

# Das Goldgeschäft

Über drei Milliarden Dollar soll der Handel mit virtuellen Goldmünzen und Gegenständen weltweit umsetzen. Geht das mit rechten Dingen zu? Von Dennis Kogel

# Ü

ber 10.000 Dollar in etwa drei Monaten hat der Reddit-User WishboneTheDog damit verdient, dass er im Echtgeld-Auktionshaus von **Diablo 3** mit Ausrüstung für Dämonen-

jäger gehandelt hat. Zwischen acht und zwölf Stunden hat der Wirtschaftsstudent täglich im Auktionshaus verbracht, um die besten Äxte, Amulette und Armbrüste für teilweise über 200 Dollar an Spieler zu verkaufen, die am unfairen »Inferno«-Schwierigkeitsgrad verzweifeln. Seine Einnahmen will er ganz regulär der US-Steuerbehörde melden, um dann seine Studiengebühren zu bezahlen. WishboneTheDog ist die erste Erfolgsgeschichte von Blizzards Echtgeld-Auktionshaus. Er ist eine Ausnahme. Nicht wegen seines Geschäftssinns, sondern weil er in Blizzards Auktionshaus handelt. Das echte Geschäft mit virtuellen Äxten und Spielgold floriert abseits der offiziellen Kanäle – und zwar mehr denn je. Wir wagen einen Blick hinter die Kulissen der Goldfarming-Branche, die von der Gier der Spieler lebt und sich allzu oft in rechtlichen Grauzonen bewegt.

»Mir als Händler ist das Auktionshaus egal. Wir merken gar nicht, dass es existiert«, erklärt Michael Singer. Der Schweizer leitet als Geschäftsführer die Seite RandyRun, einen der größten europäischen Händler für Items, Gold und Spielzubehör. Für ein paar Euro kommt man über RandyRun an Gold in Millionenhöhe für **Diablo 3**. Seltene Gegenstände werden teilweise für über 100 Euro gehandelt. Wer von RandyRun kauft, bekommt Besuch von einem Lieferanten, der den Gegenstand persönlich an den Käufer übergibt. Würde RandyRun das Auktionshaus benut-

zen, so müsste es einen Euro Transaktions- sowie 15 Prozent Transfergebühr an Blizzard zahlen, zusätzlich zu den anfallenden Paypal-Gebühren. Für professionelle Itemhändler ist Blizzards Auktionshaus ein Witz. Schon längst bestehen eigene Strukturen.

Bevor Plattformen wie RandyRun groß wurden, haben private Händler auf eBay mit Gold und Gegenständen gehandelt, die sie selbst mühsam erspielt haben. Der Markt wurde schnell lukrativer. Bereits 2007 schätzt die Universität Manchester den weltweiten Wert des Handels mit Gegenständen in Spielen wie **World of Warcraft** auf 500 Millionen Dollar. Zwei Jahre später korrigiert die Weltbank den Wert auf über drei Milliarden Dollar, Tendenz steigend. Der Grund für den rasanten Anstieg war ein fundamentaler Wechsel des Geschäfts-

dels. Statt selbst Gold zu erspielen, lassen Seiten wie MMOGA, IGE, Ingameparadise oder RandyRun andere für sich schuften.

»RandyRun ist ein Vermittler«, erklärt Michael Singer das Prinzip. »Wir haben weltweit Lieferanten, die erspielen die Items. Und wir stellen den Kontakt her zwischen Lieferant und Kunde.« Experten vermuten, dass zwischen 100.000 und 400.000 junge

Menschen weltweit ihr Geld damit verdienen, Online-Spiele nach wertvollen Gegenständen

abzugrasen. Sie sind so genannte Item- und Goldfarmer. Ihr Geschäft ist der »Real-Money-Trade« (RMT), der Echtgeldhandel mit virtuellen Gütern. Für RandyRun und für andere Portale sammeln sie Spielwährung für **Diablo 3**, **World of Warcraft**, für jedes erdenkliche Online-Rollenspiel.

»Mir als Händler ist das Auktionshaus egal«



Bereits sieben Jahre vor dem Auktionshaus von Diablo 3 (links) konnte man über Sonys Station Exchange Items aus dem (heute auf Free2Play umgestellten) Everquest 2 gegen Echtgeld handeln.



