

**Verwandte Meldungen**

- World of Warcraft kommt als Magazin
- Handel mit geklauten Spiele-Accounts blüht
- Blizzard weltweit finanzstärkstes Entwicklerstudio

**Weitere Meldungen**

- Lernender Roboter fragt Menschen um Hilfe
- Software erstellt 3D-Städte aus Urlaubsfotos
- Microsoft: Erste Tests der Office Web-Apps starten
- Sagem bringt Netbook-Zwerg auf den Markt

**Sponsored Links**

- Sie haben die Webseite Wir haben die Inhalte
- Bausparen - 11,8% sichern
- Sensix: Ihr CRM-Partner für Beratung-Implementierung-Betrieb-Data Management

**Werbung**

**presstext**  
ist jetzt  
börsenfit.  
Versenden Sie Ihre

**pte090919003 Computer/Telekommunikation, Medien/Kommunikation**

Meldungsübersicht **zeigen**

**Artikel** | drucken | mailen

**Online-Games: Der Kampf mit Sicherheitsrisiken**  
Kommerzielles Schummeln und Server-Piraterie sind Hauptprobleme

Heronissos, Kreta (pte/19.09.2009/06:10) - Nutzer virtueller Spielwelten wie World of Warcraft (WoW) investieren viel Zeit und in Form monatlicher Gebühren oft auch viel Geld in ihr Hobby. Dabei entstehen in solchen virtuellen Welten eine Reihe von Sicherheitsrisiken, die teilweise ganz spezifische Probleme von Trading, Real Money Transfer (RMT) und Server-Piraterie mit sich bringen, wie Richard Bartle, Informatikprofessor an der University of Essex und Entwickler der 1978 gestarteten ersten textbasierten virtuellen Welt "MUD", im Rahmen der ENISA-FIRST Summer School on Network and Information Security <http://www.nis-summer-school.eu>



World of Warcraft ist das bekannteste Massiv-Mehrspieler-Onlinegames (Foto: Blizzard)

dargelegt hat. Während es nicht sinnvoll sei, eine der Bedrohungen für Betreiber als besonders wichtig hervorstreichend, sei das aus User-Sicht etwas anders. "Am dringlichsten ist wohl der Handel mit realem Geld, da dieser letztendlich zu einigen anderen Problemen führt", meint Bartle gegenüber presstext. Ironischer Weise bestehe das RMT-Problem hauptsächlich deswegen, weil genügend Spieler gewillt sind zu Schummeln und das RMT damit erst ökonomisch attraktiv machen.

Schummeln bei Games ist ein altes Problem, das in modernen Massiv-Mehrspieler-Onlinegames (MMO) neue Bedeutung gewinnt. Es geht darum, sich unfaire Vorteile gegenüber anderen Usern zu verschaffen. Neben Methoden wie Bot-Programme zum automatischen Ausführen monotoner Tätigkeiten gibt es aber mit RMT auch ein Phänomen, dass Bartle als "ähnlich wie Doping im Sport" bezeichnet. Hier geben Spieler echtes Geld für virtuelle Güter wie Gold oder Ausrüstung in WoW aus. "Wenn es Leute gibt, die gewillt sind, für solche Dienste zu zahlen, floriert für die Anbieter das Geschäft und sie können mehr Ressourcen ins Schummeln investieren", erklärt der MMO-Experte. Dabei nutzen sie durchaus auch kriminelle Methoden.

Der Handel mit realem Geld wiederum verstärkt andere Sicherheitsprobleme wie den Accountdiebstahl. Gelingt es einem RMT-Anbieter, die Zugangsdaten eines Spieleraccounts zu ergattern, wird er dessen Charaktere ausplündern und virtuelles Gold und Gegenstände für echte Währung weiterverkaufen. Entsprechend begehrt sind die Zugangsdaten. Bartle verweist auf Statistiken, nach denen WoW-Accountdaten auf dem Schwarzmarkt mehr bringen können als gestohlene Kreditkartendaten. Aber auch die eigenen Kunden werden von RMT-Dienstleistern bisweilen betrogen, was laut Bartle

Pflichtmitteilungen  
kostenfrei!

adhoc

Mehr Info

letztendlich zu rund 40 Prozent der Supportanfragen bei Game-Betreibern führt. Diese können zwar bekannte Accounts von RMT-Anbietern sperren, aber dadurch verschwindet das Problem in der Regel nicht.

Ein anderes Phänomen, das speziell virtuelle Games-Welten betrifft, ist die Piraterie. Das betrifft aber weniger den Spiel-Client, der etwa bei WoW kostenlos zum Download angeboten wird, um mit Gratis-Test neue Kunden zu gewinnen. Vielmehr ist es Server-Piraterie, die Onlinespielbetreibern zu schaffen macht. Bei WoW etwa gibt es Gilden, deren Mitglieder praktisch nur im Gildenkontext agieren. "Sie spielen eigentlich kein MMO mit tausenden Spielern, sondern eines mit den immer gleichen 25 bis 30 Gamepartnern", so Bartle. Für solche Spieler mache es kaum einen Unterschied, ob sie auf einem offiziellen Server spielen oder auf einem privaten - außer, dass es bei Letzterem sogar weniger Netzwerkverzögerung gibt. Für den Hersteller des Games, also Blizzard im Fall von WoW, dagegen bedeutet es einen massiven Verdienstentgang - immerhin generiert das Unternehmen Einkommen durch die monatlichen Gebühren für das Spiel.

Wie stark sich Betrüger und Piraten auf Online-Games auswirken, ist von Spiel zu Spiel verschieden. "Es gibt andere, wohl größere Probleme - die Haltung realweltlicher Regierungen, die Frage der Netzneutralität, rechtliche Probleme mit den Enduser-Lizenzabkommen und mehr", betont Bartle ferner. Freilich betreffen solche Fragen in der Regel weit mehr Unternehmen als nur die Betreiber von MMOs. Für Anbieter wie Blizzard wiederum ist die größte Frage wohl aber vermutlich eine, die nur indirekt mit Sicherheit zu tun hat: "Wie können die Spieler davon abgehalten werden, zu anderen Spielen abzuwandern, bevor man wieder eine Fortsetzung veröffentlichen kann", meint Bartle abschließend. (Ende)

Aussender: [presstext.austria](http://presstext.austria)  
Redakteur: Thomas Pichler  
email: [pichler@presstext.com](mailto:pichler@presstext.com)  
Tel. +43-1-81140-303

 presstext

[Startseite](#) | [Abo](#) | [Aussendung](#) | [Termine](#) | [Pressefotos](#) | [Adhoc-Dienst](#) | [Fotodienst](#) | [Toplocations](#) | [Archiv](#) | [Produkte](#) | [presstext4Joomla](#)  
© 1997-2009 Presstext | [Nutzungsbedingungen](#) | [AGB](#) | [Impressum](#) | [Österreich](#) | [Schweiz](#) | [Europa](#) | [Corporate](#) | [Kontakt](#)