# ABGEZOCKT

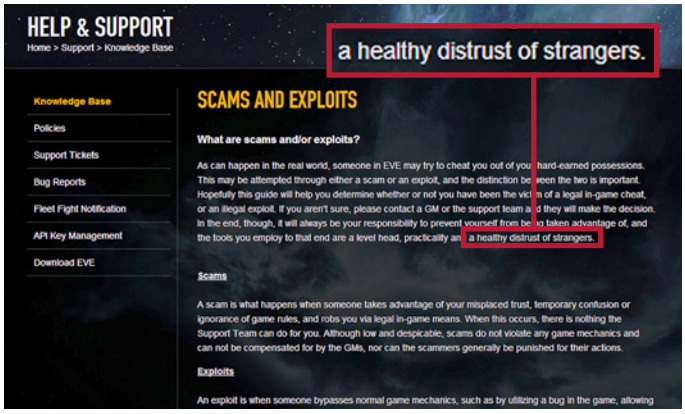
# Betrug in Online-Welten

© Creativa – Fotolia.com

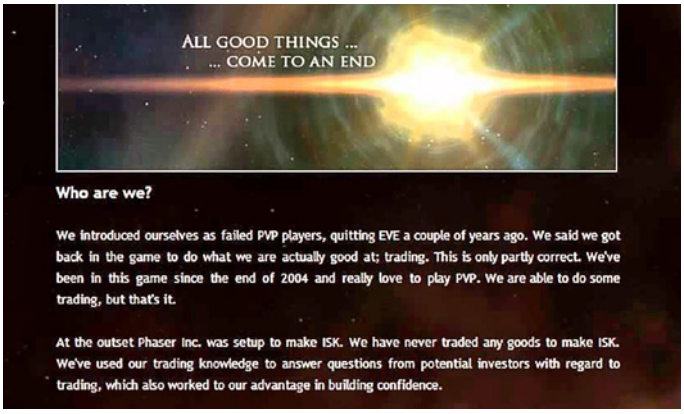
**Kein Markt ohne Missbrauch: Mit abenteuerlichen Maschen knöpfen betrügerische Spieler anderen ihre virtuellen Schätze ab. Ist das ein Problem?** Von Jan Bojaryn

Wer sich auf die Suche nach Betrug und Diebstahl in Onlinespielen macht, der wird schnell fündig. In fast jedem Wiki werden bekannte Fallen aufgelistet. In fast jedem Forum heulen sich geprellte Spieler aus. Oft ließe sich der Schaden in echtem Geld beziffern. Hier und da müssten die Entwickler dieser Spiele wohl etwas dagegen tun. Und manchmal könnte das Handeln tatsächlich illegal sein. Aber die Beurteilung dieser Probleme ist überraschend schwierig. Außerhalb der jeweiligen Community redet kaum jemand darüber, schuld daran ist vor allem die Sprache. Um jedes erfolgreiche Onlinespiel wuchert ein Jargon, ein Slang. Für Außenstehende bleibt er unverständlich, wer mitreden will, muss nicht nur die Mechaniken des Spiels erlernen, sondern auch seine Sprache. Das ist Teil der Szenekultur, dient sowohl der Übermittlung von spielbezogenen Informationen als auch der Identitätsbildung innerhalb einer Community. Diesen sprachlichen Nebel zu lichten, einem breiten Publikum zu erklären, was dort eigentlich passiert, ist kein dankbarer Job. Deshalb beschränken sich Berichte über Onlinespiele gerne auf augenfällige Extreme, die nicht näher erläutert werden müssen, weil sie einen offensichtlichen Nachrichtenwert entfalten.

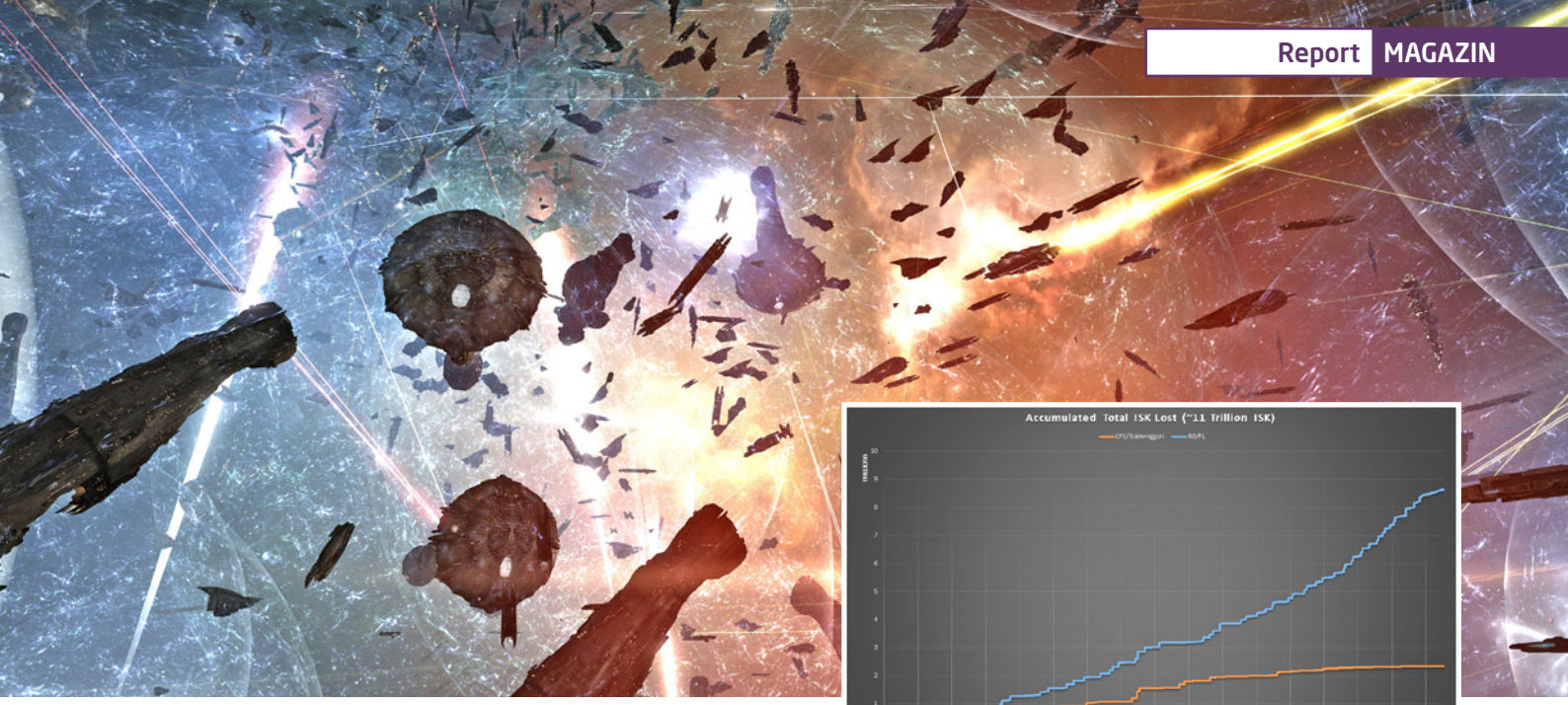
Vor allem ein Spiel produziert seit Jahren immer wieder haarsträubende Schlagzeilen: Eve Online gilt als der Wilde Westen unter den MMOs. Hier gibt es aufregende Fälle von Spionage und Verrat. Die Gilde Guiding Hand Social Club etwa hat sich ganz offiziell auf die Infiltration und Zerstörung anderer Spielervereinigungen spezialisiert. Der größte Coup, die Auslöschung der Ubiqua Seraph Corporation, nahm zehn Monate der Unterwanderung in Anspruch, bis eines Tages der CEO des Unternehmens während eines öffentlichen Auftritts von vermeintlichen Bodyguards erledigt wurde. Immerhin acht Monate lang existierte Phasers Inc. Das Unternehmen war all die Zeit tatsächlich so etwas wie eine Bank, die Spielern zuverlässig satte Zinsen auf ihr angelegtes Geld gab. Als auch wohlhabende Veteranen ihr vertrauten, reichte es den beiden Inhabern. Sie machten sich mit dem Bankvermögen im damaligen realen Gegenwert von etwa 51.000 Dollar vom Acker. Die Spielwährung ISK lässt sich so leicht in reale Währung umrechnen, weil der Entwickler CCP über das sogenannte PLEX-System (Pilot License Ex-