Auch fürs neue World-of-Warcraft-Addon **Mists of Pandaria** gibt's schon reichlich Gold-Angebote (kleines Bild).



Von normalen Spielern werden die Jäger und Sammler oft abschätzig »China-Farmer« genannt und als ungewaschene, ungebildete Niedriglohnsklaven aus Asien angesehen. Laut Singer ist das ein gefährliches Klischee, vielmehr arbeite die Farming-Industrie mittlerweile sehr organisiert – und weltweit: »Ich glaube, das Bild ist falsch. Man kann es nicht an Fernost festmachen. Natürlich gibt es Leute, die in Russland, Südamerika und ganz klassisch in China und Vietnam sitzen. Grundsätzlich sind die Arbeitsbedingungen in China aber sehr gut. Dort gibt es Großraumbüros und der normale Mitarbeiter einer Goldfarming-Firma verdient weit mehr als der chinesische Durchschnitt.« Nachzuprüfen ist das allerdings schwer, denn es existieren nur wenige Insider-Berichte über chinesische Goldfarmer. Und auch in der Branche selbst gibt es Handelsportale mit unterschiedlichem Lohnniveau. Laut einer Studie der Weltbank verdienen Goldfarmer in China aber zumindest den Mindestlohn von umgerechnet 1,70 Dollar die Stunde – das ist nicht selbstverständlich. Mehr noch, die Weltbank lobt sogar, dass die Itemfarmer dazu beitragen, dass sich die Internet-Infrastruktur in Entwicklungsländern verbessert.

## Goldselling in Zahlen

Wer glaubt, dass es sich beim Handel mit virtuellen Gegenständen nur um vereinzelte Kleinhändler handelt, irrt. Das Geschäft ist eine Industrie im Schatten der Online-Rollenspiele.

- **Umsatz weltweit:** drei Milliarden Dollar (lt. Weltbank 2009)
- **Beschäftigte weltweit:** 100.000 bis 400.000
- **Größe einer Goldfarming-Firma:** 10 bis 200 Mitarbeiter
- **Durchschnittslohn in China:** 1,70 Dollar/Stunde
- **Durchschnittsarbeitszeit:** 40 bis 60 Stunden/Woche
- **Kosten einer Goldfarm in China:** 4.000 bis 10.000 Dollar/Monat
- **Kunden:** Etwa 25 Prozent aller MMO-Spieler
- **Preisrekord:** 7.000 Dollar für den World-of-Warcraft-Account des Schurken Zeuzo, der fünf Tage nach dem Verkauf gebannt wurde

Westliche Hände müssen sich hingegen nicht mit einem Mindestlohn zufrieden geben, das Geschäft mit dem Gold läuft gut. So auch für Christoph Eichmann, den Geschäftsführer von Ingameparadise. »Nach schwerer Startphase bin ich stolz, sagen zu können, dass ich von Ingameparadise leben kann«, berichtet Eichmann. »Wir sind ein deutsches Unternehmen, das sich aufgrund hoher Qualitätsstandards gegen die asiatische Konkurrenz etabliert hat.« Eichmann beschäftigt größtenteils deutsche Studenten, die für ihn Gold und Gegenstände erspielen. Obwohl Eichmann selbst nicht spielt, hat er keinen ruhigen Job. »Das läuft sicher anders, als sich viele vorstellen können. Man arbeitet meist 14 bis 16 Stunden am Tag. Das eigentliche Verkaufen kostet noch am wenigsten Zeit.« Preisverhandlungen, Kundenbetreuung, das Erstellen von Angeboten – das alles ist eine Menge Arbeit, auch wenn es eigentlich nur um Obsidianspalter und Fleischfetzter geht. Eichmann muss den Großteil davon alleine stemmen, RandyRun hingegen beschäftigt ein ganzes Büro voller Mitarbeiter, die sich um den laufenden Betrieb kümmern. Christoph Eichmann beschwert sich dennoch nicht, schließlich lebt er seinen Traum: »Alles hat mit dem Kindheitswunsch angefangen, etwas in der Videospielbranche zu machen.«

Bloß die Videospielbranche, die will Eichmanns Traum nicht teilen. »Sie stimmen zu, dass Sie unter keinen Umständen Gold, Waffen, Rüstung oder andere virtuelle Gegenstände, die in World of Warcraft benutzt werden, außerhalb der World of Warcraft-Plattform für »echtes« Geld kaufen oder verkaufen oder tauschen«, heißt es in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) von **World of Warcraft**. Ähnliche Formulierungen über die »kommerzielle Nutzung« eines Spiels finden sich in so gut wie jedem anderen Online-Rollenspiel. Publisher sehen das Geschäft mit dem Gold nicht gerne.

