

# Gaming – reale und virtuelle Bezahlssysteme

Alexander Lieder

Seminararbeit im Interdisziplinären Lehrangebot  
des Instituts für Informatik

Leitung: Prof. Hans-Gert Gräbe, Ken Pierre Kleemann

<http://bis.informatik.uni-leipzig.de/de/Lehre/Graebe/Inter>

Leipzig, 01.11.2015

## Gaming – reale und virtuelle Bezahlssysteme

Ein Essay

„Ich habe über 130 000 US-Dollar in nur 3 Monaten verdient.“<sup>1</sup> Nein, das ist kein Bericht eines Börsenspekulanten und auch keine Werbung eines Online-Spielkasinos, der man vorwiegend in den Grauzonen des Webs begegnet. Es ist die Erfolgsstory David Galindos und seines Indie-Videospiels „Cook, Serve, Delicious!“.

Fast jeder zweite Deutsche spielt Videospiele<sup>2</sup>. Zumindest behauptet das der Bundesverband Interaktive Software in einer aktuellen Statistik. Wer schon mal das Vergnügen hatte, eine Informatikvorlesung zu besuchen und aus der hinteren Reihe zu beobachten, wie sich der Großteil der Studenten auf mehreren mobilen Geräten in Videospiele vertieft und zeitgleich in einer beeindruckenden Meisterleistung die Vorlesung rezipiert, wird über diese Statistik kaum verblüfft sein.

Wie die große Anzahl der Spieler bereits vermuten lässt, gehören längst nicht nur junge Leute zur Zielgruppe der Spieleentwickler: Über 20 Prozent der Gamer sind 50 Jahre alt oder älter und es werden mit jedem Jahr mehr.

Angesichts dieser Zahlen wird sich kaum jemand über die florierende Videospieleindustrie wundern.

Die jährlichen Umsätze großer Konzerne wie Electronic Arts und Activision-Blizzard bewegen sich im Milliardenbereich, ihr Erfolg liegt auf der Hand. Die Tatsache, dass sich der Videospiele-Trend auch für den Konsumenten als durchaus gewinnbringend erweisen kann, ist, obschon nicht ganz so offensichtlich, auch naheliegend, denn wo sich Menschenmassen aufhalten – und seien es nur virtuelle Welten – ist stets auch der Geruch von Profit zu vernehmen.

Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) sind solche Sammelstellen für Menschenmassen, denn einige bekannte Vertreter werden von mehreren Millionen Spielern bevölkert. Das Prinzip ist denkbar einfach: Der Spieler erstellt einen Character oder Avatar und findet sich anschließend, umgeben von Gleichgesinnten, in einer persistenten virtuellen Welt wieder, in der es einiges zu tun gibt – Monster jagen, Häuser bauen, Kriege führen und viele andere dringende Aufgaben, die der täglichen mehrstündigen Abwesenheit vom „Real Life“, das, wie es das Oxford Dictionary passend definiert, willkommene sowie unwillkommene Erfahrungen einbezieht<sup>3</sup>, eine sinnvolle Rechtfertigung geben können. Wie diese Aufgaben im Einzelnen aussehen, hängt von den Entwicklern ab, die hierbei ihrer Fantasie oft freien Lauf lassen.

Ein Feature haben allerdings praktisch alle Repräsentanten des Genres gemeinsam, zumal es die Spieler am längsten bei Laune hält: Die Ausrüstung und Entwicklung des eigenen Avatars, was meist in Form von Gegenständen oder, um dem Gamerwortschatz gerecht zu werden, Items geschieht.

---

1 [http://www.gamasutra.com/blogs/DavidGalindo/20140109/208337/How\\_much\\_do\\_indie\\_PC\\_de\\_vs\\_make\\_anyways\\_Part\\_V.php](http://www.gamasutra.com/blogs/DavidGalindo/20140109/208337/How_much_do_indie_PC_de_vs_make_anyways_Part_V.php) (Stand: 23.09.2015 14:44 MESZ)

2 <http://www.golem.de/news/biu-46-prozent-aller-deutschen-greifen-zu-games-1403-105025.html> (Stand: 23.09.2015 15:26 MESZ)

3 <http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/real-life> (Stand: 04.10.2015 15:00 MESZ)

Diese können im Spiel selbst gefunden, hergestellt oder gegen eine virtuelle Währung käuflich erworben werden. Die Items sind sehr zahlreich und verleihen neben einer veränderten Optik des Characters besondere Fähigkeiten oder verbessern die Statuswerte und helfen somit im Kampf gegen Monster oder andere Spieler.