In FAQs warnen die Eve-Entwickler explizit vor Betrugsversuchen und raten zu einem »gesunden Misstrauen gegenüber Fremden«.




Eve Online ist bekannt für spektakuläre Betrugsfälle, die Betreiber der Bank Phaser Inc. brannten mit über einer Billiarde ISK durch.




Bei der Schlacht von B-R5RB (oben) wurden in Eve Online Schiffe im Gegenwert von 300.000 US-Dollar zerstört. Ein Diagramm (rechts) beziffert die Verluste in der Spielwährung ISK, die sich in Echtgeld umrechnen lässt.

tension) Spielzeit gegen Echtgeld verkauft. Zugleich können die PLEX-Items im Spiel für ISK gehandelt werden kann. Daraus lässt sich ein Umrechnungskurs kalkulieren, zu unserem Redaktionsschluss entspricht ein Dollar ungefähr 40 Millionen ISK.

Und regelmäßig vernichten Großereignisse in Eve eben sehr viel Geld. Etwa das »Blutbad von B-R5RB«, jene legendäre Schlacht Anfang des Jahres. Sie geisterte durch die Presse, weil man sich über die großen Zahlen amüsieren konnte. 21 Stunden lang bekämpften sich insgesamt rund 7.500 Spieler, zerstörten dabei allein 75 Titanen. Diese Schiffe der Königsklasse sehen nicht nur riesig aus, sondern gehen auch ins Geld. Die Eve-Währung ISK unterliegt zwar Kursschwankungen, aber ein Titan kostet umgerechnet immer noch mindestens 3.500 Dollar. Zählt man auch die kleineren Wracks von B-R5RB zusammen, wurde ein Gegenwert von mindestens 300.000 US-Dollar vernichtet. Das ist keine Schätzung, die man sich aus Logs und Screenshots zusammenreimen müsste. Das hat der Publisher CCP selbst bekannt gegeben, illustriert mit geradezu obszöner Detailverliebtheit. Viele Spieler haben in dieser Schlacht also Schaden erlitten, massiven Schaden. Schlimm aber ist daran nichts. Alle wussten, worauf sie sich einlassen. Das ist der Reiz des Spiels – in Eve darf jeder machen, was er will.

Genau das tun viele auch – aber nicht alle suchen den offenen Krieg mit ihren Zeitgenossen. Einer der Heimlicheren ist Moritz Jäger, der in der Vergangenheit nicht nur als Autor für GameStar gearbeitet hat. Er unterhielt auch eine Schattenexistenz in Eve Online. Sein Vergehen: Ninja Looting. Ninja was? Ganz einfach, erklärt uns Jäger per Mail: »Man scannt das aktuelle Sonnensystem nach Leuten, die Missionen gegen NPCs fliegen, springt in deren Mission und fängt an, die Wracks der erlegten NPCs auszuräumen.« Man schnappt also den sogenannten »Mission Runners« die Beute vor der Nase weg. Und die müssen damit rechnen. Erstens, weil man in Eve Online mit allem rechnen muss, zweitens weil es keine Instanzen gibt, also abgetrennte Missionsbereiche, in denen man seine Ruhe hat. »Die Missionen sind im gleichen Sonnensystem wie alle anderen Spieler, nur eben weit abseits von Stationen oder Asteroiden. Mit ein paar Sonden und den passenden Fähigkeiten lassen sich Mission Runner aufspüren und gezielt ansteuern«, erklärt Jäger.

