

## INTERNET

ONLINE SPIELE

# Mit dem Raumschiff in die Kostenfalle?

Andreas Lorenz-Meyer

**Online-Spiele werden nur im Internet gespielt. Die Spieler brauchen nichts herunterzuladen, sie benötigen meist nur einen Benutzernamen und ein Passwort, um in spannende Parallelwelten einzutauchen. Sie kämpfen gegen fürchterliche Monster oder steuern Raumschiffe durchs Weltall. Weniger kriegerisch geht es bei der Aufzucht von Pferden zu.**

Viele Online-Spiele sind kostenlos - aber nur in der Grundversion. Free2Play nennt sich das Format. Wollen die Spieler ihren Avatar stärker oder schneller machen, müssen sie Zusatzausrüstungen oder Zusatzfähigkeiten kaufen. Diese virtuellen Güter, „Items“ genannt, werden üblicherweise mit Fantasie-Währungen bezahlt.

Uridium ist so eine. Mit dem virtuellen Rohstoff aus „Dark Orbit“, einem Weltraumspektakel, können sich Spieler zum Beispiel die Vengeance holen, ein besonders schnelles Raumschiff, geeignet etwa, um Gegner abzuhängen. Mit Uridium lassen sich aber auch Generatoren, Waffen und Munition anschaffen oder Reparaturen am lädierten Schiff vornehmen. Es gibt zwei Wege, an Uridium zu kommen - einen mühsamen und einen bequemen. Entweder sammeln es die Spieler mühsam ein, indem sie eine Mission (Quest) erfüllen oder gegnerische Raumschiffe abschießen - für das Kristallon, ein Alien, gibt es zum Beispiel 128 Uridium.

Oder sie ordern den Rohstoff im Online-Shop - für echtes Geld: 5.000 Einheiten des Rohstoffs kosten 2 Euro, 30.000 Einheiten 10 Euro. Ein erkaufter Vorteil, die Schiffe lassen sich sofort aufrüsten. Saust dann jemand in Begleitung von zehn Drohnen durchs Weltall, ist den anderen klar: Der hat sich im Shop bedient.

Es kommt also nicht nur aufs Geschick, sondern auch aufs Budget der Spieler an - die Betreiber wollen eben Geld verdienen. René Heuser von der Fachzeitschrift „GameStar“ bezeichnet das Modell als Experiment: „Die Einnahmen aus dem klassischen



Verkauf gehen zurück oder sie spielen die hohen Entwicklungskosten nicht mehr ein. Free2Play soll neue Kunden ansprechen und die Verluste ausgleichen.“

Im Jahr 2010 wurden weltweit über fünf Milliarden Euro für virtuelle Güter gezahlt. Das errechneten die Marktforscher von In-Stat, die eine Verdoppelung der Summe bis 2014 voraussagen. Allerdings daddeln die meisten Spieler umsonst: Nur fünf bis zehn Prozent geben Geld aus, dann aber auch oft ziemlich viel, zum Beispiel Hunderte von Euro für ein Segelschiff. In Südkorea oder China werden sogar vierstellige Beträge überwiesen - für ein einziges Item. „Aber das ist dann schon Liebhaberei“, meint Heuser.

Eine Sache ist es, wenn Erwachsene ihr Geld für virtuelle Güter ausgeben. Eine andere, wenn Jugendliche es tun, die dazu leichter verführt werden können. Zwar haben sie keine Kreditkarte, das gängige Zahlungsmittel bei Online-Spielen. Aber sie besitzen ein Handy, mit dem sie per SMS oder 0900-Nummer ordern können - auch diese Zahlungsweisen werden angeboten. Es ist schon vorgekommen, dass sich die Eltern dann über horrenden Handykosten wundern. Manchmal prozessieren sie auch, weil sie nicht zahlen wollen. Werden Jugendliche also durch Free2Play bewusst in die Kostenfalle gelockt?