Abhängig von der Seltenheit seines Vorkommens bzw. von dem Aufwand, der mit seiner Inbesitznahme verbunden ist, kann ein Gegenstand wertvoller und begehrter sein als andere.

Es ist wenig verwunderlich, dass die Prestigefrage auch in einer virtuellen Spielwelt von großer Bedeutung ist. Wer über seltene Items verfügt, stellt sie gern zur Schau und die anderen verbringen viel Zeit auf der Suche nach den begehrten Pixelreichtümern.

Der interessante Teil beginnt damit, dass sich Gegenstände im Spiel auch handeln lassen. Jedes MMORPG verfügt über mindestens eine spieleigene Währung – die bekannteste ist wohl das World of Warcraft Gold – und damit kann man den Weg zum gewünschten Item theoretisch abkürzen, vorausgesetzt, man hat genug davon. Da die konventionelle Methode des virtuellen Geldverdienens im Lösen von Aufgaben im Spiel besteht, was wiederum sehr zeitaufwändig sein kann, ist das zunächst einmal keine sinnvolle Alternative. Zur Freude des ungeduldigen Monsterjägers haben sich einige Entwickler etwas einfallen lassen: die virtuelle Währung lässt sich oft auch kaufen, für reales Geld, versteht sich. Die Gamerszene bezeichnet dieses Prinzip auch liebevoll als „Pay to Win“.

Mit dem Motto „Was die Entwickler können, kann ich schon lange!“ und dem Ziel, sich ein reales Taschengeld zu verdienen, suchten einige Spieler nach Möglichkeiten, ihre Spielgeldreserven zu vermehren. Und sie sind fündig geworden. Einige widmen sich dem „Farmen“ - dem wiederholten systematischen Säubern bestimmter Spielgebiete. Die anwesenden Monster werden dabei möglichst schnell beseitigt und die Beute anschließend veräußert. Diese Methode führt schnell zum Erfolg, bedarf allerdings einer gewissen Flexibilität und Kreativität, denn die Betreiber sind aus verständlichen Gründen nicht daran interessiert, dass die Spieler in kurzer Zeit große Reichtümer anhäufen, weshalb die Spielwelt häufig verändert wird, um das Farmen unattraktiv bzw. die Farmgebiete unbrauchbar zu machen.

Andere entdeckten schnell, dass der Handel in Online-Rollenspielen in groben Zügen dem Prinzip der freien Marktwirtschaft folgt und auch viel Raum für Spekulation bietet, unter anderem da im Rahmen von zeitlich begrenzten Events bestimmte Items zur Verfügung gestellt werden, die nach Ablauf der Aktion in der Stückzahl limitiert und folglich besonders wertvoll sein können.

Einen besonderen Anreiz bieten Spiele mit mehreren Währungen, da sich dort häufig zügellose Devisenspekulation betreiben lässt. Auch hieran finden die Entwickler natürlich wenig Freude, können aber oft kaum etwas unternehmen, ohne damit den Spielfluss zu stören und die Spieler zu verärgern, sodass stets genug Möglichkeiten bleiben, um aus Geld noch mehr Geld zu machen.

Genau genommen geben die Betreiber dem potentiellen MMORPG-Unternehmer mit Marktplätzen und Auktionshäusern im Spiel ungewollt sogar Werkzeuge in die Hand, die das Handeln erleichtern und die Umsätze erheblich erhöhen.

Dank dem letzteren ist keine permanente physische Anwesenheit vor dem Heim-PC mehr erforderlich. Das Prinzip gleicht dem des in Deutschland umsatzstärksten Online-Auktionshauses<sup>4</sup>.