## SPASS, DEN MISTKERL ZU SPIELEN

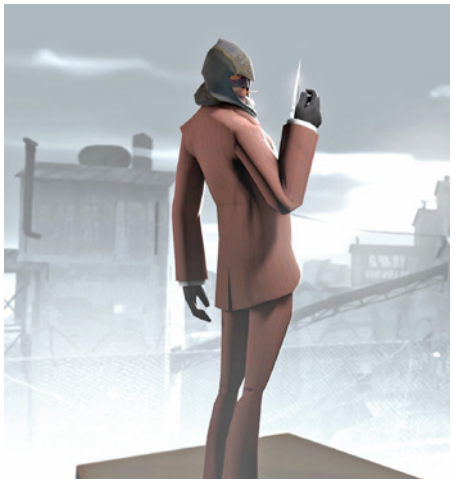
Beuteklau ist nichts Neues, das Phänomen existiert seit den Pioniertagen der Onlinespiele. In Ultima Online etwa tüftelten findige »Player Killer« einen Weg aus, um arglose Mitspieler beim Betreten einer Bank in die Wildnis zu teleportieren und sie dort um ihre Beute zu erleichtern. Als Folge wurden Bankgeschäfte grundsätzlich auf dem Dach eines Geldinstituts erledigt, Türen galten als zu gefährlich. Die Community von Everquest wiederum behandelte Ninja Looter so unhöflich, wie es die Regeln gerade zuließen. Wer die Beute anderer Spieler mitgehen ließ, fand anschließend keine Gruppe mehr, wurde aus seiner Gilde verstoßen und in Szeneforen an den virtuellen Pranger gestellt. Inzwischen haben die meisten Online-Rollenspiele dem Ninja Looting einen mechanischen Riegel vorgeschoben.

Aber wir sind ja bei Eve Online, natürlich wird es komplizierter. Sobald die Ninja Looter zu Werke gehen, dürfen die Mission Runner ungehindert auf sie feuern, ohne den Zorn der Weltraumpolizei Concord zu erregen. Trotzdem müssen die Geschädigten zweimal überlegen, ob sie das wagen: »Tatsächlich spekulieren die meisten Ninja Looter darauf, dass sie angegriffen werden, und halten entsprechend ausgerüstete PvP-Schiffe in der Hinterhand. Schießt ein Spieler zuerst auf den Ninja Looter, weil der dessen Wracks geplündert hat, darf der nach den Regeln von Eve auch das Feuer erwidern.« Und genau das lohnt sich. Denn mit Ninja Looting kann man andere Spieler zwar hervorragend ärgern, aber die Beute ist unterm Strich eher mager. Feuern die Mission Runner zurück, steigt der Einsatz – denn jetzt wird auch ihr Schiff zur möglichen Beu-

Ninja Looter sind in Eve Online ungefähr so beliebt wie Menschen, die kleinen Kindern Lollis klauen.



Auch das Währungskürzel der realen isländischen Krone lautet ISK. Sicher kein Zufall, die Eve-Entwickler stammen nämlich aus Island.



Die Hüte aus Team Fortress 2 sind ein beliebtes Ziel für Betrüger, die sie ahnungslosen Spielern abluchsen und auf Ebay oder Reddit weiterverkaufen.

te: »Man flüchtet scheinbar. Tatsächlich wechselt man aber auf ein PvP-Schiff und fliegt zurück – wenn man schnell genug ist, erlaubt die Spielmechanik noch einen Angriff auf den Mission Runner. Deren Schiffe sind meist nicht auf den Kampf gegen Spieler eingerichtet, und der Pirat hat leichtes Spiel.« Aus dem Ninja ist ein Freibeuter geworden. So schnell geht das. Ab hier gibt es verschiedene lukrative Möglichkeiten. Vielleicht kapituliert der Mission Runner und zahlt ein Lösegeld. Vielleicht gibt er sein Schiff auf, und Pirat Jäger kann es übernehmen. Oder er kämpft bis zum bitteren Ende – und das zerstörte Schiff hinterlässt wertvolle Beute.

Anderswo wäre so ein Verhalten der Freifahrtschein zu sozialer Ächtung und einem möglichen Bann. Nicht in Eve: »Ninja Looting ist kein Bruch der Spielregeln, lediglich eine sehr weite Dehnung der eigentlichen Vorgaben«, erklärt Jäger. »Das geht so weit, dass die Praxis eine eigene Seite im offiziellen Wiki besitzt.« Sogar Tipps für angehende Ninja Looter werden dort zum Besten gegeben. Sind Onlinewelten nicht dazu da, eine andere Rolle zu spielen? Vielleicht auch einen Mistkerl? So jedenfalls sieht das Moritz Jäger. »Ganz ehrlich, ein schäumender Spieler, der seiner Frustration im Sonnensystem-Chat Luft macht, das ist großartig.« Ihm macht der gelegentliche Ausbruch aus sozialen Normen Spaß. Für freundlichere Tage hat er übrigens auch nette Eve-Charaktere. Pirat Jäger ist gemein zu anderen Spielern – aber in einem Rahmen, der vorher abgesteckt war. Wer in den Boxring steigt, der kann sich nachher über das blaue Auge nicht beschweren. Aber mit Blessuren und leeren Brieftaschen kehren nicht nur Weltraumtouristen heim. Gestohlen und betrogen wird auch in Spielen, in denen man das eigentlich nicht darf. Und nicht jeder Dieb und Betrüger sieht überhaupt ein, dass er einer sein könnte. Manche nennen sich lieber »Hai«.

Die Künstlerin Ashley Lange malte dieses Bild jedes in Team Fortress 2 verfügbaren Hutes.

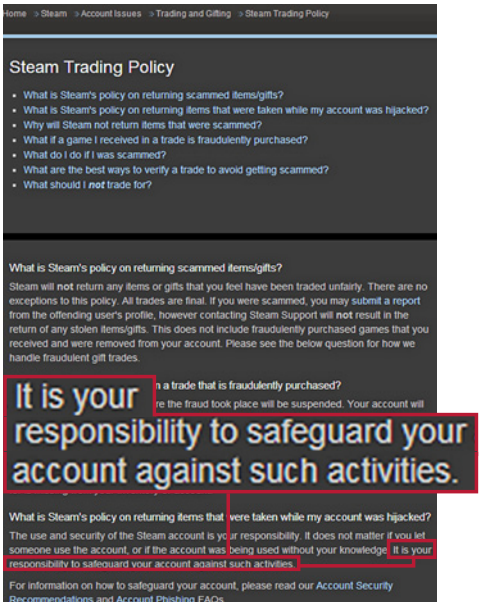
Hinter einer verschwörerischen Spielergemeinde und einem undurchdringlichen Jargon (den Begriff »Ninja Looting« versteht eben nicht jeder) versteckt sich nicht nur Eve. Auch in Team Fortress 2 köcheln seit Jahren Kuriositäten, lange haben sie uns kaltgelassen. Wer nicht aktiv mitspielt, kann mit den

## NOCH NIE MITGEFUEHL EMPFUNDEN

meisten Meldungen ohnehin nichts anfangen. Eine Firma designt virtuelle Hüte und verkauft sie in Team Fortress 2 an Spieler? Viel Erfolg, Firma. Für Geld verkaufte Schlüssel öffnen Pakete, in denen sich attraktive Belohnungen verstecken? Klingt nach Glücksspiel; aber unseretwegen. Spieler, die einen besonders seltenen Hut ziehen, werden von Haien attackiert? Äh. Moment. Wenn seltene Hüte gegen virtuelle Schlüssel getauscht werden, fällt es schwer, sich auf die Sache zu konzentrieren. Denn die Sache sind nicht Hüte oder Schlüssel. Die Sache ist Geld.