Ein bisschen Verführung sei immer dabei, meint Heuser, zum Beispiel, wenn auf die schwache Impulskontrolle von jungen Spielern gesetzt wird. Die bekommen eine coole Waffe angeboten und kaufen sie, ohne nachzudenken. Oder alle paar Wochen greift ein neuer Held ins Spiel ein, wie bei „League of Legends“. Dieser wird durch erspielte Punkte oder gegen Bezahlung freigeschaltet. Es gebe Spieler, sagt Heuser, die nicht warten möchten, bis sie genug Punkte gesammelt haben. Sie kaufen sich ihren Helden sofort.

Von Abzockerei könne aber nicht gesprochen werden, solange Spieler, die auf den Kauf von Items verzichten, keinen Nachteil haben, wie bei „Travian“, wo man in die Haut eines Römers, eines Galliers oder eines Germanen schlüpft. Die Spieler können sich in Bündnissen zusammenschließen. Krönung einer Spielrunde ist das Weltwunder. Mit Fertigstellung dieses Baus stehen auch die Sieger fest.

Werden Spieler dagegen - durch die Logik des Spiels - zum Dazukaufen gezwungen, dann gehe es dem Hersteller wohl vor allem um Einnahmen, sagt Heuser und nennt die Zynga-Spiele auf Facebook. Bei „Empires&Allies“ würden einem immer wieder Gründe gegeben, Geld auszugeben. Und bei „Farmville 2“ könne nur in der Theorie alles selbst erspielt werden - praktisch sei das

durch Zeitdruck oder die sehr hohen Anforderungen aber fast unmöglich. Zudem sei dieses Spiel besonders penetrant wegen der ständigen Angebote, die Spieler vorgesetzt bekommen. „Kaufe jetzt und spare 30 Prozent!“ heißt es da. Oder: „Wenn du jetzt kaufst, kriegst du diese Einheit als Bonus!“

Aber Heuser relativiert auch: „Viele Firmen haben kein Interesse, schnell Geld abzugraben. Sie wollen Spieler auf lange Sicht an sich binden - das ist mit Tricksereien nicht zu machen.“

Ganz entscheidend seien die Eltern. Diese müssten ihrer Aufsichtspflicht besser nachkommen. Sie sollten sich genau anschauen, was ihr Kind da überhaupt spielt. Und wenn sie ihm ein Handy geben, auch darauf achten, was es damit macht. Viele Telefonanbieter ermöglichen die Sperrung von 0900-Nummern. Und durch Prepaid-Karten ließen sie die monatlichen Kosten kontrollieren.

## 80 Millionen aktive Player

„Metin 2“ ist ein Massively Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG), bei dem Tausende von Spielern gleichzeitig vor dem Bildschirm sitzen. Die über 80 Millionen aktiven Spieler von Metin 2 sind überall, in Frankreich, Italien, Singapur, Mexiko, Brasilien, China oder Japan.

Das Spiel entführt in ein fernöstliches Reich. Dort ist ein Meteorit eingeschlagen, der Metin-Stein. Dadurch zerbricht das Reich und spaltet sich in drei Machtzentren - Chunjo, Jinno oder Shinsoo. Ziel des Spiels: Der Meteorit soll zerstört werden.

Dafür werden natürlich Hilfsmittel gebraucht, ein Geschwindigkeits-Trank oder die Truhe der Macht. Für diese Items müssen die Spieler mit Drachmünzen zahlen. Die erdachte Währung ist - dem Free2Play-Prinzip folgend - nur für reales Geld zu haben: 500 Münzen kosten zum Beispiel 25 Euro.

