

Anleitung: Das Handelsposten-Spiel oder Der Traum vom Gold

Freitag, 8. März 2013

13:18

Das Handelsposten-Spiel

oder

Der Traum vom Gold

Als Spekulant Geld anhäufen durch kaufen und verkaufen - der Autor nennt es das Handelsposten-Spiel. Es ist ein völlig eigenständiges Spiel im Spiel.

Die Anleitung, wie man es spielt, kommt etwas weiter unten. Wer es nur spielen will, kann bis *Aufbau des eigenen Fonds* weiterblättern, aber wer es auch verstehen will, sollte weiterlesen.

Zuerst muss man sich als Spekulant völlig von der Vorstellung lösen, dass die gehandelten Gegenstände irgend eine spielerische Funktion in Guild Wars 2 haben. Für den Rest dieses Textes sind es nur Objekte, die von den Teilnehmern gekauft und verkauft werden.

Es gibt zwei Arten von Teilnehmern: *Spekulanten* und *Arme Säue*. [Anmerkung des Autors: nicht dass ihr das falsch versteht: wer diese Zeilen liest, ist keine Arme Sau mehr, er oder sie ist ab jetzt ein Spekulant. Das Wissen verändert das Wesen.

Es gibt auch Arme Spekulanten, aber das passiert nur denjenigen, die zu hoch gepokert haben. Sorgfältig gemacht ist das ganze eine weitgehend risikolose Angelegenheit.]

Die *Spekulanten*, zu denen wir uns hier anmaßend zählen werden, tun eine ganz simple Tätigkeit: sie kaufen Gegenstände im Handelsposten billig ein und verkaufen sie gleich wieder zu einem Preis, der höher ist als der 15%ige Abzug, den Verkäufer erleiden, wenn sie Gegenstände im Handelsposten verkaufen. Die Differenz ist ihr Gewinn.

Die *Armen Säue* sind diejenigen Spieler, die Gegenstände sofort einkaufen, und für diesen Sofortkauf einen überbeuerten Preis zahlen. Oder sie wollen einen Gegenstand sofort loswerden und verkaufen ihn zu einem zu niedrigen Preis. Spekulanten sind ehemalige Arme Säue.

Zu den 15% Abzug: sie setzen sich aus 5% Gebühren beim Einstellen eines Verkaufsangebotes und 10% Abzug nach erfolgreichem Verkauf zusammen. Nimmt man ein Verkaufsangebot zurück, werden die 5% Gebühren nicht zurückerstattet.

Das Einstellen und Zurücknehmen eines Kaufgesuches hingegen ist kostenlos.

Damit man das Handelsposten-Spiel erfolgreich spielen kann, muss man nur wissen, mit welchen Gegenständen man dies tun kann, und wie man Kauf- und Verkaufspreise ansetzt.

Klingt einfach und ist es auch fast.

Hierzu kommt die Webseite <http://www.gw2spidy.com> zum Einsatz. Es ist eine von der Community programmierte Webseite, die den gesamten Guild Wars 2 Handelsposten alle paar Minuten scannt und alle gerade aktuellen Kauf- und Verkaufsgesuche aufzeichnet. Aus den Daten kann man sich für jeden handelbaren Gegenstand im Spiel eine Chart-Grafik mit der Preisentwicklung seit Release anzeigen lassen. Diese Charts sehen genau so aus, wie die Charts für Aktienkurse, mit dem einzigen Unterschied, dass dort im Titel nicht "Bank of America" steht, sondern "Pile of Paprika".

Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, die Daten in einem maschinenlesbaren Format (der Autor wird *.csv verwenden) zu bekommen und sie in einem externen Programm (der Autor wird Excel verwenden) zu verarbeiten.

Die grundlegende Idee des hier gezeigten Spielansatzes besteht darin, sich mit den *kostengünstigen* und *häufig gehandelten* Gegenständen zu befassen. Dort besteht die *höchste Wahrscheinlichkeit*, dass man bestellte Gegenstände rasch erhält und angebotene Gegenstände rasch los wird. Nicht sofort, aber rasch.

Es besteht nicht die Gefahr, teuer angebotene Ladenhüter ums verrecken nicht loszuwerden. Außerdem ist die Preisentwicklung über die Charts von gw2spidy und durch das hohe Handelsvolumen in gewissen Grenzen vorhersehbar.

Die Gegenstände, die obige Kriterien erfüllen, sind fast ausschließlich Handwerksmaterialien und Kochzutaten. Diese Gegenstände erfreuen sich eines regen Umsatzes, dadurch dass sie beim normalen spielen von Guild Wars 2 ständig generiert und auch wieder vernichtet werden. Es besteht also permanente Angebot und Nachfrage von außerhalb des Handelsposten-Spiels, d.h. es gibt eine große Menge von Armen Säuen, die zu teuer kaufen und zu niedrig verkaufen.

Mit dem *.csv Export werden wir uns die häufig gehandelten Gegenstände herausfiltern, mögliche Gewinn-Margen berechnen, und das ganze nach diesen Margen sortieren. Die Preishistorie der darüber gefundenen Gegenstände schauen wir uns auf gw2spidy genauer an und finden heraus, ob es geeignete Objekte sind. Geeignete Objekte nehmen wir in die Watchlist auf gw2spidy auf - eine nützliche Lesezeichenfunktionalität, die der Handelsposten im Spiel leider nicht hat.

Wir werden anhand der Charts feststellen, dass die Preisentwicklung keineswegs gradlinig verläuft. Es ist nicht so, dass Preise tagelang nur steigen oder fallen. Es ist auch nicht so, dass nur zu bestimmten Ereignissen (z.B. Spielupdate, Änderung von dropraten, täglicher/Monatswechsel und damit verbundener neuer täglicher/monatlicher Erfolg) Ausschläge zu verzeichnen sind.