Apropos umsatzstärkstes Online-Auktionshaus, im nächsten Schritt spielt Ebay eine wichtige Rolle. Das erwirtschaftete Spielgeld hat, unabhängig von seiner Höhe, zunächst keinen Wert in der realen Welt, es sei denn, man möchte auf einer World of Warcraft Geburtstagsfeier als Nachtelk verkleidet mit einem ausgedruckten Screenshots seines virtuellen Bankkontos in der Hand den übrigen Anwesenden imponieren.

Während die Betreiber beim Verkauf ihrer Spielwährung keine Schwierigkeiten haben, muss man als Privatperson etwas Einfallsreichtum beweisen. Das permanente Flooden der Chatkanäle mit Verkaufsannoncen löst bei potentiellen Kunden Misstrauen aus und hat üblicherweise die Sperrung des eigenen Accounts zur Folge. Ein Angebot bei Ebay schafft dagegen durchaus Vertrauen und führt eher zum Verkaufsabschluss.

Trotz der umstrittenen Rechtslage beim realen Verkauf von virtuellem Geld und Items<sup>5</sup> gibt es viele Beispiele für erfolgreiche Händler, die damit mehr als nur ihren Lebensunterhalt sichern.

Wer als Profi-Goldfarmer hauptberuflich sein Geld verdienen will, sich aber nicht mit dem Händlerdasein anfreunden kann, hat die Option, einen Vermittler zu beauftragen, von denen sich inzwischen einige im Netz finden. Sie vermitteln gegen eine gewisse Gebühr zwischen Powergamern und Käufern und bedienen in vielen Fällen die gesamte Bandbreite der MMORPGs inklusive aller verfügbaren Server fast flächendeckend. Oft stecken erfolgreiche Unternehmen mit zweistelligen Mitarbeiterzahlen dahinter.

Ein frisch erstellter Avatar ist zu Beginn „unerfahren“ und muss entwickelt oder gelevelt werden, um mit den anderen mithalten zu können. Die Möglichkeiten variieren von Spiel zu Spiel, die klassische Variante besteht jedoch darin, dem Hauptplot zu folgen, sofern ein solcher vorhanden ist, und Quests zu lösen. Während sich ein neuer Spieler üblicherweise selbst begeistert ins Abenteuer stürzen wird, empfinden die Veteranen das wiederholte Abarbeiten derselben Inhalte oft als lästig und sind mehr als froh, den Vorgang irgendwie zu beschleunigen. Auch hier liegt der süße Geruch von Profit in der Luft. Als Powerleveling ist in der Szene das Entwickeln eines Avatars gegen Bezahlung bekannt. Dem Dienstleister werden die Zugangsdaten zum eigenen Account überreicht und schon macht er sich an die Arbeit, während der Auftraggeber endlich Zeit für viel wichtigere Aufgaben hat – zum Beispiel für das Spielen eines anderen MMORPGs.

Selbstverständlich geht der Berufsgamer dabei so diskret wie möglich vor und vermeidet jeden verbalen Kontakt mit anderen Bewohnern der Fantasiewelt, denn wer will schon eine virtuelle Manifestation des eigenen Ich spielen, die vorher durch unqualifizierte Äußerungen eines anderen Individuums kompromittiert wurde...

Eine andere Verdienstmöglichkeit stellt das Aufpassen auf einen Account, auch als Accountsitting bezeichnet, dar, während dessen Eigentümer eine Urlaubsreise unternimmt.

---

4 <http://de.nr-apps.com/blog/2013/12/06/e-commerce-marktplatze-genauer-betrachtet-ebay/> (Stand: 04.10.2015 22:21 MESZ)

5 <http://www.heise.de/ct/artikel/Money-for-Nothing-290112.html> (Stand: 04.10.15 23:07 MESZ)

Diese Methode ist eigentlich aus Browsergames bekannt, wo eine längere Abwesenheit schnell zum Angriff durch andere Spieler und damit zum endgültigen Ausscheiden aus der Spielwelt führen kann.

Sie wird aber auch in MMORPGs immer populärer, beispielsweise wenn der Abwesende während seiner Tauchgänge im Mittelmeer nicht den Anschluss an seine Gilde verlieren möchte.

