die Käufer bekamen für ihre Dollar die gewünschte Ware.

Nur ein Jahr später, im Jahr 2005, gibt es noch ganz andere Facetten des Phänomens »Gaming for Cash« – schöne und weniger schöne. Zu den hässlichen Seiten die-

ses Geschäfts mit dem, was eigentlich Spaß machen soll, gehört die Beschäftigung von Jugendlichen in armen Ländern, die im Akkord Highlevel-Charaktere für die populärsten Online-Multiplayer-Spiele züchten. So kämpfen einige der unermüdlich und scheinbar ständig spielenden Recken in **World of Warcraft** nicht nur gegen Monster, sondern buchstäblich um ihre Existenz. Der anschließend verkaufte Charakter, aufgebaut auf fremden Leistungen und Spielerfahrungen, hat mit dem Begriff Rollenspiel nichts mehr zu tun.

Blizzard, der Entwickler von **World of Warcraft**, verbietet auch aus diesem Grund den Handel mit Gegenständen oder Charakteren. »Auf alles, was in diesem Spiel existiert, haben wir, die Entwickler und Betreiber, das uneingeschränkte Copyright. Darum hat kein anderer das Recht, Spielinhalte zu verkaufen oder zu kaufen.« So unterschreibt es sinngemäß jeder **World of Warcraft**-Spieler, sobald er mit einem Klick auf »Accept« die Lizenzvereinbarung des Programms abnickt. Akzeptiert er nicht, kann er das Spiel erst gar nicht spielen.

In der Praxis ist das so aber nicht durchzusetzen. Längst haben sich neben Ebay andere Auktionshäuser etabliert, die auf den Handel mit Bits und Bytes in Form von

Spielwährungen, magischen Schwertern oder graziellen Nachtelfen spezialisiert sind. Auf Internetseiten wie **MMOSupplies.com** wird offen auch mit **WoW**-Inhalten gedealt, bei **ige.com** sind über 100 Mitarbeiter damit beschäftigt, die virtuelle Handelsware an den Mann oder die Frau zu bringen. In Korea ist man noch weiter: Der Branchenprimus **itemBay.com** soll rund 17 Millionen Dollar verdienen – im Monat. Das Gesamtvolumen des Marktes wird auf etwa 900 Millionen Dollar jährlich geschätzt.

Auch Spieleentwickler Sony Online Entertainment hat es bis März 2005 gestört, dass Inhalte aus **Everquest 2** gegen reales Geld den Besitzer wechselten. Noch mehr ärgerte SOE aber anscheinend, dass von den ganzen Dollars nichts beim eigenen Unternehmen hängen blieb. Denn anders ist die dramatische Kehrtwende in der Firmenpolitik kaum zu erklären: Statt weiter gegen den Handel vorzugehen, eröffnete SOE mit »Station Exchange« kurzerhand eine eigene Handelsplattform. In einem Interview mit der Zeitschrift **Computer Games** äußerte sich Torrie Dorrell, Marketingspezialistin bei SOE: »Mit Erstaunen haben wir das rapide Wachstum dieses Marktes zur Kenntnis genommen. Es liegt auf der Hand, dass viele unserer Kunden von einer sicheren



Ultima Online erschien bereits 1997 als erstes reines Online-Rollenspiel und war Auslöser für den boomenden Handel mit virtueller Ware.



Ein ähnlicher Rechnerverbund mit bis zu 22 PCs scriptete zwischen 2002 und 2004 ein Vermögen aus Richard Thurmans **UO**-Accounts.

**JARON LANIER ÜBER SECOND LIFE »GEGENTEIL VON SOZIALER ISOLATION«**

Jaron Lanier formulierte in den 80ern eine Vision des Internets als Lebensplattform der Zukunft.

**GameStar** Was ist deine Rolle bei Second Life?

**Jaron Lanier** Ich bin Berater. Das heißt: Ich sage, in welche Richtung sich Second Life entwickeln muss. Keiner hört mir zu. Ich mache einen riesigen Wirbel, bis mir jemand zuhört. Und dann, nach einer Weile, habe ich mich durchgesetzt.

**GameStar** Wie würdest du das Konzept von Second Life beschreiben?

**Jaron Lanier** Das Konzept ändert sich sogar, während wir hier sprechen. Es entwickelt sich vor allen Dingen aus dem Verhalten der Spieler. Es begann als reine Fantasy-Welt und verwandelte sich mit der Zeit in einen Kreativitätswettbewerb. Im Moment scheint es ein Versuch zu sein, Kapitalismus netter aussehen zu lassen.