Dabei kaufen ungefähr ein Viertel aller MMO-Spieler bei Portalen wie RandyRun ein, zumindest gemäß einer südkoreanische Studie. Alleine **World of Warcraft** dürfte somit drei bis vier Millionen mögliche Kunden bedeuten. Über 300 Dollar im Jahr sollen diese Spieler im Schnitt für Gold und Gegenstände ausgeben, so die Studie weiter. Seiten wie RandyRun sehen sich als klassische Dienst-

## Second Life

Nicht jeder Entwickler versucht, den Handel mit virtuellen Gütern einzudämmen. Einige fanden das Konzept durchaus spannend und haben damit experimentiert. Ein bekanntes Beispiel ist **Second Life**. Die virtuelle Welt lässt Spieler kreativ sein und – technisches Know-How vorausgesetzt – selber Gegenstände, Texturen und Animationen programmieren und auf einem freien Markt für Linden Dollar feilbieten. Über den LindenX genannten Wechselservice können Linden Dollar dann gegen echtes Geld getauscht werden. Wichtig dabei: Wer umtauscht, kauft nicht Geld vom Entwickler, sondern tauscht über den Service mit anderen Spielern. So soll einer Inflation vorgebeugt werden. Richtig lukrativ ist das für die Spieler aber nicht. Vor zwei Jahren verdienten nur 6.900 Nutzer im Spiel über 100 Dollar im Monat. Für das **Second Life**-ähnliche Entropia musste sich der Entwickler Mindark hingegen gleich zur Bank erklären lassen, um den Handel von Spielwährung gegen echte Dollar überhaupt legal zu machen.



leister für Spieler mit Zeitmangel und halten die AGB von Blizzard für unwirksam. »RandyRun verstößt definitiv nicht gegen das Gesetz. Der Kunde auch nicht«, sagt Michael Singer. »Wir würden ja nicht schon so lange existieren, wenn wir etwas Illegales täten. Das ist ja eine Frage der Existenz.« Dem lässt sich kaum widersprechen, schließlich ist RandyRun keine mafiose Briefkastenfirma, sondern ein reguläres, ins Handelsregister eingetragenes Unternehmen in Schwabmünchen bei Augsburg. Wäre Blizzard daran gelegen, RandyRun vom Markt zu nehmen, dann hätten es der Entwickler längst versuchen können. Sind Goldhändler also ein Berufsstand, der zwar gegen die AGB vieler Spiele verstößt, dabei aber trotzdem im Rahmen des deutschen Gesetzes bleibt?

Zumindest vor sieben Jahren schien es so für den Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober. In einem gemeinsamen Gutachten mit dem Richter Olaf Weber für das Magazin c't befand er, dass der Handel mit virtuellen Gegenständen legal ist. Wenn Gold und Gegenstände vom Spielehersteller ins Spiel gebracht werden, könne dieser die weitere Verbreitung und den Verkauf nicht mehr unterbinden, so Lobers Schlussfolgerung. Die Verbote in den AGB seien nicht rechtswirksam, weil sie so genannte »überraschende Klauseln« enthielten, die vom Nutzer übersehen werden könnten. Nur falls Blizzard groß »Echtgeld-Handel verboten!« auf Spielepackungen drucken würde, sei das

Verbot wirksam. Noch erfreulicher für die Item-Händler: Das EU-Kartellrecht würde sie schützen. Laut dem Gutachten sei es Spielherstellern unmöglich, einen bestehenden Milliardenmarkt wie den Item-Handel zu behindern. Lobers Einschätzung hat Goldfarmer die nötige Legitimation gegeben. Der Händler VirtualGameWorlds etwa verweist in einem ausführlichen Eintrag zum »Kauf virtueller Güter in Online-Games« explizit auf den Anwalt. Auch Michael Singer zitiert Lober, wenn er nach der Legalität von RandyRun gefragt wird.