Neben dem Powerleveln von Avataren nach vorangegangener Bestellung haben sich manche Gamer auch auf den Verkauf von fertiggelevelten Accounts spezialisiert. Da ein Character in den meisten Fällen eine Höchststufe hat können beliebig viele davon auf Vorrat angelegt, entwickelt und anschließend veräußert werden. Als Vertriebsplattform hat sich auch hier Ebay bewährt, wie der Händler 78gamer\_com<sup>6</sup> am eigenen Beispiel demonstriert. Den Hauptanteil seines Umsatzes, der im September 2015 etwa 12000€ betrug (gemessen an den bewerteten Transaktionen; der tatsächliche Umsatz ist erfahrungsgemäß deutlich höher), machen Accounts für das Strategie-RPG League of Legends aus.

Grundsätzlich neigen die meisten Publisher dazu, den inoffiziellen Verkauf von Accounts und Items einschränken oder gänzlich verbieten zu wollen, womit sie den Händlern das Leben sehr schwer machen. Dass sich das Geschäft durchaus auch für beide Seiten lohnen kann, bewies Valve Ende 2012 mit der Einführung des Community-Markts innerhalb seiner erfolgreichen Videospiele-Vertriebsplattform Steam.

Zum Startzeitpunkt konnten lediglich Items aus dem Spiel Team Fortress 2 gehandelt werden, mit einer halben Million Transaktionen pro Woche<sup>7</sup> war allerdings bereits das ein großer Erfolg. Weitere Spiele und Items kamen schnell hinzu, sodass der Katalog derzeit knapp 100 000 verschiedene virtuelle Gegenstände umfasst, die frei handelbar sind. Die Preise bewegen sich dabei je nach Seltenheit des angebotenen Pixelfabrikats zwischen 0,03 und ca. 400 USD.

Bei Items aus dem höheren Preissegment handelt es sich meist um sogenannte Waffenskins für Counter-Strike: Global Offensive. Sie bringen keine direkten Vorteile, sondern ersetzen lediglich das Erscheinungsbild der im Spiel eingesetzten Waffen. Der hohe Preis ist ausschließlich auf die Seltenheit zurückzuführen, was die Skins zu Prestigeobjekten macht, die dem Besitzer zu Ruhm, Ehre und Respekt verhelfen sollen.

Wie gut das funktioniert, lässt sich leider nur schwer messen, zumindest scheint das Vorhandensein vieler seltener Gegenstände im Profil deutlich die Frequenz der Freundschaftsanfragen innerhalb der Steam-Community zu steigern.

Trotz dieses Faktums hält sich die Bereitschaft, mehrere Hundert US-Dollar für eine Grafik auszugeben, erstaunlicherweise in Grenzen, weshalb es mehrere Monate dauern kann, bis sich die Waffenskins gewinnbringend veräußern lassen.

---

6 [http://feedback.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewFeedback2&userid=78gamer\\_com&rt=nc](http://feedback.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewFeedback2&userid=78gamer_com&rt=nc)  
(Stand: 12.10.2015 14:00 MESZ)

7 <http://www.onlinewelten.com/games/steam/news/virtueller-echtgeld-item-marktplatz-steam-community-markt-gestartet-118196/> (Stand: 14.10.15 15:50 MESZ)

Die meisten Händler spezialisieren sich daher auf preiswerte Items mit hoher Lagerumschlagshäufigkeit wie beispielsweise die Operation Phönix Waffenkiste, die grob geschätzt etwa 200 mal pro Minute über den virtuellen Ladentisch geht. Der Preis schwankt derzeit zwischen 0,03 und 0,12 USD<sup>8</sup>.

Durch den Einsatz spezieller Tools bzw. Makros kann der Ein- und Verkaufsprozess sogar automatisiert werden. Solche Voraussetzungen zaubern jedem Spekulanten ein breites Grinsen ins Gesicht und Valve hat reichlich damit zu tun, das kalkulierte Glücksspiel auf ein Minimum einzuschränken. Meist geschieht dies, natürlich völlig uneigennützig, durch beträchtliche Erhöhungen der Transaktionsgebühren für bestimmte Itemkategorien. Gerade bei der Einführung neuer Gegenstände, bei denen sich der Preis noch nicht auf ein bestimmtes Niveau einpendeln konnte und natürlicherweise starken Schwankungen unterliegt, sind potentielle Käufer gänzlich der Preisspekulation ausgeliefert. Da Steam die eigenen Preise auch gern nach oben oder unten korrigiert, ist es in bestimmten Konstellationen<sup>9</sup> sogar möglich, Spiele preiswerter als der Plattformbetreiber anzubieten.