**GameStar** Ist in Second Life etwas von deinen Visionen über die virtuelle Realität/das Internet als wertvoller Lebensbereich wahr geworden?

**Jaron Lanier** Ja, aber wir haben natürlich noch einen weiten Weg zu gehen bis zu meinem

Traum einer »post-symbolic communication« – also die Möglichkeiten und die Entwicklung der Welt besser begreifbar zu machen und stärker nach vorne zu treiben, als Sprache das vermag.

**GameStar** Ist das ökonomische Modell in Second Life das Modell der Online-Zukunft?

**Jaron Lanier** Die Ökonomie funktioniert schon sehr gut und kann Vorbild sein. Sie ist aber noch weit davon entfernt, perfekt zu sein; es gibt auch Entwicklungen, die mir nicht so zusagen. Um das zu erläutern, bräuchte ich einen Extra-Artikel.

**GameStar** In Second Life kann man die Traumvilla eines bewunderten Stars selbst besitzen oder sehr erfolgreich soziale Kontakte knüpfen, ja sogar eine Form von Sex ist möglich. Besteht da nicht die Gefahr, das Spieler ihr »Zweites Leben« als Kompensation für den Frust im realen Dasein nutzen und sich dort nicht mehr anstrengen?

**Jaron Lanier** Second Life ist ein sehr gesundes Bauprojekt, in dem sich jeder in einer Form entfalten kann, wie es das noch in keinem Spiel gegeben hat. Das ist eine Gemeinschaft, deren Interaktion genau das Gegenteil von sozialer Isolation bewirkt. In anderen Online-Rollenspielen gibt es diese Kreativität und diesen Austausch nicht – da besteht eine solche Gefahr eher.

Plattform profitieren werden.« Genauso liegt es auf der Hand, dass SOE von den erhobenen Gebühren (ein Dollar pro Gegenstand, zehn pro Charakter) profitiert.

### Pixelverbrechen und das Gesetz

Durch die Anerkennung des Handels mit virtuellen Gütern hat SOE jedoch auch juristische Problemfelder eröffnet. Wenn SOE als erster der etablierten Hersteller offiziell einräumt, dass virtueller Besitz realen Wert hat, wer haftet dann, wenn bei-

spielsweise einer der Server abstürzt und so eventuell Pixelware im Gegenwert von Millionen Dollar schrottet? Oder wenn ein Hersteller ein Spiel aus wirtschaftlichen Gründen einstellt? Was passiert, wenn ein Mitspieler einen wertvollen Gegenstand stiehlt und per Online-Auktionshaus verhökert? Ein spektakulärer Fall dieser Art erschütterte unlängst die Justiz in Shanghai und erreichte auch die deutsche Presse. Ende März schwatzte ein Mann im Online-Rollenspiel **Legend of Mir 3** seinem Freund

einen Drachensäbel ab und verkaufte diesen für 7.200 Yuan, umgerechnet 675 Euro. Als der Betroffene den Langfinger bei der Polizei anzeigen wollte, fragte diese nach einem Beweis für die Existenz dieser Waffe – und lachten das Opfer aus, denn für virtuelle Verbrechen sei die Polizei nun mal nicht zuständig. Daraufhin griff der Mann zum realen Dolch und tötete den Dieb.

In Südkorea gibt es inzwischen eine Spezialeinheit zur Aufklärung von solchen Straftaten. Schon zu Beginn des Jahres 2003 gingen dort mehr als 20.000 Anzeigen ein. Kein Wunder in einem Land, in dem Multiplayer-Spiele eine Bedeutung haben, die sich hierzulande nur mit Profifußball vergleichen lässt. Ein anderer Fall, der Schlagzeilen machte, war ein Online-»Bankraub«, bei dem geschickte Cracker ein Internet-Casino um eine halbe Million US-Dollar schröpften. Die Rechtslage in Deutschland erklärt Ihnen das Interview mit dem auf Medienrecht spezialisierten Rechtsanwalt Stephan Mathé (siehe Kasten auf Seite 181).