Es ist vielmehr so, dass selbst im Verlauf eines Tages die Preise sehr stark variieren können. Zum einen findet ein Auf und Ab im Tages- und Nachrhythmus der großen europäischen und amerikanischen Spielergruppen statt, und zum anderen beeinflussen die Massen an Spekulanten die Preise ebenfalls, da sie alle ähnliche Verfahren zur Bestimmung geeigneter Objekte und Preise verwenden dürften. Dabei fällt eine Horde von Spekulanten über einen gerade lukrativ zu handelnden Gegenstand her, und dessen Preis macht einen riesigen Sprung. Solche Sprünge, die auch aus anderen Gründen plötzlich auftreten, können wir uns zunutze machen.

Aufbau des eigenen Fonds

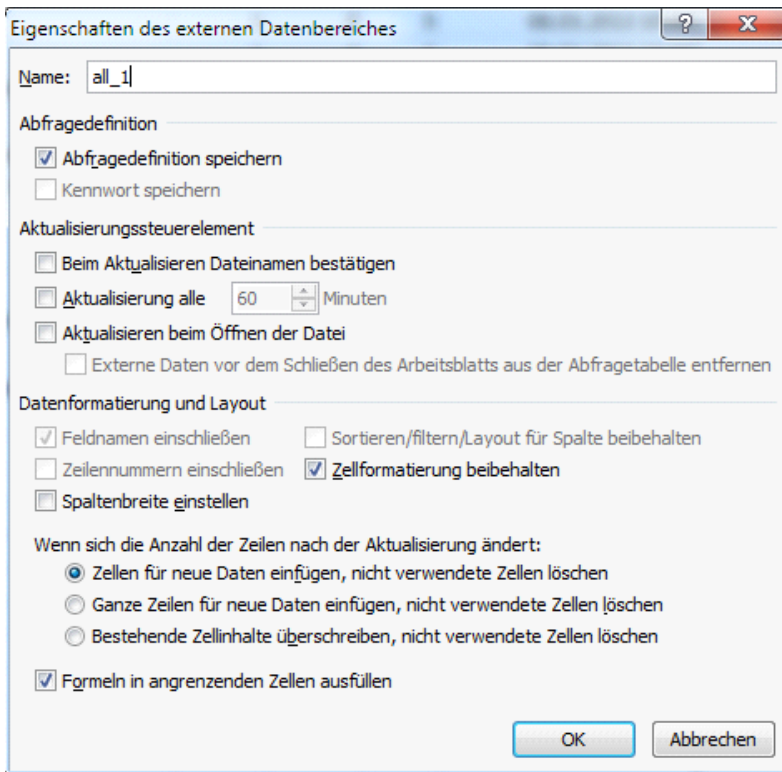
Bei der folgenden Lektüre wird die grundlegende Bedienung des Handelsposten als bekannt vorausgesetzt. Auch die grundlegende Bedienung zusätzlicher Hilfsmittel. *[Anmerkung des Autors: ich kaue ja vieles vor, aber nicht alles. Eine Anleitung enthebt einen nicht der Notwendigkeit, sein Gehirn einzuschalten.]*

Erst mal müssen wir herausfinden, was wir überhaupt handeln wollen. Trotz der ca. 20000 Gegenstände im Handelsposten kein Problem, wenn man sich zu helfen weiß.

Zunächst laden wir uns eine vollständige Übersicht der Preise in eine Tabellenkalkulation. Der Autor verwendet Excel 2010. Wir nehmen die Komplettiliste der Gegenstände aus gw2spidy im *.csv Format und lesen sie nach Excel ein.

Geht nach dieser Beschreibung vor, auch zu finden in der Dokumentation des gw2spidy API: <https://dl.dropbox.com/u/79348276/GW2spidy%20Excel%20Data%20Processing.pdf> aber verwendet nicht die dort angegebene URL, die nur einen Teil der Gegenstände zurückliefert, sondern verwendet <http://www.gw2spidy.com/api/v0.9/csv/all-items/all> um sämtliche Gegenstände einzulesen.

Stellt die Datenbereichseigenschaften außerdem wie folgt ein:



Nach erfolgreichem Import (es sollten um die 20800 Zeilen importiert worden sein) fügt 3 zusätzliche Spalten namens "net price", "margin" und "%margin" in die Spalten P,Q,R an.

Die Datenzellen in Zeile 2 erhalten die folgenden Formeln:

Spalte P (net price): =J2*0,85

Spalte Q (margin): =P2-I2

Spalte R (%margin): =Q2/P2

Kopiert die Formeln hinter sämtliche Zeilen, so dass ihr für jeden Gegenstand die entsprechenden Werte erhaltet.

Das sieht dann mit aktiviertem Autofilter in Excel in etwa so aus: (nicht ganz, aber fast - der Autor hat die Preise zusätzlich einer hübschen xxG xxS xxK Formatierung unterworfen)