Dennoch ist es nicht überraschend, dass Valve selbst am meisten vom Community-Markt profitiert. Möglich machen es zum einen die bereits erwähnten Gebühren von 10-15% pro abgeschlossene Transaktion, zum anderen die Tatsache, dass es nicht möglich ist, das erhandelte Geld auf direktem Wege auf ein Bankkonto zu transferieren – es wird im eigenen Steam-Account deponiert und kann zunächst nur zum Erwerben weiterer Items oder Spiele eingesetzt werden. Das ist gut für Valve, zumal die Einnahmen in jedem Fall im eigenen Hause bleiben, und nicht so gut für den Händler, der das Geld unter Umständen gern für etwas anderes als Unterhaltungssoftware ausgegeben hätte. Aber da unserem Einfallsreichtum im Zusammenhang mit möglichem Profit keine Grenzen gesetzt sind, haben sich auch hier schnell Hintertüren gefunden.

Beispielsweise lässt sich der Steam-Account inklusive des gesammelten Guthabens an begeisterte Gamer veräußern, die das virtuelle Konto gern in Spiele und Items umwandeln werden.

Auch das Verkaufen einzelner Games an andere „Dampf“-User hat sich bewährt. Spiele werden von Steam nämlich wie Items gehandhabt und dürfen neben der Aktivierung im eigenen Account auch im Inventar abgelegt und zu einem späteren Zeitpunkt verschenkt oder getauscht werden.

Der Händler füllt also sein Inventar auf Kosten des Guthabens und macht sich anschließend auf die Suche nach Kunden, die ihm seine digitalen Waren für einen im Vergleich zu Steam leicht gesenkten Preis gegen eine Banküberweisung wieder abnehmen. Das funktioniert entweder über die üblichen Vertriebskanäle oder über Mundpropaganda in der Community. Letzteres mag dank der zahlreichen Betrüger, die in der Szene ihr Unwesen treiben, zu Beginn etwas problematisch sein, ist aber, nachdem man sich einen positiven Ruf erarbeitet hat, aufgrund der entfallenden Transaktionsgebühren die bessere Wahl.

---

<sup>8</sup> <http://steamcommunity.com/market/listings/730/Operation%20Phoenix%20Weapon%20Case> (Stand 16.10.15 15:21 MESZ)

<sup>9</sup> [http://de.valve.wikia.com/wiki/Steam\\_Community\\_Markt](http://de.valve.wikia.com/wiki/Steam_Community_Markt) (Stand: 16.10.15 15:55 MESZ)

Um den eigenen „Shop“ für die Kunden attraktiv zu machen, ist man gezwungen, den Listenpreis im Steam Store zu unterbieten, und muss somit zum eigenen Nachteil eine gewisse Diskrepanz zwischen dem ursprünglichen Steam Guthaben und dem „reingewaschenen“ Geldbetrag auf dem Bankkonto in Kauf nehmen. Aber auch hier lässt Valve den Händler nicht im Stich: der Steam Store bietet Spiele regelmäßig zu Sonderpreisen an. Neben den wöchentlichen Midweek- und Weekend-Sales gibt es insbesondere im Sommer und zur Weihnachtszeit umfangreiche Verkaufsaktionen.

Beliebte Titel werden dabei nicht selten um 80-90% rabattiert. Kurze Zeit später ist der Preis wieder auf seinem normalen Niveau, sodass der Transfer vom digitalen Portemonnaie zum realen Bankkonto sogar sehr gewinnbringend abgeschlossen werden kann.

