



Der schwunghafte Goldhandel zeigt, welche Rolle reales Geld in einer virtuellen Wirtschaft spielen kann. Blizzards offizielle Verbote fruchten nicht. Verärgerte Spieler leiden unter den Auswirkungen des Goldfarmings – und helfen sich selbst.

Goldgräber

Briefwerbung im Spiel, aufdringliche Händler, lästige Bots, die das Lösen von Quests verhindern – jeder Spieler von **World of Warcraft** wird früher oder später damit konfrontiert, dass die virtuelle Welt ein blühender Umschlagplatz für eine heiß begehrte Ware geworden ist: Gold. Und dass damit allerlei lästige Nebenwirkungen verbunden sind. Werbung von Goldverkäufern verstopft die Chats, automatisierte Ernte-Charaktere schlachten rund um die Uhr Kreaturen, die von anderen Spielern zum Erfüllen von Aufträgen benötigt werden. Diese zum Teil massive Belästigung stößt nicht nur den Spielern böse auf. Auch Blizzard hat seit jeher strenge Richtlinien zum

Kaufen und Verkaufen ihrer virtuellen Güter aufgestellt: Beides ist untersagt. Spielerkonten können deshalb für immer gesperrt werden. Den florierenden Handel stört das nicht.

Freie Wirtschaft

Der gewerbsmäßige Umsatz von virtuellen Gütern ist kein neues Phänomen; schon im Urvater **Ultima Online** florierte Ende der 90er-Jahre der ganz reale Kommerz. Mit **World of Warcraft** hat sich das Grauzonen-Geschäft auf globalem Niveau professionalisiert. Bei einem Streifzug durch das Azeroth von heute fallen allenthalben Spieler mit Namen wie »xyzhwg« auf, die Tag und Nacht online sind und immer

am gleichen Platz bleiben – anonyme Goldverkäufer oder gesichtslose Farmbots, die in Endlosschleifen die immergleichen Tätigkeiten wiederholen. Darunter sind vor allem Jäger, die ihren Tieren keine Namen geben. Inzwischen sind sie fast die vorherrschende Spezies auf so manchem Server.

Was ist so schlecht an dieser Entwicklung? Kritiker des Goldkaufs argumentieren, dass die fein austarierte Wirtschaft eines Servers durch solche Methoden stark aufgeblasen werde, ja durch eine Inflation sogar zusammenbrechen könnte. Zu diesem Extremfall kam es bisher nicht; dass sich die Preisverhältnisse verändern, ist allerdings allgegenwärtig. Auf Level 60 waren es früher der »Runenstoff« und die »Essenzen des Wassers«, die vorrangig verkauft wurden – die Preise für die wertvollen Güter fielen ins Bodenlose.

Gewonnene Zeit

Es gibt sicher Spieler, die davon profitieren, ist doch das Auktionshaus niemals leer von diesen Gegenständen. Ebenso ist es ein offenes Geheimnis, dass viele der sogenannten »Pro-Gilden« – das heißt, die weltweit erfolgreichsten Spieler – Gold kaufen, um ihr Spielerlebnis finanzieren zu können; neben den vielen Schlachtzügen bleibt kaum Zeit, auch noch alle dafür benötigten Materialien selbst zu erarbeiten. Der Zeitfaktor ist die wesentliche Rechtfertigung für den Zukauf von Spielgold. Denn die Preise, die von Server zu Server schwanken, sind nicht hoch: 1.000 Goldstücke kann man bereits für unter 30 Euro kaufen. Um das Gold im Spiel zu erwirtschaften, benötigt man wesentlich mehr Zeit, als man braucht, um das echte Geld zum Kauf im Beruf zu verdienen. Allerdings: Die Preise für Gold sind in Amerika teilweise wesentlich höher als in Europa, unter anderem deshalb, weil Blizzard dort härter gegen die Farmer vorzugehen scheint. Die Rechtslage ist in den Staaten eindeutiger.



