

## Free to P(l)ay

### Tücken kostenloser Spiele-Apps

Per Handy werden mit Goldtalern, Diamanten und Herzen in der virtuellen Spielwelt Siedlungen gebaut, reizvolle Gärten angelegt und Gegner besiegt. Hersteller von Action-, Strategie- und Rollenspielen wie Clash Royal, Candy Crush Soda Saga oder Pokémon Go bieten Spiele-Apps zum kostenlosen Download für Smartphones und Tablets an. Für viele Spiele-Macher ist das System der „Free to Play-Games“ ein sehr einträgliches Geschäftsmodell. Denn „free to play“ kann durchaus zur Kostenfalle werden. Wenn das geschenkte Kapital, Leben oder die Ressourcen verspielt sind, müssen Spieler unangenehme Wartezeiten in Kauf nehmen. Es sei denn, sie zahlen fürs schnellere Weiterkommen je nach Spiel von 99 Cent bis zu 99 Euro, um etwa Spielebeschleuniger (Booster) kaufen zu können. Auf diese trickreiche Art und Weise (In App Kauf) machen Spielehersteller mittlerweile schon 20% Ihres Gesamtumsatzes und der Markt weist nahezu phantastische Wachstumsraten von 30% auf (Quelle BIU)

Die Verbraucherzentrale NRW hat die umsatzstarken Free to Play-Games überprüft. „Unterm Strich animieren Spielermacher die Nutzer äußerst geschickt, den kostenlosen Sektor zu verlassen und den Spielverlauf durch den Zukauf von vielerlei Elementen voranzutreiben“, so das Fazit von Christian Schwarzfischer, Berater in der Verbraucherzentrale NRW in Schwerte. Er warnt: „Wer sich ein Free to Play-Game auf sein Handy lädt, kommt durch geschickte Programmierungen erst richtig auf den Spieletrip und kann hierbei leicht die Kostenkontrolle verlieren.“

Zum diesjährigen Weltverbrauchertag am 15. März gibt die Verbraucherzentrale NRW besonders jungen Gamern, aber auch Lehrern und Eltern Hinweise und vorsorgliche Spielregeln zum Umgang mit Free to Play-Games an die Handy-Hand:

- 🕒 **Prinzip und Geschäftsmodell:** Free to Play-Games können von Spielern kostenlos aufs Handy oder Tablet geladen werden. Umsatz erwirtschaften die Anbieter über kostenpflichtige Zusatzangebote, die das Spiel in Gang halten und den weiteren Verlauf interessanter, schneller oder leichter machen. Das geschieht, indem Spieler während des Spiels weiteres Spielgeld, mehr Leben oder Ausstattungselemente von Figuren sozusagen „in game“ zu einem bestimmten Betrag in Euro zukaufen können.

- Ⓢ **Tückische Mechanismen:** Spielerische Anreize sowie der vorgegaukelte Gratis-Charakter vieler Spiele-Apps bescheren unbedachten Spielern Kostenfallen und einen Kontrollverlust. Spielern wird zu Beginn nicht angezeigt, ab wann und für welche Elemente reale Geldbeträge verlangt werden. Mögliche Kosten können deshalb bei Spielbeginn nicht abgeschätzt und mit anderen Spielangeboten verglichen werden. Computerspiele erzeugen zudem oft das Bedürfnis weiterzuspielen, egal was es kostet. Da Spieleinsätze zum Beispiel abstrakt per Abbuchung über Mobilfunkrechnung oder Kreditkarte bezahlt werden, haben vor allem Kinder und Jugendlichen oft kein Gefühl dafür, dass sie nicht nur Spiel-, sondern reales Geld verspielen.
- Ⓢ **Vorsorgliche Voreinstellungen auf dem Handy:** Damit im Eifer eines Spiels nicht spontan ein sogenannter In-App-Kauf auf dem Handy in Gang gesetzt wird, sollten kostenpflichtige App-Posten im Google Play oder im Apple App Store mit einem Passwortschutz versehen werden. Dazu muss man im Google Play Store unter Einstellungen den Button "Authentifizierung für Käufe erforderlich" anklicken oder im Apple App Store dem Pfad "Einstellungen" – "Allgemein" – "Einschränkungen" folgen. Im Store von Apple können In-App-Käufe auf diese Weise komplett deaktiviert werden. Dies ist im Play Store leider nicht möglich.
- Ⓢ

Tipps, wie sich Spieler und Eltern vor unnötigen Kosten bei Gratis-Spiele-Apps schützen können und weitere Hinweise zu rechtlichen Fragen bietet die örtliche Beratungsstelle der Verbraucherzentrale NRW in Schwerte am Westwall 4.

Einen Überblick, welche Anreize zum Geldausgeben sich in zehn Free to Play-Games finden, gibt's im Internet unter [www.verbraucherzentrale.nrw/freetoplay](http://www.verbraucherzentrale.nrw/freetoplay).

11/2017