### Ökonomie im Spiel

David Storey, ein junger Mann aus Australien, hat sich im Dezember 2004 eine Insel gekauft, 24.282 Quadratkilometer idyllisches Land voll praller Vegetation, einem Schloss, Badestränden und vor allem Bodenschätzen. Gekostet hat das Paradies 26.500 Dollar. Der Haken an der Sache? Die Insel existiert nur als Simulation auf einem Server, die Dollars waren echt. Passt ist das Ganze in **Project Entropia**, dem Vorreiter unter den Online-Spielen, deren Konzepte auf den Punkten aufbauen, die viele Spieler und Firmen wie Blizzard so heftig kritisieren: Sie locken die Spieler mit Verdienstmöglichkeiten und käuflichen Aufstiegschancen in ihre Online-Welten. So stehen in **Project Entropia** an jeder Ecke Geldautomaten, die direkt mit Ihrem

### WORLD OF WARCRAFT QUESTBASIERTES ONLINE-MULTIPLAYER-ROLLENSPIEL



WORLD OF WARCRAFT hat in Rekordzeit alle anderen Online-Rollenspiele überflügelt. Durch einfache Zugänglichkeit, gute Spielbalance und Bedienbarkeit sowie ein breites Spektrum an sinnvollen Interaktionsmöglichkeiten hat

Kosten 45 Euro plus ca. 13 Euro monatlich  
Aktive Abonnenten etwa 3,5 Millionen  
Entwickler Blizzard ► [QUICKLINK: H48](#)  
Cash-Faktor WoW-Gold; seltene Items; High-Level-Charaktere  
Rekorderlös 110.000 Dollar in 3 Monaten  
Tauschbörse [www.ebay.com](#) oder [www.mmosupplies.com](#)

WoW die Zielgruppe für MMORPGs massiv verbreitert. Entwickler Blizzard hat den Handel mit Spielcharakteren und Spielitems gegen Bares verboten – auf alle Spielinhalte halte Blizzard das alleinige Copy-Right und diese könnten somit nicht von Dritten veräußert oder erworben werden, lautet die Argumentation der Erfolgsentwickler. Trotzdem boomt der WoW-Handel auch bei Ebay.

### SECOND LIFE SOZIAL-SIMULATION MIT EXTREMER GESTALTUNGSFREIHEIT



Haustiere, Kunstwerke, Autos, Häuser und sogar Land gestalten, erwerben, herstellen,

Kosten Download frei, einmalig 9,90 (Basic) oder bis 9,95 Dollar (Premium) monatlich.  
Aktive Abonnenten etwa 25.000  
Entwickler Linden Labs ► [QUICKLINK: H47](#)  
Cash-Faktoren Kreativität, Beziehungen, Unternehmertum  
Rekorderlös fünfstelliger Dollarbetrag für ein Spielkonzept  
Tauschbörse [www.secondlife.com](#)

verkaufen usw. Über eine Vielzahl von Scripting-Möglichkeiten sowie mehr als großzügige Upload- und Streaming-Optionen werden Kinos betrieben und Mini-Spiele eingebaut. Da die Bedienung dieser Optionen vertiefte Softwarekenntnisse voraussetzt, ist die Second-Life-Community zur Zeit vergleichsweise klein – aber mit Abstand das kreativste und bunteste unter den Online-Völkchen.



Irre: Second Life bietet dem Spieler jede Gestaltungsmöglichkeit.



In Second Life ist jeder Traum auf Rädern zu kaufen oder selbst zu bauen.

Bankkonto verbunden sind. Eine bessere Ausrüstung? Kaufen gegen Cash, am Automaten. Zehn PED-Dollar kosten einen US-Dollar, Betreiber Mindark verdient an jedem Wechsel von realer in virtueller Währung oder zurück 4,5 Prozent Provision – kein schlechtes Geschäft. Das Spiel kostet nichts, Sie müssen allerdings Ihre Kreditkarteninformationen hinterlegen. Theoretisch können Spieler die weiten Areale der **Project Entropia**-Welt kostenfrei erkunden – aber das macht nach einiger Zeit ungefähr so viel Freude, wie als Obdachloser die Delikatessenabteilung des KDW zu bestaunen. Denn mithalten kann nur, wer investiert. Marco Behrmann, der Pressesprecher von Mindark, beziffert den Gegenwert des PE-Ökonomie-Systems auf derzeit 59 Millionen US-Dollar.