Valves Verkaufsplattform selbst wird bei den Konsumenten immer beliebter und das liegt nicht nur an den Rabattaktionen und dem Community Market. Vor einigen Jahren folgte Steam dem Trend in der Gamerszene und begann schrittweise Indie Games in seinen Katalog aufzunehmen. Inzwischen machen sie fast 50 Prozent des Gesamtassortiments aus. Auch andere große Distributoren einschließlich Amazon haben mitgezogen. Einige von ihnen – Desura<sup>10</sup> sei hier als Beispiel angeführt – spezialisierten sich sogar ausschließlich auf Indies. Wer sich also mit der pekuniären Bedeutung der Videospiele für den Einzelnen befasst, kommt an einer näheren Betrachtung des Indie Game Development Phänomens definitiv nicht vorbei.

Zunächst einige Worte zur Begriffsklärung: Indie ist nicht etwa die Kurzform des Namens des berühmten, Peitsche schwingenden Archäologen aus den Abenteuerfilmen von George Lucas, sondern steht für independent und bedeutet im Zusammenhang mit Games in der Regel, dass das jeweilige Spiel von einem einzelnen Entwickler bzw. von einem kleinen Team ohne finanzielle Unterstützung eines Publishers produziert und veröffentlicht wurde. Der Trend zur unabhängigen Spielentwicklung zeichnete sich gegen Ende des letzten Jahrzehnts ab und ist in erster Linie den neuen digitalen Verbreitungsmethoden zu verdanken.

Was Indie Game Development jedoch zu einem Massenphänomen machte, war der Aufschwung der (zum Teil kostenlosen) Entwicklungsumgebungen wie Unity, GameMaker etc. durch die es plötzlich möglich war, auch ohne fundiertes Informatikwissen im Alleingang ein Computerspiel zu schöpfen.

Spätestens an diesem Punkt wird jedem begeisterten Gamer klar, dass die Produktion digitaler Unterhaltungssoftware in den eigenen vier Wänden ein unfassbar profitables Geschäft sein muss. Gänzlich ohne Startkapital und in kürzester Zeit erschafft man nebenher, seine Mußestunden sinnvoll nutzend, ein zweites Minecraft, publiziert es bei Steam, PSN sowie im Humble Store und lässt es sich anschließend auf einem Strand in La Palma gut gehen, die Pina Colada in einer Hand, während die andere auf dem iPad zum Banking-Portal des bevorzugten Kreditinstituts navigiert und die stetig steigenden schwarzen Zahlen im sechststelligen Bereich offenbart...

Zumindest scheint das eine weit verbreitete Vorstellung unter angehenden Informatikstudenten und anderen Videospielebegeisterten zu sein, die stolz proklamieren:

---

<sup>10</sup> <http://www.desura.com/> (Stand: 31.10.15 19:53 MESZ)

„Ich will Indie Game Developer werden!“. Schließlich haben es genug Menschen in ähnlicher Form vorgemacht.

Wer mit dieser Einstellung an die Sache herangeht, wird zwangsläufig eines Besseren belehrt, denn die Realität sieht sicher anders aus.

Der Markt ist inzwischen hart umkämpft und wer sich behaupten will, muss für inhaltliche Innovation sorgen. Natürlich kann ein Indie nicht mit dem Umfang eines Skyrim mithalten, denn dafür müsste eine einzelne Person vermutlich mehr als eine Lebensspanne in die Entwicklung investieren.

Features wie Multilingualität und Sprachausgabe, die im Mainstream längst Standard sind, lassen sich aufgrund des enormen Aufwands und der hohen Kosten nur schwer bewerkstelligen. Und dass man im Alleingang trotz der kostenlos verfügbaren CryEngine nicht die Optik eines Crysis realisieren kann, liegt auch auf der Hand.

Während die Mainstream-Titel automatisch im Regal der Fachgeschäfte und im Katalog der Onlinehändler ihren Platz finden, bleibt den unabhängigen Produktionen dieser Weg in den allermeisten Fällen auch nach einer Initiativbewerbung verwehrt.

Immerhin hat Valve mit der Einführung des Steam Greenlight Prozesses die Entscheidung über das Publizieren neuer Indies in die Hände der Gamer gelegt. Wer die Community von der Qualität seiner Schöpfung überzeugen kann und genug positives Feedback sammelt, wird kurz darauf von Valve kontaktiert und darf sich fortan als Mitbewerber im Steamkatalog betrachten. Bislang haben über 7000 Titel diesen Prozess erfolgreich durchlaufen<sup>11</sup>.

