



# 2008/37 dschungel

<https://shop.jungle.world/artikel/2008/37/multi-ruepel>

## Multi-Rüpel

Von **Elke Wittich und Boris Mayer**

<none>

Zur Entspannung ein bisschen daddeln ist ein gutes Konzept, das allerdings nicht immer und schon gar nicht in jedem Onlinespiel funktioniert. Denn auch bei Browsergames gilt, dass die Hölle die anderen sind, vor allem für asiatische User. Gaming-Bullies, übersetzt: spielende Rüpel werden dort zu einem immer größeren Ärgernis, wie das Forschungsinstitut »International Data Corporation« (IDC) nun in einer Umfrage unter Online-Spielern aus sechs asiatischen Ländern herausfand. 64 Prozent der Befragten klagten darüber, als Neulinge oder auch als schwächere User gezielt von Stärkeren angegriffen worden zu sein. 70 Prozent gaben rücksichtslose Mitspieler und schlechte Umgangsformen als Hauptärgernis in Games an. Gleichzeitig erklärte eine Mehrheit, dass soziale Aspekte beim Spielen besonders wichtig seien.

Wer Rüpel keine Zielscheibe bietet, kann trotzdem nicht automatisch auf Ruhe in seinem Spiel hoffen. Das auf Virenschutz spezialisierte renommierte Software-Unternehmen McAfee teilte vorige Woche in seinem Halbjahresbericht mit, dass die Zahl der in Spielen versuchten Passwort- und Identitätsdiebstähle 2008 drastisch angestiegen sei. Allein in Massen-Multiplayern habe man 24 600 Versuche registriert, mit speziellen Schadcodes Passwörter zu stehlen. Zum Vergleich: Außerhalb von Games gab es 26 000 von McAfee bemerkte Versuche, an Passwörter für Online-Banking zu kommen. Einen fremden Spiele-Account zu übernehmen, sei schließlich mittlerweile durchaus lukrativ, wie ein Unternehmenssprecher erklärte: Viele User horten spielbezogene Werte in Höhe von mehr als 10 000 Euro, die sich auf asiatischen Onlinebörsen einfach verkaufen lassen. »Es ist wie im wirklichen Leben: Nur wenige versuchen, eine Bank zu überfallen, denn der Überfall auf den Laden in der Nachbarschaft erfordert viel weniger Vorbereitung und viel weniger Feuerkraft.«