### Vision und Kreativität

Kreativität und Kommerz vereint **Second Life**. Das Online-Rollenspiel ist ganz auf den Ideenreichtum der Spieler ausgelegt, denn die Entwickler Linden Labs lassen den Bewohnern ihrer gigantischen Online-

welt im Rahmen des Programmcodes freie Hand. Umfangreiche Upload- und Streaming-Optionen sowie die Möglichkeit, eigene Scripts und ganze Programme in das Spiel zu integrieren, machen **Second Life** trotz der völlig frei konfigurierbaren Charaktere weniger zum Rollenspiel als zur Sozial-Simulation. Die Spieler verkaufen in selbst gebauten Läden eigene Kreationen, vermieten Autos oder treten mit selbst ersonnenen Waffen wie explodierenden Erdbeeren oder Instant-Todessternen in speziellen Arenen gegeneinander an. Auch in **Second Life** gibt es eine direkte Verbindung zwischen Kreditkarte und Spielwährung, dem Linden-Dollar. Dieser ist wie der reale Dollar Währungsschwankungen unterworfen, die von Angebot und Nachfrage abhängen, hauptsächlich gewertet an Grundstücken und Immobilien. Spieler machen Gewinn durch ihre Kreativität: Wer etwa smarte Mode schneidert und entsprechend bewirbt, verkauft seine Kreationen für Linden-Dollars und kann diese dann gegen reales Bares tauschen. Der 30-jährige Australier Nathan Keir etwa hat in **Second**

**Life** ein selbst programmiertes Mini-Spiel platziert, frei für jedermann. Da die Mischung aus **Tetris** und Bingo, genannt **Tringo**, bei den Mitspielern gut ankam, kaufte ein reales Unternehmen aus San Francisco die Rechte außerhalb des Spiels für einen fünfstelligen US-Dollar-Betrag.

### Der verkaufte Traum

Ob es uns passt oder nicht: Der Einstieg von SOE in den professionellen Handel mit virtuellen Gütern läutet ein neues Zeitalter ein. Schon jetzt frohlocken Marktforscher angesichts der Möglichkeit, ein motiviertes, zahlungswilliges Klientel wie die begeisterten Online-Rollenspieler innerhalb ihres virtuellen Lebensraums erst studieren und dann manipulieren zu können – wie die Ratten im Labor eben. Dass Spieler richtig Geld verdienen, wird auch in der Zukunft die Ausnahme bleiben. Bleibt zu hoffen, dass neben den durchkommerzialiserten, als Rollenspiele getarnten Wirtschaftsmodellen weiterhin Spielwelten existieren, in denen wir vor allem eins haben: Spaß und ein wenig Urlaub vom Alltag. MT

### PROJECT ENTROPIA SCIENCE-FICTION-ONLINESPIEL MIT REALER ÖKONOMIE



Spiel wird aber weiterhin Englisch gesprochen. Science-Fiction-Story, PvP-Areale, auf-

Kosten Download (1,0 GByte) frei, später können echte Dollar in Spielwährung getauscht werden.

Aktive Abonnenten etwa 276.000

Entwickler: Mindark [QUICKLINK: H46](#)

Cash-Faktoren In-Game-Auktionen, Geldautomaten im Spiel

Rekorderlös 26.500 Dollar für eine Insel

Tauschbörse [www.projectentropia.com](http://www.projectentropia.com)

rüstbare Bewaffnung und Quests sind vertraut. Gegen Bares vom realen Konto bessere Waffen und Items zu erwerben, befremdet allerdings zunächst. Andererseits, und konsequent zu Ende gedacht, ist das aber nur eine Abkürzung, die den Umweg über Ebay erspart. Ganz Reiche kaufen sich – ganz wie im richtigen Leben – Inseln mit üppiger Vegetation oder Schlösser in der Online-Welt.

### EVERQUEST 2 KLASSISCHES MULTIPLAYER-ONLINE-ROLLENSPIEL



duell, toll intonierter Sprachausgabe. Everquest 2 wird regelmäßig von den Entwicklern

Kosten ca. 40 Euro, 15 Euro im Monat.

Aktive Abonnenten etwa 280.000

Entwickler Sony Online Entertainment

[QUICKLINK: H49](#)

Cash-Faktoren EQ2-Währung, Items, High-Level-Charaktere

Rekorderlös nicht bekannt

Tauschbörse [www.stationexchange.com](http://www.stationexchange.com) oder [www.mmosupplies.com](http://www.mmosupplies.com)

durch neue Inhalte (neue Instanzen, neue Abenteuer) aufgepeppt. Sony Online Entertainment verbietet den Verkauf von Items und Charakteren seit 2005 nicht mehr, und hat – um selbst mitzuverdienen – sogar eine eigene Handelsplattform (StationExchange.com) eingerichtet. SOE verlangt ähnlich wie Ebay Gebühren: für Gegenstände jeweils einen Dollar, für Charaktere deren zehn.