	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R			
	max_offer_unit	min_sale_unit	offer_availability	sale_availability	sale_price_change	offer_price_chal	net price	margin	% margin				
26 Country Coat	1	0	14.03.2013 23:53	20 K	27 K	1177	318	-3	0	23 K	3 K	0,12254	
27 Lion's Coat	1	0	14.03.2013 23:53	25 K	43 K	650	599	2	0	38 K	3 K	0,346405	
28 Superior Studded Coat	1	0	14.03.2013 23:29	7 K	12 K	1630	762	0	0	10 K	3 K	0,313725	
29 Mighty Worm Chain Greaves	2	6	14.03.2013 23:28	K	23 K	0	731	0	0	21 K	21 K	1	
30 Berserker's Duelist Mask of the	5	62	14.03.2013 23:53	1 6 17 5 02 K	2 6 15 5 99 K	134	20	0	0	1 6 65 5 99 K	69 5 97 K	0,374156	
31 Berserker's Duelist Mask of the	5	70	14.03.2013 23:57	63 5 00 K	77 5 98 K	17	135	5	0	66 5 38 K	63 5 28 K	0,04953	
32 Mighty Worm Chain Greaves	2	11	14.03.2013 23:09	K	43 K	0	2101	4	0	37 K	37 K	1	
33 Berserker's Duelist Mask of the	5	78	13.03.2013 09:01	1 6 03 5 06 K	1 6 28 5 99 K	66	184	0	0	1 6 09 5 64 K	66 5 38 K	0,090027	
34 Berserker's Acolyte Coat of the	5	62	14.03.2013 23:24	3 6 40 5 00 K	6 6 28 5 00 K	342	14	0	0	3 6 33 5 80 K	1 6 93 5 80 K	0,363057	
35 Superior Studded Coat	1	0	14.03.2013 23:53	9 K	24 K	1185	900	4	0	20 K	11 K	0,558824	
36 Strong Worm Scale Boots	2	46	07.03.2013 06:47	K	43 K	0	552	0	0	37 K	37 K	1	
37 Berserker's Acolyte Coat of the	5	70	14.03.2013 23:53	1 6 24 5 06 K	1 6 45 5 87 K	37	133	0	0	1 6 23 5 99 K	-00 5 07 K	-0,00057	
38 Naha's Mask	5	80	14.03.2013 23:53	3 6 18 5 33 K	4 6 28 5 00 K	86	62	0	0	3 6 63 5 80 K	45 5 47 K	0,124886	
39 Superior Studded Boots	1	0	14.03.2013 23:53	K	33 K	0	912	10	0	9 K	9 K	1	
40 Berserker's Acolyte Coat of the	5	78	14.03.2013 23:53	74 5 24 K	94 5 64 K	83	182	2	0	80 5 44 K	66 5 20 K	0,077122	
41 Strong Worm Scale Boots	2	51	12.03.2013 00:30	K	50 K	0	445	0	0	43 K	43 K	1	
42 Zheo's Coat	5	80	15.03.2013 09:01	3 6 22 5 04 K	3 6 96 5 00 K	92	89	0	0	3 6 36 5 80 K	34 5 56 K	0,043256	
43 Cannon Acolyte Coat of Rage	5	63	14.03.2013 23:25	2 6 30 5 00 K	3 6 95 5 99 K	134	7	0	0	3 6 08 5 99 K	2 6 95 5 99 K	0,549012	
44 Cannon Duelist Mask of Grenth	5	63	14.03.2013 23:25	35 5 71 K	2 6 35 5 37 K	49	19	0	0	2 6 00 5 06 K	1 6 64 5 35 K	0,621508	
45 Strong Worm Scale Boots	2	56	03.03.2013 00:13	K	50 K	0	442	0	0	43 K	43 K	1	
46 Cannon Acolyte Coat of the Cann	5	75	15.03.2013 09:01	53 5 61 K	80 5 00 K	57	180	0	0	66 5 00 K	34 5 39 K	0,211618	
47 Cannon Duelist Mask of Balhaz	5	71	14.03.2013 23:57	56 5 07 K	64 5 49 K	78	251	0	0	54 5 32 K	-03 5 25 K	-0,020287	
48 Berserker's Reinforced Scale Bo	2	63	10.03.2013 22:02	K	54 K	0	355	0	0	46 K	46 K	1	
49 Cannon Acolyte Coat of the Affli	5	79	14.03.2013 23:54	72 5 05 K	1 6 11 5 99 K	61	67	0	0	55 5 19 K	23 5 14 K	0,243105	
50 Cannon Duelist Mask of Flame Lu	5	79	14.03.2013 23:14	38 5 85 K	1 6 03 5 89 K	84	24	0	0	88 5 14 K	29 5 29 K	0,332286	
51 Shen's Mask	5	65	14.03.2013 23:52	1 6 00 5 31 K	2 6 20 5 88 K	39	82	-7	0	1 6 07 5 75 K	27 5 44 K	0,346183	
52 Ogden's Coat	5	80	14.03.2013 23:26	1 6 81 5 00 K	3 6 19 5 93 K	69	67	0	0	2 6 71 5 96 K	90 5 96 K	0,334455	
53 Berserker's Reinforced Scale Bo	2	66	11.02.2013 13:39	K	57 K	0	612	0	0	48 K	48 K	1	
54 Rampager's Duelist Mask of the	5	84	14.03.2013 23:22	2 6 10 5 00 K	3 6 55 5 33 K	50	5	0	0	4 6 72 5 20 K	2 6 62 5 20 K	0,555274	
55 Rampager's Acolyte Coat of the	5	64	15.03.2013 09:02	K	60 K	79	0	0	0	4	K	-335 5 01 K	RDIV/01
56 Berserker's Reinforced Scale Bo	2	74	11.03.2013 16:11	K	66 K	0	270	0	0	58 K	58 K	1	
57 Superior Studded Boots	1	0	14.03.2013 23:54	K	39 K	322	805	2	0	33 K	27 K	0,819005	
58 Rampager's Acolyte Coat of Divi	5	72	14.03.2013 22:11	6 6 70 5 12 K	10 6 84 5 99 K	134	4	0	0	9 6 22 5 24 K	2 6 52 5 12 K	0,273179	
59 Rampager's Duelist Mask of the	5	72	14.03.2013 22:22	1 6 35 5 00 K	4 6 95 5 83 K	94	2	0	0	4 6 24 5 70 K	2 6 89 5 70 K	0,66213	

Jetzt filtern wir die folgenden Spalten:

offer_availability: ist größer als 1000

sale_availability: ist größer als 10000

margin: ist größer als 1

Dann nach margin absteigend sortieren.