Die Zahlungen erfolgen wie üblich per Kreditkarte oder SMS. Allerdings

## Ministère du Développement durable et des Infrastructures Administration des bâtiments publics

### Avis de marché

**Procédure :** Européenne ouverte

**Type de marché :** Travaux

#### Modalités d'ouverture des offres :

Date : 21/06/2013 Heure : 10:00

Lieu : Administration des bâtiments publics, 10, rue du Saint-Esprit, L-1475 Luxembourg

#### SECTION II : OBJET DU MARCHÉ

##### Intitulé attribué au marché :

3 soumissions distinctes :

- Travaux de plâtrerie et de plafonnage
- Travaux de menuiserie extérieure avec vitrage
- Travaux de peinture à exécuter dans l'intérêt de la Cour des comptes, 2 avenue Monterey à Luxembourg

##### Description succincte du marché :

1. Travaux de plâtrerie et de plafonnage

- cimentage : 2.154 m<sup>2</sup>
- plâtrage : 4.267 m<sup>2</sup>
- réparation (moulures) : 882 m<sup>2</sup>

Les travaux sont adjugés en bloc à prix unitaires.

La durée prévisible des travaux est de 60 jours ouvrables à débiter au courant du 2e semestre 2013.

Conditions minima de participation à la soumission : 10 personnes .

Chiffre d'affaires annuel minimum : EUR 1,5 mio.-

2. Travaux de menuiserie extérieure avec vitrage

- dépose fenêtres : 113 pc
- nouvelles fenêtres : 85 pc
- fenêtres historiques : 35 pc
- stores protection solaire : 72 pc

Les travaux sont adjugés en bloc à prix unitaires.

La durée prévisible des travaux est de 50 jours ouvrables à débiter au courant du 2e semestre 2013.

Conditions minima de participation à la soumission : 12 personnes

Chiffre d'affaires annuel minimum : EUR 2,5 mio.-

Nombre minimal de références : 3

3. Travaux de peinture

- peinture : 8.400 m<sup>2</sup>

Les travaux sont adjugés en bloc à prix unitaires.

La durée prévisible des travaux est de 130 jours ouvrables à débiter au courant du 2e semestre 2013.

Conditions minima de participation à la soumission : 20 personnes

Chiffre d'affaires annuel minimum : EUR 1,5 mio.-

#### SECTION IV : PROCÉDURE

##### Conditions d'obtention du cahier des charges :

Les intéressés sont tenus d'introduire leur candidature écrite au minimum 24 heures avant de retirer le dossier de soumission à l'Administration des bâtiments publics « Soumissions »  
Boîte Postale 112  
L-2011 Luxembourg  
Adresse email : [soumissions@bp.etat.lu](mailto:soumissions@bp.etat.lu)

Les plans, cahiers de charges et bordereaux de soumission sont à la disposition des candidats, à titre gratuit du lundi 13 mai 2013 au vendredi 14 juin 2013.

Il ne sera procédé à aucun envoi de bordereau

#### SECTION VI : RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES

##### Autres informations :

Réception des offres : Les offres portant l'inscription « Soumission pour les travaux de... dans l'intérêt de la Cour des comptes à Luxembourg » sont à remettre à l'adresse prévue pour l'ouverture de la soumission conformément à la législation et à la réglementation sur les marchés publics avant les date et heure fixées pour l'ouverture.

**Date d'envoi de l'avis au Journal officiel de l'U.E. :** 06/05/2013

**La version intégrale de l'avis no 1300493 peut être consultée sur [www.marches-publics.lu](http://www.marches-publics.lu)**

Le ministre du Développement durable et des Infrastructures  
Claude Wiseler

### Le Ministère des Affaires étrangères Direction de la Coopération au Développement

#### Vacances de poste

annonce le recrutement de 7 personnes pour des contrats à durée déterminée en tant que

##### Junior Professional Officer (JPO)

pour le compte d'agences du système des nations unies

dans le cadre de la coopération au développement

Le contrat est fixé à une durée initiale d'un an et peut être prorogé d'année en année pour une durée maximale de quatre ans. Dans une première phase, les JPO travailleront dans un pays partenaire ou dans un pays à projet de la Coopération luxembourgeoise en tant qu'administrateur de programme au sein du bureau local de l'agence onusienne. Les agences identifiées pour la session 2013 sont les suivantes : PAM ; OCHA ; UNHCR ; PNUD ; OMS ; FNUAP, UNCDF.