Sieben Jahre nach Lobers Gutachten ist es allerdings schwer, noch einen Anwalt zu finden, der seine damaligen Ansichten teilt. »Ingameparadise & Co. übertragen ein Nutzungsrecht auf die Käufer, das ihnen der ursprüngliche Rechteinhaber – der Betreiber des Spiels – in der Regel zu keinem Zeitpunkt übertragen hat«, erklärt Ramak Malavi, Rechtsanwältin aus Berlin mit Schwerpunkt IT- und Games-Recht. Heißt: Nicht die Item-Händler besitzen die virtuellen Gegenstände, sondern weiterhin der Hersteller. Und wer etwas nicht besitzt, kann es auch nicht verkaufen. »Viele Publisher haben bislang diesen Handel geduldet, denn indirekt hat es ihnen genutzt und zu mehr Aktivität im entsprechenden Spiel geführt. Sobald ein Spielbetreiber allerdings ein eigenes Echtdgeldportal anbietet, wird er ein Interesse daran haben, den Handel allein in diesem Rahmen stattfinden zu lassen, um an der Provision zu verdienen. Es kann also gut sein, dass die Spielbetreiber aus diesem

Grund früher oder später rechtlich gegen diese Drittanbieter vorgehen werden.« Item-Händler halten dagegen, dass sie ja gar nicht die Spielgegenstände verkaufen, sondern stattdessen für ihren Arbeitsaufwand entlohnt würden. Stephan Mathé, ehemaliger Produktmanager bei Eidos und jetzt Partner der Hamburger Medien- und Wirtschaftskanzlei Rode + Mathé Rechtsanwälte, findet das nicht überzeugend: »Sicherlich ist die investierte Mühe und Zeit der Grund, warum diesen Gegenständen ein so hoher wirtschaftlicher Wert zukommt. Dies ändert jedoch nichts daran, dass grundsätzlich der Spielentwickler als Urheber bestimmen darf, was mit dem von ihm geschaffenen Spiel und allen darin enthaltenen Gegenständen und Charakteren geschieht. Ohne das Spiel gäbe es auch keinen Handel mit Items.«

Und auch die Klauseln in den AGB gehören heute zum Alltag. »Eine Klausel ist nur dann »überraschend«, wenn sie im Kontext so ungewöhnlich ist, dass der User nicht mit ihrer

Existenz rechnen kann«, erklärt Ramak Malavi. »Aus meiner Sicht konnte man am Anfang der Diskussion gut vertreten, dass eine

solche Klausel überraschend ist. Inzwischen haben die meisten Spieler davon gehört schließlich wird das inzwischen nicht nur »versteckt« in den AGB aufgelistet, sondern auch in FAQs besprochen. Es ist zu bezweifeln, dass ein Gericht eine solche Klausel im Jahr 2012 als überraschend werten würde.«

Was den Status als kartellrechtlich zu schützenden Markt angeht, ist Stephan Mathé

Die Website **RandyRun** ist einer von vielen Goldhändlern.



skeptisch: »Sicherlich gibt es im betriebswirtschaftlichen Sinne einen »Markt«, auf dem Spieler kaufen und verkaufen, aber dieser geht stets zurück auf den Schöpfer des Spiels und seine Rechte am Spiel. Im Gegensatz zum normalen Markt, der sich aus Angebot und Nachfrage für allgemein vertriebene Waren und Dienstleistungen ergibt, sind virtuelle Güter eben nicht allgemein zugänglich. Sie stammen vom jeweiligen Entwickler und sind ohne den laufenden Spielbetrieb wertlos. Wenn der Server abgeschaltet wird, existieren die Items schlicht nicht mehr. Daher greift das Wettbewerbsrecht aus meiner Sicht nicht, die Urheberrechte der Entwickler haben Vorrang.«