Nach erfolgreichem Import, filtern und sortieren sollten um die 100 Gegenstände übrig bleiben, die die folgenden Eigenschaften aufweisen:

- sie werden mehr als 10000 mal angeboten und angefragt
- ihr Einkaufspreis ist günstiger als ihr Verkaufspreis - selbst nach Abzug der 15% Handelssteuer

[Anmerkung des Autors: wer das mit Excel nicht hinbekommt - nun ja, dann müsst ihr euch was eigenes ausdenken. Aber ein Spekulant ohne Excel-Liste ist wie ein Mantafahrer ohne Fuchsschwanz. Seid froh, dass ich euch mit PowerPoint verschone.]

Je nach Tageszeit, zu der man diesen Import durchführt, wird man andere Gegenstände erhalten, denn nicht immer ist ein direkter Gewinn möglich.

Diese Liste ist unsere Ausgangsbasis. Wir ignorieren Event-Gegenstände vergangener Events, da deren Preisentwicklung völlig anders ist. Außerdem sind Gegenstände, die teurer als 3 oder 4 Silber sind, nicht so gut geeignet, da man hohe Summen investieren muss und das Risiko sich zu verkalkulieren deutlich erhöht ist.

Jetzt ins Spiel.

Es empfiehlt sich, während des Handelsposten-Spiels in Guild Wars 2 die Text-Sprache auf englisch zu stellen, da in gw2spidy nur die englischen Gegenstandsbeschreibungen zur Verfügung stehen.

Startkapital und Plattform

Zu Beginn unserer rein spekulativen Tätigkeit wählen wir einen ungeliebten Charakter aus, der nur noch zum Handeln verwendet wird. Sein Inventar, das kann sehr klein sein, wird nur die gehandelten Gegenstände zwischenlagern, und seine Geldbörse wird nur fürs Handeln verwendet. Er wird in einen Handelsposten in einer der Städte platziert und bewegt sich keinen Millimeter von dort weg.

Wir heben für ihn von unserer Bank einen festen Betrag ab, den wir verzocken können. Fürs erste 10 Gold. Wir schreiben diesen Betrag mental ab, jetzt gleich. Von diesem Zeitpunkt an ist er bereits verzockt, merkt euch das. Das entkrampft und nimmt die Furcht vor Verlusten.

Mit keinem anderen Charakter nehmen wir Handelsposten-Gewinne und -Gegenstände entgegen. Für die ersten Tage verkaufen wir auch keinerlei andere Gegenstände im Handelsposten.

Mit diesen Restriktionen stellen wir sicher, dass das zum Zocken verwendete Kapital nur auf diesem Charakter vorhanden ist, und wir können das Geld nachzählen, um genau festzustellen, welchen Gewinn (oder Verlust) wir nach einigen Tagen eingefahren haben.

[Anmerkung des Autors: Ich habe mit 10 Gold angefangen. Als ich 2 Tage später bei 12 Gold war, war ich mir sicher: das ganze funktioniert. Ich habe also auf 50 Gold aus meinem in 6 Monaten im PvE hart erspielten Geld aufgestockt. Wie viel zur Zeit daraus geworden sind, weiß ich nicht genau. Beim ersten Kassensturz ein paar Tage danach waren es jedenfalls 70 Gold. Etwa eine Woche danach knapp 100. Weiter zähle ich nicht mehr, denn es ist zu mühsam. Das ganze Kapital steckt in Kaufgesuchen und müsste mühsam zusammengerechnet werden. Da ich aber bislang noch nie Verlust gemacht habe, muss es mehr geworden sein.]

Der Einkauf

Wir arbeiten die herausgefilterten Gegenstände aus der Tabellenkalkulation von oben nach unten ab:

Erst mal in gw2spidy suchen und in die dortige Watchlist hinzufügen. Dann den Chart mit der Preisentwicklung anschauen und die Minima der Kaufgesuche ins Auge fassen.

Beispiel: Totem



Welcher Minimalpreis könnte wohl innerhalb der nächsten 24 Stunden auftreten?
 Im Spiel denselben Gegenstand aufrufen und vergleichen: welcher Kaufgesuche-Preis ist zur Zeit aktuell? Wo sind Blöcke von 1000+ Kaufgesuchen für einen Preis, die man in aller Regel nicht erfolgreich unterbieten kann? Daraus einen realistischen Kaufpreis ermitteln. Dieser Gegenstand hat öfter Minima - die werden wohl auch in Zukunft wieder auftreten, aber angesichts steigender Preise wohl nicht unter 86 Kupfer.

Im Spiel sieht es so aus:

Price per unit	# Avail.
89	230 ordered
88	261 ordered
86	112 ordered
85	376 ordered
83	3274 ordered
82	50 ordered
80	250 ordered
77	20 ordered
71	1000 ordered

Also entscheiden wir uns fürs erste mal ganz vorsichtig für 86 Kupfer. Da war im Chart ein Minimum, das sich wiederholt hat. Eigentlich könnte man anhand der Preisliste aus dem Spiel auch auf 84 runter, aber der Chart gibt das nicht zwingend her, denn die Preise scheinen eher zu steigen als zu fallen, und damit auch die Minima.

Diesen Preis von 86 Kupfer teilen wir durch 0.85, runden auf und erhalten den Minimalpreis, zu dem man diesen Gegenstand wieder verkaufen muss, um keinen Verlust zu machen: 102 Kupfer. Was wir darüber hinaus erzielen, wäre Gewinn.