Kleines Suchspiel: Finde den **Goldverkäufer**! Die aufdringlichen Vertreter besitzen meist sinnlose Namen und sind auf Level 1.



Unterdrückte Wut

Die Auswirkungen des boomenden Business stören die Spielerfahrung im Alltag vieler Azeroth-Abenteurer: Täglich wird man angeflüstert; die offenen Kanäle wie der Handel in den Hauptstädten sind regelrecht überfüllt mit Anpreisungen; man wird in Gruppen eingeladen, die man nicht kennt. Dass manche Spieler stundenlang den immergleichen Bot auf PvP-Servern totschiessen, ist eine so verständliche wie hilflose Reaktion. Weil sie ausgerastet sind und ihrer Wut über Goldfarmer im Spiel in allzu deutlichen Worten Luft gemacht haben, wurde einigen **WoW**-Kunden schon ihr Zugang gesperrt. Das ist auch insofern paradox, da Spieler ebenfalls gesperrt werden können, wenn sie »zu freundlich« zu den Verkäufern sind, sprich: ihre Angebote wahrnehmen.

Dass die Spielergemeinde meist schneller auf Probleme reagiert als Blizzard selbst, lässt sich auch an der Goldfarmer-Problematik ablesen. Inoffizielle Erweiterungsprogramme wie **SpamSentry** schirmen Spieler vor Werbemüll ab. Zugleich ermöglicht es **SpamSentry** seinen Nutzern, die Urheber mit nur einem Klick einem Game Master zu melden. Genau Zahlen über Tickets dieser Art gibt es zwar nicht, aber man darf vermuten, dass die Menge rapide anstieg, kaum dass **SpamSentry** verbreitet war. Seit dem neuesten Patch 2.1.0 hat Blizzard diese Funktion direkt in **World of Warcraft** integriert und sinnvoll ausgebaut. So kann man nun komplette Konten ignorieren, wenn man sie als Goldverkäufer meldet. Damit ist zwar noch keine vollwertige Lösung geschaffen, aber der Ansatz geht in die richtige Richtung, wie die positiven Reaktionen der Spielergemeinschaft zeigen.



Werbewebotschaften von Goldanbietern überschwemmen die Chats, die dadurch kaum noch sinnvoll zu nutzen sind.

Echte Konsequenzen

Eine Möglichkeit, die Blizzard offen stünde, wäre es, selbst Gold zu verkaufen; billiger als die Goldfirmen, ohne dabei den Spielablauf an sich zu stören und lange Umwege über das Auktionshaus notwendig zu machen. Gefordert wird dies vor allem von potenziellen Käufern, bei denen immer auch die Angst mit-schwingt, doch einmal erwischt zu werden. Blizzard beschreitet allerdings seit jeher einen Kurs, der klar gegen den Handel mit virtuellen Gütern spricht. Und das nicht nur in der virtuellen Welt. Derzeit laufen Bestrebungen Blizzards, einen der größten Goldlieferanten

mens »Peons4Hire« zu verklagen. Der Vorwurf: Verstoß gegen die allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), in denen der Handel mit virtuellen Gütern untersagt ist. Ob die rechtliche Grundlage für die Klage ausreichend ist, muss erst noch entschieden werden. Das Gleiche gilt für eine erst kürzlich eingereichte Klage einer Privatperson aus Florida gegen den Goldanbieter »IGE«.

Vielleicht ist dies der Beginn eines Neuanfangs. Eine störungsfreie Zukunft wäre jedenfalls für viele Spieler wünschenswert, um das Spiel wieder ursprünglich und unverfälscht zu erleben.
Roger Zenner / MP CS



Mit dem Addon **SpamSentry** lassen sich lästige Goldanbieter melden.



In der Spielwelt preisen Goldverkäufer ihr Angebot an – das stört die Atmosphäre.