Selbst Dr. Andreas Lober, der ehemalige Fürsprecher der Legalität, relativiert seine Aussagen heute: »Ob entsprechende Klauseln sieben Jahre später noch überraschend sind, ist die Frage. Seinerzeit war der Item-Handel gerade in Korea von vielen Anbietern durchaus nicht ungerne gesehen. Heutzutage verbieten – zumindest in Europa – fast alle Spielehersteller den Handel. Insofern könnte sich die Lage hier geändert haben.« Firmen, die gegen die AGB verstoßen, haben laut Lober mit Abmahnungen, einstweiligen Verfügungen und Schadensersatzklagen zu rechnen. Wie kommt es also, dass RandyRun & Co. immer noch geduldet werden?

»Goldfarmer zahlen Abgebühren und spielen das Spiel legitim wie jeder andere auch. Sie sollten eigentlich kein Problem sein für Publisher«, erklärt Steven Davis, einer der angesehensten Sicherheitsexperten für Online-Spiele. »Die Betonung liegt hier aber auf »sollten«. Denn leider funktioniert die Welt selten ideal.« Tatsächlich kommen nur 30 Prozent allen Goldes über legales Spielen in die Portale. Über die Hälfte wird mit illegalen Bots gesammelt, also mit automatisierten Programmerroutinen für Spielcharaktere. Das ist nicht nur unfair gegenüber

## »Die Urheberrechte haben Vorrang«

## Interview mit Steven Davis

Wenn Steven Davis angerufen wird, ist es meistens schon zu spät. Denn Davis stopft Sicherheitslücken, die sich gar nicht erst hätten öffnen sollen. Wenn es also mal wieder heißt, dass Hacker die Kundendaten eines Online-Spiels gestohlen haben, dann muss Steven Davis helfen. In seiner Freizeit bloggt er über seinen Beruf unter [Free2secure.com](http://Free2secure.com).

- ▶ **GameStar** Was machen Publisher falsch, wenn es um den Umgang mit Goldhändlern geht?
- ▶ **Steven Davis** Es macht wohl weniger Spaß, eine stabile Wirtschaft zu programmieren, als coole Kämpfe und hübsche Partikeleffekte. Dabei sind Wirtschaft und Handel oft der wahre Kern eines Online-Spiels. Aber kaum jemand testet das Wirtschaftssystem, meist landet es erst spät im Spiel. Selbst Diablo 3 ist ohne funktionierendes Auktionshaus gestartet! Wenn diese Systeme schlecht gemacht sind, werden sie von Goldfarmern, Betrügern und natürlich auch ganz normalen Spielern ausgebeutet. Publisher ignorieren das oft, bis es große Probleme gibt. Das führt zu erhöhten Kosten für den Kundensupport. Und für Goldfarmer ist es ein riesiges Geschäft, die geben sich richtig Mühe.
- ▶ **Und wenn die Publisher den Handel legalisieren? Bringt das etwas?**
- ▶ Selbstverständlich bringt das etwas. Als Sony Online sein Echtdgeld-Auktionshaus Station Exchange für Everquest 2 online gestellt hat, sind die Kosten für den Kunden-Support um 50 Prozent gesunken. Die Spielehersteller müssen von der Bannhammer-Taktik wegkommen, verdächtige Accounts einfach zu sperren. Sie bannen damit meist sowieso keine Menschen, sondern Bots. Stattdessen müssen die Publisher in effektive Sicherheitssysteme investieren.
- ▶ **Was kannst du Entwicklern raten, die es richtig machen wollen?**
- ▶ Entwickle deine Wirtschaft als Allererstes – und teste sie dann bis zum Erbrechen. Bis sie läuft. Du möchtest, dass deine Spieler Wert daran finden. Und wenn das klappt, dann werden Leute kommen, um deinen Service auszunutzen. Kümmere dich also um deine Kunden. Du bist nicht die Regierung, du bist nicht die Polizei. Du bist eine Firma. Wenn guter Service einen Spieler auch nur einen Monat länger spielen lässt, wie viel mehr Geld bringt dir das ein? Das ist keine Magie, das ist Business!