Deshalb jetzt im Spiel einen Blick auf die Verkaufspreise werfen. Könnten wir aufgrund der Chartentwicklung für diesen Preis oder darüber verkaufen? 10 Kupfer höher ist ein ganz passables Kursziel, da ist noch Luft falls der Preis sinkt. Wenn es deutlich weniger als 10 Kupfer höher sind, dann vergesst diesen Gegenstand und geht in der Tabelle zum nächsten. Das Totem liegt fantastisch, der Verkaufspreis geht über 120.

Also wenn das alles passt, bestellen wir 50 Stück zum ermittelten Kaufgesuch-Preis. Fürs erste nur 50 Stück. Wenn wir sicherer geworden sind, können wir immer noch auf 100, später auf einen Stack hochgehen. Aber nicht gleich gierig werden. Gier frisst Hirn.

Der realistische Kaufpreis liegt je nach Chartentwicklung und aktuellem Kaufgesuch-Preis zwischen dem aktuellen Kaufgesuch-Preis und 1-20 Kupfer darunter. Es gibt Ausnahmen, denn bestimmte Gegenstände haben sehr starke Preisschwankungen (siehe auch das Kapitel *Unerklärbare Minima*).

Bei diesen Gegenständen kann man als Preisvorstellungen durchaus deutlich niedriger gehen, es kann dann aber auch manchmal einige Tage dauern, bis die Bestellung bedient wird.

Wir arbeiten so lange die Liste ab, bis unser Start-Budget von 10 Gold aufgebraucht ist. Es steckt jetzt in den Kaufgesuchen und kann dort zur Not verlustfrei wieder herausgeholt werden. Erst wenn die Kaufgesuche bedient wurden und unser Inventar Gegenstände enthält, ist Handlungsbedarf gegeben, damit man die erhaltenen Gegenstände zu einem höheren Preis wieder los wird. Wartet man mit Gegenständen im Inventar zu lange, könnte der Verkaufspreis zu sehr gesunken sein.

Einfach einmal ein paar Einkäufe unter dem niedrigsten Preis probieren. Geduld haben. Ihr werdet überrascht sein, dass die meisten bestellten Teile morgen oder übermorgen tatsächlich abgeholt werden können.

Der Verkauf

Am nächsten Tag holen wir die eingekauften Teile ab. Wenn nichts da ist, haben wir die Preise zu niedrig angesetzt, aber das macht nichts. Schließlich kostet das Bestellen kein Geld. Entweder wir warten einen weiteren Tag, oder wir bestellen was anderes. Beim was anderes bestellen gegebenenfalls alte Bestellung(en) entfernen und dieselben Dinge zum neuen Preis bestellen oder andere Sachen bestellen. Dazu nehmen wir die gestern gefüllte Watchlist aus gw2spidy oder starten die Tabellenkalkulation und aktualisieren das Tabellenblatt mit den Daten von heute. Letztere Option ist für den Anfang die deutlich bessere, denn Gegenstände, die bislang unattraktiv waren und weggefiltert wurden, könnten heute der Renner sein.

Nun erinnern wir uns, für wie viel wir unsere Teile gekauft haben. Entweder wir haben es uns aufgeschrieben, oder wir schauen in der Kaufhistorie im Spiel nach:

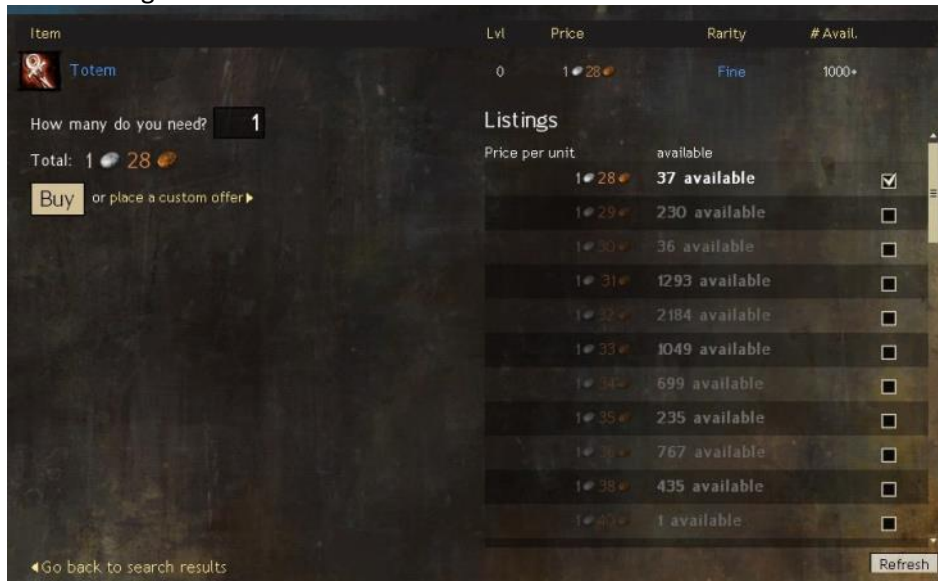
My Transactions			
Item	Qty.	Price Per Unit	Posted
Chili Pepper	4	2 ⚔ 69	about 4 hours ago
Chili Pepper	55	2 ⚔ 69	about 4 hours ago
Chili Pepper	80	2 ⚔ 69	about 4 hours ago
Chili Pepper	2	2 ⚔ 69	about 4 hours ago
Totem	24	86	about 4 hours ago
Totem	12	86	about 4 hours ago
Totem	1	86	about 4 hours ago
Totem	1	86	about 4 hours ago
Totem	1	86	about 4 hours ago
Totem	1	86	about 4 hours ago

Diesen Preis, z.B. beim Totem 86 Kupfer, teilen wir durch 0.85, addieren 1 hinzu, und erhalten den minimalen Preis, zu dem wir verkaufen wollen. In diesem Fall 102 Kupfer oder 1.02 Silber. Nun den Chart dazu in gw2spidy aufrufen. Wie ist dort die Preisentwicklung der Verkaufspreise? Welcher Preis ist in den nächsten Stunden zu erwarten?