Les termes de références détaillés des sept postes peuvent être consultés sur le site web de la coopération luxembourgeoise <http://cooperation.mae.lu> sous la section « S'engager dans la coopération - Appels à candidatures ». Les personnes intéressées peuvent poser leur candidature en mentionnant le ou les postes sollicités dans leur demande.

Les conditions d'éligibilité sont les suivantes:

- être de nationalité luxembourgeoise ou résident(e) au Luxembourg ;
- être âgé(e) de 32 ans au maximum au 1er janvier 2013 ;
- posséder un diplôme universitaire ou équivalent reconnu ;
- avoir une parfaite connaissance des langues française et anglaise. La connaissance d'autres langues officielles des Nations Unies présente un avantage.

Une première expérience dans le domaine de la coopération au développement constitue un atout.

Les candidat(e)s doivent manifester un intérêt et une sensibilité particulière pour le milieu social et culturel des pays en développement et posséder l'aptitude à travailler en équipe et à vivre dans un pays en développement.

Elles/Ils voudront soumettre une lettre de motivation, leurs notices biographiques munies des diplômes, le formulaire P11 (disponible sur le site web du Ministère) et une copie du passeport/carte d'identité ou un certificat de résidence (copies et sans agrafes) au plus tard pour le **mardi, 21 mai 2013** au Ministère des Affaires étrangères, 6, rue de la Congrégation, L-1352 Luxembourg (à l'attention de M. Marc Pitzen), en mentionnant « **JPO 2013** » sur l'enveloppe.

Le Ministère organisera des séances d'entretiens à Luxembourg en partenariat avec les agences concernées de l'ONU pendant la deuxième quinzaine de juin 2013 prévisiblement. A cet effet une correspondance circonstanciée sera envoyée aux candidat(e)s présélectionné(e)s.

Les candidat(e)s non retenu(e)s pourront retirer leur dossier à l'adresse ci-avant indiquée endéans un mois après en avoir été informés.

Les personnes finalement sélectionnées pourront participer au courant du mois de septembre 2013 à une formation générale auprès du « United Nations System Staff College » (UNSSC) à Turin.

arbeitet der Anbieter von Metin 2 auch mit SponsorBay zusammen, einer „Monetarisierungs-Plattform“, die umstrittene Methoden anwendet. Spieler können sich zum Beispiel Drachennünzen kaufen, ohne ihr Budget - bzw. das der Eltern - zu belasten. Sie müssen nur an Meinungsumfragen teilnehmen oder sich Kataloge zuschicken lassen. Ein von

Werbung überquellender Briefkasten - die Ursache könnte ein Online-Spiel sein.

Dieser Umweg hat den Reiz des Kostenlosen. Im Grunde genommen wird aber doch gezahlt: mit persönlichen Daten wie Namen und Adressen. Zudem sehen Spielsucht-Experten in dem „Deal“ ein weitere Gefährdung, weil ein natürlicher Impuls unter-

drückt wird: aufzuhören, wenn kein Geld da mehr ist.

Zuweilen befasst sich sogar die Polizei mit den Accessoires aus Online-Spielen. Normalerweise geht es bei Eigentumsdelikten ja um reale Dinge - Schmuck oder Autos. Manchmal aber auch um Himmelstränenbänder und Phoenixschuhe. Diese zählen ebenfalls zu den unerlässlichen Hilfs-

mitteln bei „Metin 2“. Ein Spieler aus Bochum hatte seinen Avatar für etwa eintausend Euro damit ausgestattet. Eines Tages stand die Figur aber ohne Band und Schuhe da - echter Diebstahl in einer ausgedachten Welt. Der Bestohlene ging zur Polizei - und die begann den Täter zu suchen, wie sie es bei einem entwendeten Collier oder PKW auch getan hätte.