Valve redet gern über Geld. Auf den ersten Steam Dev Days haben die Team Fortress 2-Entwickler den Huthandel als leuchtendes Beispiel einer gelungenen Free2Play-Strategie gefeiert – einer Strategie ohne Opfer. Geld verdienen mit Gratisspielen läuft häufig auf Nötigung hinaus. Spieler müssen plötzlich sehr lange warten, bis es weitergeht, oder schlecht bewaffnet gegen starke Gegner antreten. Gegen Geld werden Zeitsprünge und bessere Waffen verkauft. Solche Formen der Monetarisierung haben dem Free2Play-Geschäft seinen schlechten Ruf eingebracht. Der Handel mit Hüten (und anderen, allerdings weniger witzigen Gegenständen) in Team Fortress 2 basiert hingegen auf einem kreativeren Modell: Lustige, aber nutzlose Hüte werden in begrenzter Stückzahl eingeführt. Sie werden nicht direkt ausgehändigt. Viele verstecken sich in Kisten, die man erspielt. Verkauft werden Schlüssel, um die Kisten zu öffnen. In den Kisten befinden sich per Zufall mehr oder weniger wertvolle Gegenstände. Die Gegenstände, aber auch verschlossene Kisten und die Schlüssel, um Kisten überhaupt zu öffnen, können Spieler miteinander tauschen. Wer Käufer findet, macht die Güter recht einfach zu echtem Geld. Valve kann mit harten Zahlen belegen, dass der Handel floriert. Valve kann angeblich auch beweisen, dass die Spieler damit glücklich sind. Nach Feineinstellungen am Kisten-und-Schlüssel-System sei negatives Feedback abgestorben. Seit der Einführung des Shop-Systems habe sich die Zahl der mindestens einmal pro Monat aktiven Spieler verfünffacht, der Erlös sogar versechsfacht. Es gibt nur Gewinner! Warum? Weil die Spieler dabei bleiben. So sieht Valve das, und es klingt plausibel.

Was mitunter wirklich passiert in Team Fortress 2, ist kein Geheimnis. »Sharking« ist die seit Jahren verbreitete Praxis, unerfahrenen Spielern wertvolle Gegenstände weit unter Marktwert abzukaufen. Die Unsitte hat System. Haie organisieren sich in Onlineforen. Sie greifen auf Anwendungen zurück, die Alarm schlagen, sobald ein unerfahrener Spieler etwas Wertvolles auspackt.




»Es ist Ihre Verantwortung, sich vor solchen Aktivitäten zu schützen.« – Der Steam-Support gibt den betrogenen Spieler selbst die Schuld.

Dann beeilen sie sich, der Erste zu sein, der dem Spieler unverbindlich ein paar hübsche Glasperlen oder gar eine nützliche Waffe für seinen Hut in Form einer Pizzaschachtel mit Lichteffekt anbietet. Fällt das Opfer auf den wertlosen Köder herein, schnappt der Hai

**KEINER WILL ZUGEBEN, DASS ER GESHARKT HAT**

zu und verschwindet wieder in der Tiefe, einen seltenen Hut im Maul und Dollarzeichen in den Augen. Denn einige dieser Hüte sind am Marktplatz mehrere Tausend Euro wert. Doch ein Unrechtsbewusstsein kennen die meisten Haie nicht, wie die Lektüre einschlägiger Foren vermuten lässt.

Über das Handelsmenü dürfen Diablo 3-Spieler Items tauschen.

Viele leugnen, dass ihr Handeln keinen Betrug darstellt: »Ich weiß, man bezeichnet das als Scamtrading [vom engl. »scam« für Betrug und »trading« für handeln], aber letztendlich findet kein Scam statt«, heißt es in einem Forum. Einige verheddern sich beim Versuch, den Unterschied zwischen Sharking und Betrug zu erklären: »Das ist kein Betrug. Einen günstigen Preis bei jemandem herauszuholen, ist kein Betrug. Du benutzt keine betrügerischen Methoden. Du nutzt jemanden aus, aber es ist kein Betrug, bitte erkennt den Unterschied.« Oder sie vergleichen ihre Opfer mit Kindern: »Das ist, als würdest du einem kleinen Kind mit einem 100-Dollar-Schein einen Haufen Süßigkeiten anbieten. Warum sollte es das Stück Papier mit einer Zahl drauf haben wollen, wenn es statt dessen Süßigkeiten haben kann!« Einige geben freimütig soziopathische Züge zu: »Ich hab dabei noch nie Mitgefühl empfunden, aber so bin ich einfach.« Und wieder andere prahlen damit, wie sie ihre Opfer belügen: »Mich als Mädchen auszugeben, macht es viel zu einfach.«

Wie Sharking richtig funktioniert, darüber klären viele Tutorials auf. Darin wird veranschaulicht, wie man das Inventar anderer Spieler ausliest und wie man handelt. Aber sehr gefragt sind auch Tipps, woran man unerfahrene Spieler erkennt; wie man ein Gespräch führt, ohne die Aufmerksamkeit auf den Wert der Waren zu lenken. Und ganz nebenbei werden auch Tipps verbreitet, wie man Spieler geschickt umstimmt, die eigentlich gar nicht handeln wollen; wie man kritische Fragen über den Wert von Gegenständen abwehrt. Das eine ist ethisch