Wie man sieht, haben wir die 86 Kupfer wohl dem letzten Minimum von kurz nach 12:00 Uhr zu verdanken. Und die Preise scheinen wieder zu sinken, jedenfalls aber nicht zu steigen.

Jetzt im Handelsposten so tun, als ob man mehr von diesen Teilen einkaufen möchte. Das zeigt die aktuelle Angebotsstruktur:



Eigentlich könnte man für 130 Kupfer verkaufen, 1 billiger als der große Batzen von 1293+2184 Stück bei 130 und 131, aber angesichts des aktuellen Preises und des Charts entscheiden wir uns für einen Verkaufspreis von 128, nicht höher: der Chart lässt vermuten, dass der Totem-Preis seinen Höhepunkt vor 1-2 Tagen hatte und jetzt möglicherweise nicht weiter steigt. Lieber zum aktuellen Preis verkaufen. Tun wir das.

So findet man also heraus, welches die aktuelle Struktur der Verkaufspreise sind. Im Großen und Ganzen möchten wir so schnell wie möglich verkaufen, denn wenn wir zu hohe Preise ansetzen, dann sitzen wir bei sinkenden Preisen auf unserem Angebot, und das ist schlecht: wir bezahlen schließlich 5% des angebotenen Preises an Gebühren, und wenn wir das Angebot zurücknehmen und zu einem niedrigeren Preis anbieten müssen, bedeutet das in aller Regel nicht nur keinen Gewinn, sondern vielmehr einen Verlust. Deshalb lieber nicht zu hoch pokern. Für den Anfang jedenfalls nicht. Lieber den Spatz in der Hand als die Taube auf dem Dach.

Also schauen: wie viele Teile werden zu den niedrigsten Verkaufsangeboten angeboten? Sind die bald wegverkauft, oder ist das ein riesen Batzen von 1000 Stück? Was sagte der Chart zur möglichen Preisentwicklung? Was sind die zu erwartenden Maxima der Verkaufspreise? In der Gegend kann man sich orientieren. Bei einem riesigen Batzen von 1000+ eines anderen Spekulanten setzen wir uns gegebenenfalls davor, indem wir für einen Kupfer billiger anbieten.

[Anmerkung des Autors: ja, wir sind gemein und drücken damit die Preise. Asche auf mein Haupt. Aber lieber ich bekomme es für 1 Kupfer weniger los, als es ein anderer für 1 Kupfer mehr los wird und ich gar nicht, weil der Preis schon wieder gesunken ist.]

Wie schon angedeutet, ich verkaufe lieber zu eher niedrigen Verkaufspreisen oder nur maßvoll darüber. Zu schnell kann der Preis dauerhaft unter den eigenen Verkaufspreis sinken. Man kann sich nicht darauf verlassen, dass ein Maximum vom vorangegangenen Tag heute wieder erreicht wird. Lieber ein wenig niedriger kalkulieren.]

Das war es für heute, morgen holen wir das Geld ab. Und so wird nach und nach verkauft:

My Transactions		Items I've Sold	
Item	Qty.	Price Per Unit	Posted
Totem	2	1 27	seconds ago
Totem	28	1 27	seconds ago
Totem	8	1 27	seconds ago
Totem	3	1 27	seconds ago
Totem	28	1 27	seconds ago
Totem	27	1 27	seconds ago
Totem	13	1 27	seconds ago
Totem	9	1 27	seconds ago
Totem	11	1 27	seconds ago
Totem	28	1 27	seconds ago

1 to 10 of 1344 « First < Prev | Next > Last »

(Anmerkung des Autors: ich habe, wie man sieht, in Wirklichkeit für nur 127 verkauft - das vorherige Bild mit den 128 wurde erst später aufgenommen, da war der Preis bereits 1 Kupfer höher. 1 Kupfer, den ich verschenkt habe, weil ich nicht noch länger gewartet habe. Man stelle sich hier überall eine 128 vor, dann stimmt's wieder.

*Am Ende ergab diese eine Transaktion einen Gewinn von $250 * (127 * 0.85 - 86) = 5487$ Kupfer oder 54.87 Silber]*

Jetzt kann die Runde von neuem beginnen. Mit dem abgeholten Geld bestellen wir neue Gegenstände, sei es von der Watchlist, die wir bei gw2spidy aufgebaut haben, sei es aus dem aktualisierten Blatt aus der Tabellenkalkulation. In der ersten Zeit ist die Tabellenkalkulation auf jeden Fall besser, denn es werden mehr passende Gegenstände erscheinen. Nicht jeder Gegenstand ist jeden Tag attraktiv.

Ladenhüter

Wir müssen einmal pro Sitzung auch unsere alten Bestellungen und Verkaufsangebote durchgehen, die bisher nicht bedient worden sind. Dazu rufen wir im Spiel zuerst die Liste unserer offenen Bestellungen auf und klicken auf jeden Eintrag, um die aktuelle Preisstruktur für das jeweilige Teil anzuzeigen.

Wie ist der aktuelle Preis? Sind die Preise seit Bestellung so stark gestiegen, dass unsere Bestellung bis zum Sankt Nimmerleinstag liegen wird? Solche Bestellungen entfernen wir, damit wir das Geld für aktuelle Bestellungen nutzen können.