Für den Indie Game Developer ist die Aufnahme bei Steam ein Hauptgewinn. Das „Grüne Licht“ des Marktführers ist nämlich eine Art Gütesiegel, das auch die Gunst der anderen großen Vertriebsplattformen und Webshops garantiert. Davon abgesehen können die Umsätze bei Steam aber auch bereits alle Erwartungen übertreffen, wie man beispielhaft dem zu Beginn erwähnten Bericht von David Galindo entnehmen kann. Und im Gegensatz zu den Retail-Versionen der Mainstream-Unterhaltungssoftware, deren Marge meist im unteren zweistelligen Prozentbereich ihr Dasein fristet, können sich die Indie Gewinne mit gewöhnlich über 70 Prozent pro verkaufte Einheit durchaus sehen lassen.

Nicht viele unabhängige Produktionen werden den Erfolg von Braid, Hotline Miami oder Terraria reproduzieren können. Genau genommen werden die meisten Indies noch nicht einmal die Greenlight-Hürde bewältigen. Zu groß ist die Konkurrenz und zu schwierig ist es, die Gamerwelt mit einer innovativen, noch nicht da gewesenen Spielidee zu bereichern. Trotzdem müssen die weniger bekannten Titel nicht zwangsläufig ein finanzieller Misserfolg sein und auf dem Videospiefriedhof landen.

Beispiele wie Pure Sudoku<sup>12</sup> und Survivor Squad<sup>13</sup> zeigen, dass auch Produktionen mit kurzer Entwicklungsdauer und einem minimalen Bekanntheitsgrad durchaus akzeptable Umsätze generieren können.

---

11 <https://steamcommunity.com/greenlight/> (Stand: 31.10.15 20:37 MESZ)

12 <http://www.gameproducer.net/2009/08/17/pure-sudoku-sales-stats-update-pricing-experiment-that-worked/> (Stand 31.10.15 22:43 MESZ)

13 [http://www.gamasutra.com/blogs/HugoCardoso/20130614/194343/Realistic\\_sales\\_numbers\\_for\\_an\\_unknown\\_PC\\_title.php](http://www.gamasutra.com/blogs/HugoCardoso/20130614/194343/Realistic_sales_numbers_for_an_unknown_PC_title.php) (Stand: 31.10.15 22:45 MESZ)



Ein weiteres, aus pekuniärer Sicht interessantes Phänomen sind die im Netz inzwischen weit verbreiteten Let's Play Videos, in der Szene auch kurz LP genannt.

Das Konzept, im Jahr 2006 von Michael Sawyer, wie er selbst in seinem Blog<sup>14</sup> behauptet, ins Leben gerufen, ist an Absurdität nur schwer zu übertreffen: man schaut einem Videoblogger dabei zu, wie er ein Videogame durchspielt.

Die ersten Let's Plays waren an Videoreviews angelehnt und trugen damit eher informativen Charakter. Vermutlich existiert diese Kategorie immer noch, die Masse der publizierten LPs dient inzwischen jedoch allein der Unterhaltung des Zuschauers.

Youtube spuckt bei dem Suchbegriff „Let's Play“ über 35 Millionen Ergebnisse aus, es gibt kaum ein Spiel, das nicht bereits von jemandem auf Video durchgespielt wurde – Indies eingeschlossen. Warum die Menschen so viel Zeit mit dem Schauen von LPs verbringen – je nach Umfang des Spiels können diese durchaus mehrere hundert Stunden füllen –, obwohl sie ihre Mühe doch so viel wichtigeren Aufgaben wie z.B. dem Zählen von Grashalmen widmen könnten, ist unklar. Vielleicht liegt es an dem gewöhnungsbedürftigen Humor, mit dem die Videoblogger ihre Spielorgien verbal begleiten, vielleicht haben Let's Plays, wie Andy Hartup vom Gamesradar vermutet<sup>15</sup>, klassische TV-Shows abgelöst und werden nebenbei während des Abendessens konsumiert. Was jedoch keinen Zweifel lässt, ist die Tatsache, dass es sich hierbei um ein profitables Geschäft handelt – und zwar nicht nur für Googles Videoplattform.