## Das sagt der Anwalt

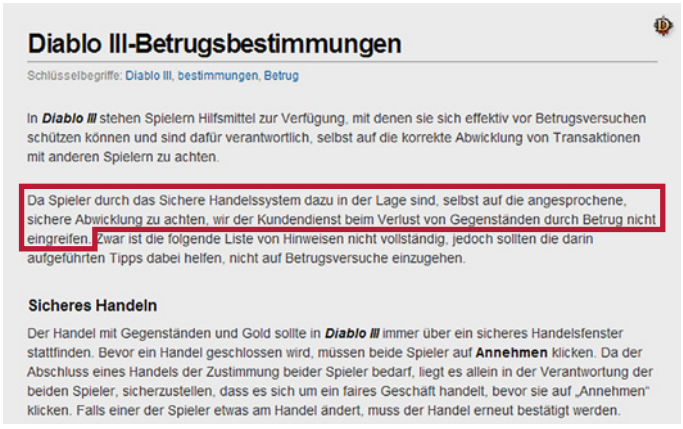
**Stephan Mathé ist Fachanwalt für Wirtschafts- und Medienrecht bei der Hamburger Kanzlei Rode + Mathé, wo er führende Entwickler und Publisher unter anderem in Alterseinstufungs- und Jugendschutzverfahren betreut. Zuvor betreute er als Produktmanager bei Eidos, unter anderem F1 World Grand Prix, Commandos und Resident Evil. Außerdem war er bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) tätig.**

**GameStar Ist der Betrug in Onlinespielen tatsächlich Betrug im rechtlichen Sinne?**
**Stephan Mathé** Betrug wird in §263 des Strafgesetzbuchs wie folgt definiert: »Wer in der Absicht, sich oder einem Dritten einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, das Vermögen eines anderen dadurch beschädigt, dass er durch Vorspiegelung falscher oder durch Entstellung oder Unterdrückung wahrer Tatsachen einen Irrtum erregt oder unterhält, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.« Damit ein Betrug vorliegt, muss der Täter das Opfer also täuschen. Wenn nun ein Spieler einem anderen vorlügt, dessen Team Fortress 2-Hut sei wertlos und er würde im Tausch dafür wertvollere Dinge erhalten, dann ist dies durchaus als Täuschung zu werten. Natürlich darf man auch nicht zu leichtgläubig sein. Wenn jemand anbietet, er würde mich als Gegenleistung auf eine Reise zum Mars mitnehmen, dann sollte ich schon skeptisch sein. Aber grundsätzlich darf man vertrauensvoll reagieren, wenn jemand etwas (Realistisches) verspricht. Als nächstes fragt sich, ob auch eine Vermögensverfügung vorgenommen wird und ein finanzieller Schaden entsteht. Dies muss nicht immer der Fall sein. Wenn ein Kind im Sandkasten etwas Sand von einem anderen Kind ergaunert, dann gehört dieser Sand in der Regel nicht dem Kind, es verfügt somit nicht über sein (eigenes) Vermögen und erleidet keinen Schaden. Übertragen auf Spiele bedeutet dies, dass die virtuelle Ware einen reellen Gegenwert haben muss. Da wird es rechtlich komplizierter, da der Spielbetreiber in der Regel nicht will, dass die Spieler »Eigentum« im Spiel erwerben; vielmehr erteilt er nur die Berechtigung zum Spielen. Spätestens dann aber, wenn der Betreiber selbst ermöglicht oder unterstützt, dass Items auch für reales Geld gehandelt werden, etwa in einem Auktionshaus, kann der Spieler auch entsprechendes Vermögen erwerben – und dann kann auch ein Betrugsfall vorliegen, wenn er um dieses gebracht wird.

**▶ Kann Betrug in Spielen also tatsächlich strafbar sein?**
◀ Wenn sich ein Täter Zugang zu einem Account verschafft, indem er das Opfer täuscht – etwa, wenn er sich als Mitarbeiter des Spielbetreibers ausgibt – und so den Spieler schädigt, dann kann eine Straftat vorliegen. Man muss jedoch schauen, inwieweit der Spieler selbst schuld ist. Postet er seine Zugangsdaten freiwillig in einem Forum, wurde er nicht getäuscht. Etwas anderes ist es natürlich, wenn das Spiel selbst den Betrug als Spielvariante vorgibt, wie beim »Ninja Looting« in Eve Online. Dann weiß jeder Spieler, dass er jederzeit mit einer Täuschung rechnen muss. Er ist also gewarnt und kann faktisch gar nicht mehr getäuscht werden.

**▶ Kann ich vor Gericht gehen, wenn ich im Spiel betrogen wurde?**
◀ Wenn ein Spieler Opfer eines Betrugs wird, kann er dies grundsätzlich zur Anzeige bringen und auch zivilrechtlich gegen den Täter vorgehen und Schadenersatz verlangen. In der Praxis ist dies natürlich schwierig, da man den Täter oft nicht ermitteln kann, etwa wenn dieser im Ausland sitzt. Oder es handelt sich um einen Minderjährigen, der kein Geld hat – dann nützt es auch nichts, wenn man zwar Recht bekommt, aber auf den Kosten sitzen bleibt. Ob man neben dem Täter auch den Spielbetreiber haftbar machen kann, hängt davon ab, ob dieser die Tat bewusst und willentlich unterstützt hat. Dies dürfte in der Praxis aber kaum der Fall sein. So mag es zwar vorkommen, dass Spielsysteme Fehler und Lücken aufweisen, die Betrug ermöglichen. Derartige Lücken hat aber wohl jedes System und Betrüger finden immer einen Weg, sich auf Kosten anderer zu bereichern. Wenn ein Betreiber in den Spielbedingungen auf die Gefahren hinweist und bei Meldung betrügerische Spieler überprüft und sperrt, dann genügt er grundsätzlich seinen rechtlichen Verpflichtungen. Und falls er dies unterlässt, dann haben die Spieler immer noch das wirksamste Mittel in der Hand: das Spiel nicht kaufen oder das Abo kündigen. Dann wird der Spielbetreiber sicher reagieren.

Im Echtgeld-Auktionshaus von Diablo 3 konnten Betrüger ihre ergaunerten Items sofort versilbern.



## Diablo III-Betrugsbestimmungen

Schlüsselbegriffe: Diablo III, bestimmungen, Betrug

In ***Diablo III*** stehen Spielern Hilfsmittel zur Verfügung, mit denen sie sich effektiv vor Betrugsversuchen schützen können und sind dafür verantwortlich, selbst auf die korrekte Abwicklung von Transaktionen mit anderen Spielern zu achten.

Da Spieler durch das Sichere Handelssystem dazu in der Lage sind, selbst auf die angesprochene, sichere Abwicklung zu achten, wir der Kundendienst beim Verlust von Gegenständen durch Betrug nicht eingreifen. Zwar ist die folgende Liste von Hinweisen nicht vollständig, jedoch sollten die darin aufgeführten Tipps dabei helfen, nicht auf Betrugsversuche einzugehen.