Bei den Verkaufsangeboten ist Vorsicht geboten. Wenn wir hier etwas entfernen, erhalten wir die 5% Gebühr nicht mehr zurück, die wir beim Abgeben des Verkaufsangebotes bezahlt haben. Wir sollten nicht ein zweites Mal zum zurücknehmen des Verkaufsangebotes gezwungen sein. Wie sieht der langfristige Chart in gw2spidy aus? Könnte der Preis in den nächsten Wochen doch wieder steigen? Wenn ja, dann liegen lassen.

Aber wenn nein, dann entfernen wir das Angebot, bevor der aktuelle Preis allzu sehr sinkt. Den ursprünglichen Kaufpreis im Hinterkopf behaltend sollten wir einen neuen realistischen Verkaufspreis festlegen, mit dem wir den Ladenhüter unter nicht allzu hohen Verlusten los werden können.

Tägliche und wöchentliche Preisschwankungen

Die Preise schwanken im Tageszeit- und Wochenrhythmus. Am Wochenende sind sie tendenziell höher, werktags sind sie tendenziell niedriger. Tagsüber sind sie tendenziell niedriger, abends zur primetime tendenziell höher.

Wer Sonntag Abend Gegenstände zu einem dort aktuellen Preis bestellt, wird sie schnell erhalten, aber er darf sich nicht wundern, wenn er sie den Rest der Woche für den Preis plus Gewinnmarge nicht mehr los wird.

Wenn wir abends Gegenstände bestellen, sollten wir bedenken, dass sie nicht direkt noch an diesem Abend hereinkommen müssen - sie werden erst über den nächsten Tag verteilt hereinkommen, so dass wir sie am Abend bei unserer nächsten Sitzung in Ruhe verkaufen können.

Unerklärbare Minima

Diverse Gegenstände haben gänzlich unerklärbare Minima in ihren Einkaufspreisen. Schaut her:



Am 10. März kurz nach 12 Uhr ist der Preis ganz kurzzeitig praktisch ins Bodenlose gefallen.

Bei dem Gegenstand saß ich zufälligerweise direkt davor, als es passierte. Ich habe zugeschaut und staunend gesehen, wie der Einkaufspreis innerhalb weniger Minuten lawinenartig fiel. Ich habe 6 Stacks für 1 Silber je Stück eingekauft. Und ich habe Stacks pro Transaktion bekommen, keine einzelnen Stücke. Da hat jemand buchstäblich stackweise seine Teile rausgehauen, zum jeweils niedrigsten Angebotspreis. Ich habe 1500 Teile gekauft - wie viele Leute sonst auch noch? Wie viele Teile wurden insgesamt verkauft, und warum? Wer wirft soviel Geld zum Fenster hinaus?

Ich habe danach etwas nachgedacht. Ich kann mir nur vorstellen, dass hier ein bot maschinell seine Beute verkauft hat. Eher eine bot-Farm. Oder ein Account-Plünderer. Hauptsache schnelles Geld - Effizienz egal.

Was das Gewissen angeht, das sich sträubt möglicherweise von Bottern oder Account-Dieben zu profitieren:

Nun, wenn ich es nicht gekauft hätte, dann hätte es jemand anderes gekauft. Das liegt an der Mechanik des Spiels. Die Beute ist bereits rein gewaschen, wenn ich sie angeboten bekomme. Sie ist bereits unerkennbar und ununterscheidbar in den großen homogenen Topf des Handelssystemes geworfen worden. Es gibt unidentifizierbar viele potentielle und reale Käufer. Der unbestechliche Handelssystem ist ohne mein Zutun als Hehler aufgetreten. Er, der vom Spiel einzig vorgesehene Vermittler, der Monopolist, hat mir Ware zu einem Preis angeboten, und ich habe Ware zu einem Preis gekauft. Zu exakt denselben Regeln, die auch für alle anderen Spieler gelten. Wenn nicht ich, dann hätte eben Karl Napp von nebenan die Ware gekauft. Dann doch lieber ich.

(Wenn ich Arenanet wäre, würde ich solche Massenverkäufe unterbinden, die mit massivem Preisverfall verbunden sind und sie der bot-Erkennung zuführen. Sofern sie tatsächlich auf bots zurückzuführen sind. Hallo, Arenanet!)

Diese Situationen treten regelmäßig für mehrere Arten von Materialien auf und sind eine außerordentlich gute Einnahmequelle für alle Spekulanten.

Ich jedenfalls habe für 2 Silber pro Stück wieder verkauft. 1500 Teile. 13 Gold Profit bei 30 Minuten Aufwand. Man muss natürlich warten können, bis sich der Preis erholt - ein paar Stunden später ist es eigentlich immer soweit.

Spielverderber

Es gibt auch eine Reihe von Spielverderbern, die einem das Handelsposten-Spiel vermiesen. Bei jeder Sache, egal wie perfekt sie ist, gibt es irgendein Ärgernis. Bei Morrowind waren es die Cliff Racer, im Handelsposten sind es die Leute, die kein Preisbewusstsein haben:

- Leute, die nicht zum höchsten Preis verkaufen
- Leute, die nicht zum niedrigsten Angebot anbieten

Meistens wissen es diese Leute überhaupt nicht, was sie in der Gemütsverfassung ernsthafter Spekulanten anrichten [*manisches Gelächter aus dem Hintergrund*].

Du bietest einen Stack Material für 1.52 pro Teil an und schaust gerade zu, wie sich der Preis von 1.50 langsam bis zu deinem Angebot hochschraubt, da bietet jemand 50 Teile für 1.20 an. Arghh! Nicht mal 1.49, sondern gleich 30 Kupfer weniger. Wieso? Und dann bietet jemand für 1.19 an. Und danach 1.18. Dein Angebot wird erst mal für längere Zeit herumliegen.