Nach der erfolgreichen Aktivierung des Kontos für Monetarisierung und der Verknüpfung mit AdSense blendet Google Werbung in den Videos ein und schreibt einen gewissen Betrag dem Konto des Bloggers gut. In der Gamerszene spricht man von 1\$ bis 1,80\$ pro 1000 Views. Wer Durchhaltevermögen beweist und eine solide Fanbasis aufbaut kann sich mehr als nur ein monatliches Taschengeld dazuverdienen. Für viele Let's Player ist das Spielen ein gut bezahlter Vollzeitjob, die erfolgreichsten von ihnen erreichen sogar ein monatliches Einkommen im höheren sechsstelligen Bereich<sup>16</sup>.

Ohne Fleiß kein Preis und ohne Preis kein Fleiß. Dieser kleine Exkurs in die Gamingwelt soll zeigen, dass Videospiele längst mehr sind als reine Unterhaltungssoftware. Für zahlreiche Gamer stellen sie bereits die finanzielle Existenzgrundlage dar und es ist davon auszugehen, dass in den kommenden Jahren die Grenze zwischen reiner Freizeitunterhaltung und dem Bestreiten des Lebensunterhalts für viele Menschen immer undeutlicher werden wird.

---

14 <http://slowbeef.tumblr.com/post/41879526522/did-i-start-lets-play> (Stand: 01.11.15 12:25 MESZ)

15 <http://www.gamesradar.com/whats-so-great-about-watching-someone-else-play-video-games/> (Stand: 01.11.15 12:54 MESZ)

16 <http://www.theatlantic.com/business/archive/2014/03/this-guy-makes-millions-playing-video-games-on-youtube/284402/> (Stand 01.11.15 13:24 MESZ)

## Literaturverzeichnis:

- [http://www.gamasutra.com/blogs/DavidGalindo/20140109/208337/How\\_much\\_do\\_indie\\_PC\\_devs\\_make\\_anyways\\_Part\\_V.php](http://www.gamasutra.com/blogs/DavidGalindo/20140109/208337/How_much_do_indie_PC_devs_make_anyways_Part_V.php)
- <http://www.golem.de/news/biu-46-prozent-aller-deutschen-greifen-zu-games-1403-105025.html>
- <http://www.oxforddictionaries.com/de/definition/englisch/real-life>
- <http://de.nr-apps.com/blog/2013/12/06/e-commerce-marktplatze-genauer-betrachtet-ebay/>
- <http://www.heise.de/ct/artikel/Money-for-Nothing-290112.html>
- [http://feedback.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewFeedback2&userid=78gamer\\_com&rt=nc](http://feedback.ebay.de/ws/eBayISAPI.dll?ViewFeedback2&userid=78gamer_com&rt=nc)
- <http://www.onlinewelten.com/games/steam/news/virtueller-echtgeld-item-marktplatz-steam-community-markt-gestartet-118196/>
- <http://steamcommunity.com/market/listings/730/Operation%20Phoenix%20Weapon%20Case>
- [http://de.valve.wikia.com/wiki/Steam\\_Community\\_Markt](http://de.valve.wikia.com/wiki/Steam_Community_Markt)
- <http://www.desura.com/>
- <https://steamcommunity.com/greenlight/>
- <http://www.gameproducer.net/2009/08/17/pure-sudoku-sales-stats-update-pricing-experiment-that-worked/>
- [http://www.gamasutra.com/blogs/HugoCardoso/20130614/194343/Realistic\\_sales\\_numbers\\_for\\_an\\_unknown\\_PC\\_title.php](http://www.gamasutra.com/blogs/HugoCardoso/20130614/194343/Realistic_sales_numbers_for_an_unknown_PC_title.php)
- <http://slowbeef.tumblr.com/post/41879526522/did-i-start-lets-play>
- <http://www.gamesradar.com/whats-so-great-about-watching-someone-else-play-video-games/>
- <http://www.theatlantic.com/business/archive/2014/03/this-guy-makes-millions-playing-video-games-on-youtube/284402/>