### Sicheres Handeln

Der Handel mit Gegenständen und Gold sollte in ***Diablo III*** immer über ein sicheres Handelsfenster stattfinden. Bevor ein Handel geschlossen wird, müssen beide Spieler auf **Annehmen** klicken. Da der Abschluss eines Handels der Zustimmung beider Spieler bedarf, liegt es allein in der Verantwortung der beiden Spieler, sicherzustellen, dass es sich um ein faires Geschäft handelt, bevor sie auf „Annehmen" klicken. Falls einer der Spieler etwas am Handel ändert, muss der Handel erneut bestätigt werden.

Weil das Handelssystem vermeintlich »sicher« ist, greift der Diablo 3-Support bei Betrugsfällen nicht ein.

fragwürdig – das andere rechtlich. Valve hält sich laut der offiziellen FAQ nämlich einfach raus aus den Geschäften. »Steam wird keine Items zurückgeben, von denen Du denkst, sie seien unfair gehandelt worden«, heißt es dort lapidar zu der Frage, wie mit betrügerisch gehandelten Gegenständen verfahren wird. Betrogen worden? Das kommt davon, wenn man nicht vorher alle FAQs durchliest. Mit dieser Position macht es sich Valve vielleicht etwas zu einfach. Ungezügelter Kapitalismus ist eine Sache. Die Vorspiegelung falscher Tatsachen, um sich einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, ist eine andere, nämlich Betrug. Aber es ist leicht, sich über die Legalität des eigenen Handelns nicht den Kopf zu zerbrechen – vor allem, wenn der Herausgeber des Spiels sich auf eine einfache, absolute Position zurückzieht. Wer sich auf den Wortlaut der Regeln beruft, kann die Schuld beim dummen Kunden abladen. Das funktioniert bei anderen Spielen von Valve übrigens genauso. In Dota 2 blüht der kuriose Handel mit Kosmetika. Nicht nur E-Sportler verdienen hier eine Menge Geld. Was Team Fortress 2 seine Hüte, sind dem MOBA seine Kuriere. Für Aufsehen sorgte im November letzten Jahres ein »Pinker Kriegshund mit ätherischem Flammen«, der für 38.000 Dollar versteigert wurde. Achtund-

**LEGE KEINE ITEMS AUF DEN BODEN**

dreißigtausend Dollar. Für den lustig leuchtenden Skin einer Helferfigur. Der Wert des rosa Hundes brach nur Monate später ein.

Solche Zahlen mögen ein Extremfall sein; Kuriere, die auf dem Markt mehrere Tausend Dollar einbringen, sind dagegen immer wieder zu finden. Die Spielergemeinde von Dota 2 ist noch eingeschworener als die von Team Fortress 2. Die hohe Einstiegsschwelle des Spiels ist berüchtigt. Hier einen Platz in der Community zu erobern, fordert viel Zeit, ein dickes Fell und ein gewisses Geschick. Besonders seltene kosmetische Items sind ein Weg, um aufzufallen und sich auf den ersten Blick von Anfängern abzuheben. Ob Zeit oder Geld dahinter steht – man dokumentiert die eigene Hingabe zum Spiel. Das ist einigen Spielern viel wert. Und offenbar werden auch Zeitfresser wie Dota 2 von Menschen gespielt, die mit ihrer Arbeit viel Geld verdienen. Verwerflich ist daran nichts. Wer Tausende Dollar für kosmetische Items ausgibt, weiß wahrscheinlich, was er da tut. Kommen Haie ins Spiel, sieht die Sache anders aus. Wer ein kosmetisches Item für einen Bruchteil seines Wertes verkauft, der weiß nämlich nicht, was er da tut. Wer sich zum Hai macht und auf die Jagd nach unerfahrenen Spielern geht, der begibt sich in eine moralische Grauzone. Auch hier herrscht allerdings keine Reue: »Keiner will zugeben, dass er gesharkt hat. Aber die meisten haben es getan.« Solche Schutzbehauptungen findet man in On-

Auch im erfolgreichen Free2Play-MMO Runescape treiben sich Betrüger herum.

lineforen, in denen sich Haie treffen. Und sie bleiben oft unwidersprochen.

Es wäre zu wünschen, dass sich Firmen wie Valve wenigstens der Diskussion um den Missbrauch in ihren Märkten stellen. Dass sie den ganzen Marktplatz stets im Blick behalten, wäre dagegen etwas zu viel verlangt. Das ist schier unmöglich. Für Geld werden Items ohnehin auf Ebay, Reddit oder in anderen Foren verkauft, nicht innerhalb von Steam. Doch auch, wenn alles im Spiel bleibt, wenn Handel über feste, einfach verständliche Menüs geregelt wird, ist das Spiel deswegen noch nicht sicher. Das musste beispielsweise Blizzard erleben. Die Schöpfer von Diablo waren vorgewarnt. Eine Online-Community hat sich schon um den ersten Teil des Action-Rollenspiels geschart. Ab dem zweiten Teil war der Handel mit Items ein fester Bestandteil des Spiels. Mit Diablo 3 sprang Blizzard trotzdem in das Haifischbecken und legitimierte über das Auktionshaus sogar den Handel mit Echtgeld.

In der grauen Vorzeit der Onlinespiele war Item-Handel ein entnervendes Bluff- und Pokerspiel. Man einigte sich im Chat auf einen Deal, dann legte man die Wertsachen auf den Boden – und musste hoffen, dass der andere auch seinen Teil auf den Boden legen würde, statt die Ware schnell aufzuheben und sich davon zu machen. Diablo 3 besitzt, wie viele andere Spiele auch, ein vermeintlich sicheres Handelsinterface: Beide Spieler ziehen ihre Items aus dem Inventar in ein Handelsfenster. Erst wenn beide Spieler auf »Akzeptieren« klicken, kommt der Handel zustande. Aber schnell tauchten Betrüger auf, die auch in diesem sicheren Rahmen ihre Handelspartner übers Ohr hauten. Die Maschen waren weder neu noch raffiniert. Aber sie funktionierten oft genug. Eine besonders unverschämte Methode lud die Schuld bei den anfangs häufig überlasteten Servern von Blizzard ab. Da öffnete und schloss sich das Handelsfenster ständig – klare Sache, flunkerte der Handelspartner, das hatte wohl wieder was mit der schlechten Internetverbindung zu tun. In Wahrheit hatte er das Handelsfenster selbst geschlossen. Wer darauf hereinfiel und im falschen Augenblick versuchte, sein wertvolles Item in dem Handelsfenster zu platzieren,

Die Runescape-Entwickler verkaufen gegen Echtgeld Bonds (links), die sich dann auch gegen Spielwährung handeln lassen. So möchten die Entwickler Gold-Farmer bekämpfen.