Unsere Experten, die Anwälte **Stephan Mathé** (links) und **Ramak Malavi**.

anderen Spielern, sondern lässt auch das Händlerargument, Goldfarmer würden für ihre Arbeitszeit bezahlt, ziemlich wackelig dastehen. Ein weiterer Teil des verkauften Goldes kommt laut Davis von Hackern, die in fremde Accounts eindringen, um Spielgeld und Gegenstände zu stehlen.

»Für Publisher führen Goldfarmer, Betrüger und Account-Verkäufer zu immens erhöhten Kosten bei der Kundenbetreuung«, sagt Davis über die Schattenseite des Goldgeschäfts. Denn wer Gold von Gaunern kauft und eine Woche später vor einem gehackten Account sitzt, wendet sich an den Hersteller. Die Lösung solcher Probleme kostet Zeit und Geld. »Allerdings tragen die Spielehersteller die wahre Schuld daran«, führt Davis aus. »Der Erfolg im Kampf gegen die ersten Goldfarmer hat die Hacker und die Betrüger erst angelockt. Wenn du es erschwerst, ohne Betrug Geschäfte zu machen, dann kommen die richtig üblen Typen. Und die Spieler? Wenn die Gold oder Charaktere kaufen wollen, dann ist es denen doch egal, woher die Ware kommt. Die Hersteller befriedigen die Nachfrage ja nicht.«

Laut Michael Singer ist der Markt inzwischen überlaufen von dubiosen Händlern. »Wir versuchen, Lösungen ohne Bots zu finden. Es ist aber schwer, sich als saubere Firma am Markt zu platzieren. 99,99 Prozent aller Händler stammen nun mal aus Fernost oder sind irgendwelche Scheinfirmer.« Das

## FidelisPay

Glaubt man dem Werbevideo, dann könnte FidelisPay die Online-Wirtschaft revolutionieren. Entwickler können diesen Bezahl-service in ihr Spiel integrieren und damit eine Echtgeld-Wirtschaft unterstützen. Spieler müssen sich verifizieren, bekommen ein virtuelles Bankkonto zugewiesen und können damit dann im Spiel Items und Gold kaufen. Der Clou: FidelisPay ist ein geschlossener Kreislauf. Das soll der Inflation vorbeugen, denn es wird nicht einfach künstlich Spielgeld in



die virtuelle Welt gebracht. Alles, was über FidelisPay gehandelt wird, muss gespielt werden. Das setzt natürlich voraus, dass besonders hart gegen Bots und Hacker vorgegangen wird, damit die Balance gewahrt bleibt. Entwickler dürfte das trotzdem freuen: Sie verdienen an jedem Verkauf mit. Für das Zukunftspotenzial dieses Geschäftsmodells spricht, dass nicht irgendein Kleinunternehmen dahinter steht, sondern Bertelsmann, einer der mächtigsten Medienkonzerne Europas.

sieht ein Mitarbeiter eines europäischen Item-Händlers, der anonym bleiben will, ähnlich: »Es gibt genügend Anbieter, die in Deutschland sitzen, aber an der Steuer vorbei arbeiten. Wenn sich User beschweren, sagen die einfach: ›Ich bin in China, verklag mich doch!‹« Ein Blick auf die Branche scheint das zu bestätigen. Der laut eigenen Angaben größte »europäische« Händler MOOGA etwa sitzt paradoxerweise in Hong Kong – gemeinsam mit Seiten wie GameLaden, iBay24, Goldsender und MMO4K.

Was können Publisher also tun, wenn der Kampf gegen die »sauberen« Goldhändler nur noch mehr zwielichtige Firmen anlockt? Eine Antwort findet sich in einem größeren Wandel im MMO-Sektor. Immer mehr Online-Rollenspiele steigen von einem Abon-

Nach der Zentrale einer illegalen Operation sehen die Büros von RandyRun nicht aus.



nement- zu einem Free2Play-Geschäftsmodell um. Selbst Biowares **Star Wars: The Old Republic** nimmt im November den Kostenlos-Betrieb auf. So vergrößert sich nicht nur die Zielgruppe, Free2Play kann auch gegen

# DER NEUE WORLD OF WARCRAFT-ROMAN IST DA!



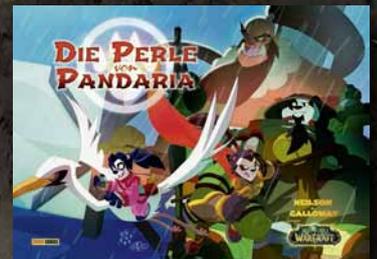
EINE HÜTERIN DES  
FRIEDENS WIRD ZUR  
ULTIMATIVEN WAFFE!