Habt Mitleid mit dem Verkäufer. Es ist eine Arme Sau (wir erinnern uns an die Einleitung mit den Beteiligten dieses Spiels: es sind Spekulanten auf der einen Seite und Arme Säue auf der anderen). Er weiß nicht, dass sein Angebot auch für 1.50 gekauft worden wäre, denn sonst wäre er ja ein potentieller Spekulant. Er verzichtet auf $50 \cdot 30 = 15$ Silber, nur dafür, dass er glaubt, dass er sein Geld 5 Minuten früher bekommt. Es dauert aber auch so 5 Minuten, aber das weiß er nicht, denn er hat es nie probiert.

Besonders witzig (oder ärgerlich, je nach individuellem Standpunkt) ist es auch, wenn selbst Spekulanten nicht lesen können. Du hast gerade die Goldmine ohnegleichen gefunden: Einkaufspreis 1.30, Verkaufspreis 2.60. Da kann man kaufen und direkt wieder verkaufen. Stackweise wenn man Glück hat. Das hält manchmal für eine Stunde.

Du kaufst dich also dumm und dusslig, schraubst dabei den Einkaufspreis auf 1.50 hoch, da bietet jemand 250 Teile für 1.60 an. 250 Stück, das kann nur ein mit-Spekulant sein. Arghh! Kann er nicht lesen? Für 2.60 muss er anbieten! Nicht 1.60!

Schon kommt der nächste Spekulant und bietet seinen Stack für 1.59 an. Blindes stop-loss ist das, um wenigstens das zu retten was man noch auf Lager hat. Oder einfach nur blind. Auf Wiedersehen Gewinn von 1 Silber, willkommen Gewinn von 7 Kupfer. Bei einem Stack wären das 2.5 Gold gewesen. Jetzt sind es nur noch 17 Silber. Wenn überhaupt. Oft sinkt der Preis jetzt für unbestimmte Zeit bis auf den Einkaufspreis.

Dasselbe läuft mit dem niedrigsten Angebotspreis. Gerade hast du auf dem Chart gesehen, dass der Einkaufspreis ein Minimum erreicht hat. Jetzt bei 68 Kupferzuschlagen! So langsam füllt sich dein Stack für 68, aber auf einmal sehen deine entzündeten Augen: ein Kaufgesuch auf 85 für 100 Stück. Und sogleich eines auf 86. Dann auf 87.

Wieso können sie nicht bei 69 weitermachen? Dann könnte man es ja noch verkaufen, aber bei 87 gibt's keinen Gewinn mehr. Der Rest deines Kaufgesuchs bleibt für den Rest der Woche liegen. Super.

Wieder eine Arme Sau, das, es nicht erwarten konnte seine begehrten Teile 5 Minuten früher zu erhalten, obwohl er es nicht wirklich 5 Minuten früher erhält. Aber $100 \cdot (85 - 68)$ Kupfer = 17 Silber zu viel hat er dafür ausgegeben - für nichts. Es ist eben eine Arme Sau.

Shit happens. Das ganze soll ja interessant bleiben.

Fazit

Wenn man mal sonst nichts zu tun hat, vielleicht eine Viertelstunde zwischen Frühstück und zur Arbeit/Studium/Schule fahren, ist das Handelsposten-Spiel eine nette Sache, denn es erfordert nur

wenige Minuten am Stück Aufmerksamkeit. Der Rest ist warten, bis die Bestellungen von Armen Säuen bedient worden sind.

So wie das oben beschrieben ist, ist es weitgehend risikolos. Wer sich bei Gegenständen mit Preisen von bis zu 2 Silber bewegt und nicht mehr als 1 Stack pro Gegenstand handelt, wird bei einer Fehleinschätzung nur wenig Verlust machen. Der Gewinn hingegen ist stetig und zuverlässig. Nicht atemberaubend hoch, aber stetig. Auch 1 Kupfer Gewinn pro Teil ist bei einem Stack von 250 Teilen ein Gewinn von 2.50 Silber - das ist allerdings die Notlösung. 10 Kupfer sollten es pro Teil schon mindestens sein, darunter lohnt es den Aufwand nicht so sehr.

Auch ist die Strategie so angelegt, dass wir Verkaufsangebote nur verhältnismäßig kurz offen haben. Das bedeutet, wir müssen nicht jeden Tag am Ball bleiben, sondern können bei einer Spielpause von mehreren Tagen, oder wenn wir einfach keine Lust mehr haben als Spekulant die Leute auszubeuten, einfach kostenfrei unsere Kaufgesuche entfernen und haben uns damit ganz ohne Verlustpotential aus dem Handelsposten zurückgezogen.

Schlussbemerkung:

Wer aufschreit und beklagt, dass nach diesem Artikel Horden neuer Spekulanten das Handelsposten fluten werden und ihnen ihre Profit zunichte machen werden, dem sei gesagt: bitte beleidigt nicht meine Intelligenz. In diesem Artikel steht nur offensichtliches und öffentlich zugängliches. Der Rest ist ein wenig nachdenken und kombinieren für die Preisbildung. Mehr braucht man nicht. *There is no silver bullet.*

Ich hoffe auch, dass ich dem einen oder anderen nicht-Spekulanten einen Einblick darin geben konnte, welche Taktiken man zur Preisbildung beim Verkaufen gefarmer Gegenstände anwenden sollte, und beim Kaufen von Gegenständen für das Handwerk. Leute, lasst euch euer Geld nicht so leicht aus der Tasche ziehen.