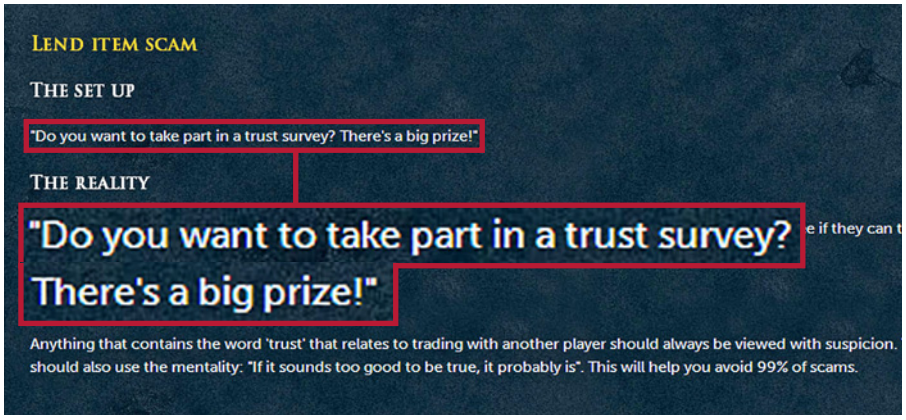
der legte es plötzlich auf den Boden. Von dort konnte es der Betrüger aufheben und sich vom Acker machen. Wie zu guten, alten Zeiten. Nur dass der Gauner seine Beute nun ganz bequem im offiziellen Auktionshaus zu Geld machen konnte, statt wie früher umständlich über Drittseiten wie Ebay.

Blizzard macht es sich ähnlich einfach wie Valve. In den offiziellen »Betrugsbestimmungen« steht der hilfreiche Tipp: »Legen Sie keine Gegenstände auf den Boden.« Dass so etwas versehentlich geschehen könnte,

**JAGEX BLOCKT DEIN PASSWORT IM CHAT**

ist einfach nicht vorgesehen. Ein Eingreifen des Herstellers nach dem Betrug wird vorsorglich ausgeschlossen: »Da Spieler durch das Sichere Handelssystem dazu in der Lage sind, selbst auf die angesprochene, sichere Abwicklung zu achten, wird der Kundendienst beim Verlust von Gegenständen durch Betrug nicht eingreifen.« Solche absoluten Positionen sind ärgerlich, denn sie gehen an der Realität vieler Spieler vorbei. Man muss nicht gleich ein Idiot sein, um auf einen Schwindel hereinzufallen. Und auch Idioten haben es nicht automatisch verdient, dass man sie bestiehlt. Aber solche Positionen werfen auch ein Schlaglicht auf das Verantwortungsbewusstsein der Anbieter: Sie helfen nicht, weil es ja die Möglichkeit gegeben hätte, den Betrug zu vermeiden. Würde die Polizei unter dieser Prämisse operieren, könnte man den Straftatbestand morgen abschaffen. Blizzard hat das Auktionshaus inzwischen aufgegeben und den Handel mit wertvollen Items massiv eingeschränkt.

Andere Entwickler trauen sich, tiefer in das Geschehen einzugreifen. So geschieht es zum Beispiel in Runescape, einem Opa unter den MMOs. Die erste Version des Online-Rollenspiels hat der Entwickler Jagex 2001 auf den Markt gebracht. Die runderneuerte Version 3 ist 2013 erschienen. Immer noch ist das Spiel browserbasiert und setzt auf ein Free2Play-Modell. Die niedrigen Hürden locken viele Spieler an. Viele davon sind jung. Viele steigen schnell wieder aus. Die Zahl der aktiven Nutzer unterschreitet oft die 50.000er-Marke. Aber im Laufe der Jahre wurden über 200 Millionen Accounts angelegt. Wer so lange auf dem Markt ist, der hat viele Geschichten zu erzählen. Und die Liste der möglichen Betrügereien in Runescape ist schier endlos. Einige davon richten sich gezielt an Nutzer ohne Computererfahrung. Noch immer berichten Spieler von Charakteren, die im Chat angeblich streng geheime Cheats verraten. Ein Beispiel: Mit Alt + F4 könne man auf den Boden gelegte Items duplizieren. Jeder Nutzer mit einem Hauch Windows-Erfahrung mag wissen, dass er damit schlicht den Browser schließt, in dem das Spiel gerade läuft – und dass die Items wahrscheinlich nicht mehr auf dem Boden liegen werden, wenn er sich wieder einloggt. Für viele junge Spieler ist die Masche aber der erste Sturz ins kalte Online-Haifischbecken. Und wer darauf hereinfällt, der darf nicht gerade auf Mitleid hoffen.




Das Runescape-FAQ listet detailliert mögliche Betrugsmethoden auf: »Möchten Sie an einer Umfrage teilnehmen? Es gibt einen großen Preis!«

Der pinke Kriegshund-Kurier aus Dota 2 kostete 38.000 Dollar.

Schaut man sich in den Nutzerforen und auf Reddit um, begegnen einem viele geprellte Spieler. Und erfrischend viele davon geben offen zu, auf die simpelsten Ma-

Mit den Reporting-Tools von Runescape lassen sich betrügerische Spieler melden – doch selbst das wird zum Betrug missbraucht.

schen hereingefallen zu sein. Oft fielen diese schlechten Erfahrungen in die Frühzeit ihrer Spielerlaufbahn und werden Jahre später als Lehrgeld abgetan. Ein Nutzer erzählt, ihm sei als Neuling Hilfe angeboten worden: »Ich habe diesen sehr netten Typen getroffen. Er sagte mir, wenn ich ihm mein Passwort gebe, würde er mir etwas Geld geben und eine Reihe von Quests mit meinem Charakter abschließen. Ich dachte, wer will schon das Passwort von einem Noob stehlen? Das könnte doch einfach ein wirklich guter Mensch sein. Also gab ich es ihm.« Der nette Typ übernahm den Charakter, änderte das Passwort und hinterließ einen ratlosen, enttäuschten Neuling. Erst Monate später fand der Nutzer heraus, wozu sein früherer Charakter eingesetzt wurde. Zufällig traf er ihn in der Spielwelt. Aus dem aufstrebenden Helden war ein Bot geworden, er führte simple, computergesteuerte Befehle aus, um einen minimalen Gewinn zu erwirtschaften. Der Betrüger hatte den »normalen« Account gekapert, um keinen Verdacht und somit keine Sperre auf sich zu ziehen.