World of Warcraft: Jaina Prachtmeer – Gezeiten des Krieges  
Gebundene Ausgabe, ISBN 978-8332-2523-9

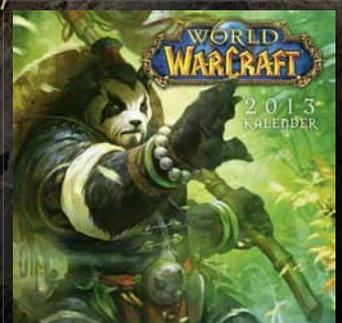
New York Times-Bestseller (Platz 13, 16.9.2012)

World of Warcraft: Wandkalender 2013  
28 Seiten, 12,95 €  
ISBN 978-3-8332-2472-0

AUSSERDEM NEU:



World of Warcraft: Die Perle von Pandaria  
Graphic Novel, gebundene Ausgabe, 120 Seiten  
19,95 €, ISBN 978-3-86201-461-3



www.warcraft.com  
www.blizzard.com

IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH

Weitere Titel und Leseproben erhältlich unter [www.paninicomics.de](http://www.paninicomics.de)

panini BOOKS  
www.paninicomics.de

unerwünschten Item-Handel helfen. Wenn die begehrtesten Gegenstände direkt vom Entwickler verkauft werden, sind private Geschäfte logischerweise sinnlos.

Auch rechtlich scheint die Lage dann klarer zu sein. Erst Mitte 2011 hat das Landgericht Hamburg die Betreiber des Forums ElitePVPers zu Schadensersatz verurteilt, weil dort Wege diskutiert wurden, mit Gold aus dem Free2Play-Rollenspiel **Runes of Magic** von Gameforge zu handeln. Ausschlaggebend war unter anderem ein Verstoß gegen das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb: Händler, die Free2Play-Güter verkaufen, würden sich in einen verbotenen Wettbewerb mit dem Betreiber begeben – weil sie billiger verkaufen wollen als dieser. Das Urteil des Landgerichts könnte Publishern die Werkzeuge in die Hand geben, rechtlich gegen Item-Händler vorzugehen.

Zumindest RandyRun sieht sich auf der sicheren Seite. »Wir halten uns aus Free2Play raus«, begründet Michael Singer. Sicherheitsexperte Steven Davis bleibt bei Free2Play als Allheilmittel gegen fallende Abo-Profiten und Goldhändler aber skeptisch:

»Entwickler machen selten »echte« Free2Play-Spiele. Oft gibt es dennoch Gegenstände, die man kostenlos erspielen kann, damit sich die Gratskunden nicht benachteiligt fühlen. Es wird immer einen Schwarzmarkt geben, wenn es etwas gibt, das man legal nicht kaufen kann. Entwickler sollten einen Weg finden, diese Transaktionen zu legalisieren.«

Die Legalisierung von Echtgeldhandel mit virtuellen Gütern ist für Publisher aber nicht ganz einfach. »Bei einer Erlaubnis würde der Publisher ein großes Risiko eingehen, da er damit den Fortbestand des Spiels in gewisser Weise garantieren müsste«, sagt der Anwalt Stephan Mathé. »Sonst kauft jemand ein Schwert für viel Geld und muss dann irgendwann feststellen, dass das Spiel abgeschaltet wurde.« Dann könne der Item-Käufer versuchen, vom Publisher Schadensersatz zu fordern. Zugleich sei

»Wir halten uns aus Free2Play raus«

aber verständlich, dass Publisher derartige Risiken eingehen – zumal sie beim Handel durch Dritte keinen einzigen Cent abbekämen. Die Pionierreihe im legalisierten Item-Handel gebührt Sony Online, das 2005 die Station Exchange eröffnet hatte. Auf dieser Online-Plattform konnten die Spieler Gegenstände aus **Everquest 2** gegen echtes Geld versteigern. Ab 2008 liefen die Auktionen über die Handelsplattform Live Gamer, mit der Free2Play-Umstellung von **Everquest 2** wurden sie Ende 2011 eingestellt.