Beliebt sind auch Maschen zur Geldvermehrung. Uralt ist die Behauptung, man habe eine geheime Methode gefunden, Gold zu verdoppeln. Wer es nicht glaubt, soll dem Betrüger eine kleine Menge geben. Und tatsächlich: Der Betrüger rückt die doppelte Menge heraus. Darauf investiert der Spieler Millionen – und der vermeintliche Verdoppler loggt sich mit dem Gold aus. Weil viele darauf aber nicht mehr hereinfallen, müssen oft fadenscheinige Gründe herhalten, das Geld herauszurücken. So werden Betrügereien gerne als Glücksspiel getarnt: »Ich bin diesem Würfelspiel das erste Mal begegnet. Es sah interessant aus, und die Siegchancen schienen auch nicht schlecht. Ich hab ein paar Runden mitgespielt und hatte gleich eine Glückssträhne. Dann kam ein Spieler und sagte, bei ihm könne man [wertvolle] Drachenklauen für Einsätze von 500.000 Goldstücken gewinnen. Mit meinem frisch gewonnenen Geld spielte ich mit. Ich setzte und verlor in der ersten Runde, auch in der zweiten Runde. Dann, in der dritten Runde, kam mein getipptes Ergebnis. Da loggte sich der Typ sofort aus. Weg waren 1,5 Millionen Goldstücke.«

## TRAUE NIEMANDEM. HILF NIEMANDEM.

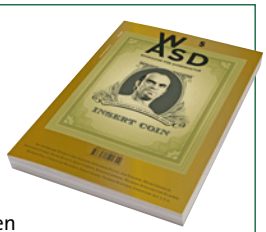
Eine andere beliebte Masche ist das vermeintliche Ausleihen von Items – in Runescape eigentlich ein erlaubtes, fest geregeltes Vorgehen. Über ein einfaches Menü können sich zwei Spieler auf den Gegenstand, die Zeitspanne und eine Miete einigen. Aber manche versuchen, damit falsche Vorwürfe zu platzieren. »Jemand kam zu mir, weil ich mein Amulett des Zorns trug. Er fragte mich, ob er es für 100.000 Goldstücke die Stunde leihen könnte. Ich fragte, okay, wie viele Stunden? Er sagte vier, und ich dachte, warum nicht? Wir gingen in das Handelsfenster. Ich legte mein Amulett in die Leihen-Kategorie und stellte vier Stunden ein. Dann legte er plötzlich selbst ein Amulett des Zorns in das Fenster. Das kam mir schon seltsam vor. Wir klickten einmal auf akzeptieren, dann lehnte er im zweiten Bildschirm ab und behauptete, ich hätte sein Amulett gestohlen.« Der Betrüger versuchte also, sich als Opfer auszugeben und meldete selbst einen Betrugsfall. Dass er das überhaupt konnte, ist eigentlich eine gute Sache: In Runescape gibt es den Menüpunkt »Regelverstoß melden«, mit dem Betrüger direkt gemeldet werden können. Automatisch wird das Chat-Log angehängt, sodass Jagex viele Betrugsfälle nachvollziehen kann. So muss man sich nicht in Foren beklagen und andere Spieler möglicherweise grundlos diffamieren. Trotzdem sind die versuchten Betrügereien so häufig, dass viele Runescape-Spieler im Forum ein entmutigendes Mantra vortragen: »Traue niemandem. Hilf niemandem.«

Das finanzielle Gewicht der Betrügereien in Onlinespielen lässt sich oft schlecht schätzen. Was hat es schon zu bedeuten, wenn jemand Millionen an virtuellen Goldstücken verliert? Doch Runescape besitzt einen recht einfachen Wechselkurs. »Runescape-Bonds« werden von Jagex für echtes Geld verkauft. Ein Bond kostet mindestens 4,25 Euro. Handelskurse werden in der »Großen Markthalle« dokumentiert. Im letzten halben Jahr bewegte sich der Kurs bei etwa 6 Millionen Goldstücken pro Bond. Wenn also jemand im Forum klagt, weil er 10 Millionen verloren habe, dann mag das tragisch klingen, ist aber nicht besonders schlimm: der Verlust liegt bei ungefähr 7 Euro. Manche Schadensberichte gehen allerdings über die Billion, und damit über die 1.000-Euro-Grenze. Solche Summen knöpft man natürlich keinen Neulingen ab. Die beklauten Spieler sind in aller Regel Opfer gut inszenierter Phishing-Attacken, bei denen komplette Accounts verloren gehen.

Stoppen können wird man die Schurkereien nicht. Piraten wie Moritz Jäger sollte man sicher auch nicht stoppen, denn sie steigern nicht nur das Risiko, sondern auch den Reiz ihrer Spielwelten. Haie auf der Jagd nach Hüten könnte man zumindest moralisch ächten. Und schlichte Fälle von Diebstahl sollte man einfach strafrechtlich verfolgen. Damit so etwas öfter passiert, müsste man aber erst einmal lernen, mitzureden. Sharking wird wohl auch in zehn Jahren kein Titelthema für Verbrauchermagazine abgeben. Aber wenn wenigstens die Fachpresse solche Fälle öfter aufgreift, wenn auch Entwickler offener darüber reden, dann wäre schon viel gewonnen. Jan Bojaryn / JG

Der Hut des unleugbaren Reichtums und Respekts gehört zu den begehrtesten Kopfbedeckungen von Team Fortress 2.

### WASD




Eine kürzere Version dieses Artikel erschien ursprünglich in der aktuellen Ausgabe von »WASD – Texte über Games«. WASD ist ein Essaymagazin, das alle sechs Monate erscheint und sich auf seinen 204 Seiten diesmal vor allem mit einem Thema beschäftigt, über das man eigentlich nicht spricht: Geld. In Spielen natürlich. Mehr Infos gibt's unter WASD-Magazin.de, interessierte Leser finden die WASD zudem als iPad-Ausgabe im iOS-Kiosk.