Auch laut Ramak Malavi sind solche herstellereigenen Angebote riskant. Blizzard könnte aufgrund der

Auszahlungen aus dem **Diablo 3**-Auktionshaus als so genannter E-Geld-Ermittler eingeordnet werden, weil das Battlenet-Konto eine virtuelle Währung darstellt. »Dann müsste Blizzard bei der Ausgabe des E-Geldes die Identität des Zahlungsempfängers feststellen. Die Online-Registrierung reicht für eine solche Feststellung nicht aus.« Nicht zufällig wird schon jetzt an Alternativen gearbeitet. Das virtuelle Bezahlsystem FidelisPay der Münchener Bank Fidor soll externe Goldhändler einschränken und ab 2013 virtuelle Spielwirtschaft mit einem Banksystem verknüpfen und somit sicherer machen. Bis es soweit ist, greift man nach wie vor zu den althergebrachten Werkzeugen: Anwälten. Erst vor kurzem hat Blizzard den Verkauf von Bots des beliebten Anbieters Bossland gerichtlich verbieten lassen.



Wird der Handel mit Credits und Lichtschwertern aufhören wenn **Star Wars: The Old Republic** zum Free2Play-Titel wird?

Die Luft wird also dünn für Goldhändler, seriöse wie unlautere. Das sieht auch Michael Singer so: »Die Barrieren zum Markteintritt sind inzwischen zu hoch.« Also versucht er, auch in anderen Marktsegmenten Fuß zu fassen. »RandyRun ist weit mehr als ein reiner Item-Händler. Wir verkaufen ja auch Spielekeys, also ganz normal gültige Lizenzen aus dem Großhandel.« Dennoch möchte Singer auch im Gold-Handel tätig bleiben –idealerweise Hand in Hand mit den Herstellern: »Wenn die Publisher mit einer seriösen Firma zusammenarbeiten und das ohne Heimlichtuerei, ganz sauber, ganz legal, dann kann man diese China-Klitschen vergessen und den Usern echte Sicherheit bieten.«

Wer die letzte Gelegenheit vor dem möglichen Ende des Goldhandels doch noch nutzen will, um **Diablo**-Millionär zu werden, dem gibt Michael Singer einen nicht ganz uneigennütigen Rat: »Schau, dass das Impressum aus Deutschland ist. Schau, dass die Preise in Ordnung sind. Es dürfen keine Dumpingpreise sein, aber auch keine Mondpreise. Und: Vertraue nicht auf ominöse Facebook-Likes oder Bewertungszahlen. Darüber stellen viele Seiten Pseudo-Seriosität her. 1.000 Facebook-Freunde kosten bloß 50 Euro.« Ob die Kombination aus Anwälten, neuen Gesetzen und Geschäftsmodellen solchen Geschäftspraktiken Einhalt gebieten kann, wird sich zeigen. Bis es so weit ist, werden die Farmer weiterhin das tun, was sie auch sonst tun: Gold sammeln, als ginge es um ihr Leben. Oder zumindest ihren Lebensunterhalt. Dennis Kogel / GR

Seltene Bilder vom Arbeitsplatz asiatischer Goldlieferanten.



## For the Win

Goldfarmer haben die Fantasie des Science-Fiction-Autors Cory Doctorow so sehr beflügelt, dass er dem Thema einen ganzen Roman gewidmet hat. In **For the Win** erzählt Doctorow von einer Gruppe internationaler Goldfarmer, die sich über das Internet zusammenrotten, um gegen ihre raffigieren Bosse zu rebellieren und eine Goldfarmer-Gewerkschaft zu gründen. **For the Win** ist dabei weniger Science-Fiction, sondern mehr eine moderne Allegorie über den Wert von Arbeit und die Bedeutung von Gewerkschaften. Unter GameStar.de/Quicklink/8085 gibt es **For the Win** kostenlos als E-Book oder PDF. Doctorow ist nämlich nicht nur Fan von Gewerkschaften, sondern auch von Creative Commons.

