



Der Kampf gegen die Löschung von Spielen

STOP KILLING GAMES

Mit »Stop Killing Games« hat Ross Scott einen Stein ins Rollen gebracht, der die Welt erzittern lässt. Was mit The Crew begann, dreht sich längst um die Zukunft des Offline-Modus. Von Peter Bathge

Für Ross Scott geht es ums Prinzip. Als wir mit dem Besitzer des YouTube-Kanals »Accursed Farms« und Gründer der Initiative »Stop Killing Games« sprechen, wird schnell klar: Dieser Mann gibt nicht auf. Als Ubisoft Anfang 2024 die Server des Rennspiel-MMOs The Crew abschaltete, reichte es dem YouTuber. Schluss mit solchen Bevormundungen der Spieler! Dass einflussreiche Publisher mit der Abschaltung ihrer Online-Spiele über Jahre geformte Communitys nach Lust und Laune auseinanderreißen sowie gekaufte Spiele nachträglich aus Bibliotheken bei Ubisoft Connect oder Steam entfernen können, geht Ross gegen den Strich. Und nicht nur ihm: Die »größte Kampagne, die es je gab, um die Zerstörung von Spielen durch Publisher zu verhindern«, ruft ein gigantisches Medien-Echo hervor.

- Allein in Deutschland berichteten neben GameStar auch FAZ und Golem.
- Auf Reddit hat der Ankündigungs-Thread über 2.600 Upvotes gesammelt.

- Die Piratenpartei hat das Thema inzwischen ebenfalls aufgegriffen und der EU-Kommission zur Diskussion vorgelegt.
- Mehrfach äußerten sich auch unterschiedliche Rechtsanwälte zum Thema mit Argumenten dafür und dagegen.

Gleichzeitig laufen, von Ross initiiert und teils von Anwälten begleitet, mehrere Unterschriftenaktionen in Ländern wie Kanada, Großbritannien, Australien und Frankreich. Das Ziel: Gesetzgeber und Verbraucherschutzbehörden sollen Stellung beziehen

Zehn Jahre lief The Crew. Wer heute nochmal eine Runde durch die virtuelle USA drehen will, steht vor verschlossenen Türen und muss auf die Nachfolger ausweichen.



und im Idealfall Publisher dazu verpflichten, nach dem Abschalten der Server alternative Spielmöglichkeiten für ansonsten auf ewig verlorene Titel zu schaffen.

Wie stehen die Chancen für Ross Scott und seine Anhänger? Und was hat sich seit Beginn der Kampagne im April 2024 getan? Wir bringen euch auf den neuesten Stand.

Die perfekte Gelegenheit für einen Neuanfang

»Ich hasse diese Praxis der Publisher, Spiele zu zerstören, schon seit Jahren«, sagt uns Ross zu Beginn unseres Gesprächs. »Aber ich habe nie die Möglichkeit gehabt, etwas dagegen zu tun.« Aber als Ubisoft im Dezember 2023 ankündigte, die Server von The Crew abzuschalten, gab das den Ausschlag: »Ich weiß noch, wie ich dachte: Das könnte eine Chance sein.«

- Da Ubisoft eine französische Firma mit Hauptsitz in Paris ist, muss sie sich an deutlich mehr Gesetze zum Verbraucherschutz halten als beispielsweise ein US-amerikanisches Unternehmen.
- Da das komplette Spiel seit dem 1. April 2024 nicht mehr spielbar ist (im Gegensatz zu einzelnen Modi, DLCs oder Features), ergab sich eine eindeutige Situation, die nach der Einschätzung von Ross auch den mit Videospielen möglicherweise unvertrauten Politikern einleuchtend erscheinen sollte (ein gekauftes Produkt funktioniert nicht mehr).

Zusammen mit anderen Privatpersonen aus seinem Publikum betrieb der YouTuber monatelang Recherche. Der Gruppe gehören »ein bis zwei Anwälte in der Europäischen Union« an, die konnten aber nur wenig zum

YouTuber Ross Scott setzt sich mit Videos, Unterschriftenaktionen und rechtlichen Mitteln gegen die Abschaltung von Videospielen ohne Anschlussplan ein.



Projekt beitragen. »Wir sind alles Amateure«, sagt Ross. Das Ergebnis ihrer Mühen ist die Webseite Stop Killing Games, auf der sich Konsumenten über die Problematik und Wege des Widerstands informieren können. Doch das ist nur der erste Schritt.

Internationale Zangenbewegung

Stop Killing Games kämpft aktuell an mehreren Fronten, und ohne die Unterstützung der Gesellschaft droht das Unterfangen zu scheitern. Doch erste Erfolge zeichnen sich ab:

- In Australien muss das Unterhaus des Parlaments auf eine Anfrage mit über 10.000 Unterstützern antworten, die um ein neues Gesetz für die Regelung der Abschaltung von Online-Spielen bittet. Gleichzeitig hat Stop Killing Games zusammen mit örtlichen Rechtsberatern die »Australian Competition and Consumer Commission« (ACCC) angerufen, um mehr

politische Aufmerksamkeit auf das kulturell wichtige Thema zu lenken.

- In Brasilien bereitet man laut Ross Scott eine Sammelklage gegen Ubisoft vor, benötigt aber zuerst eine Einschätzung, wie viele Bürger des Landes von der Abschaltung von The Crew betroffen sind.
- In Deutschland und Frankreich empfiehlt die Gruppe um Ross, den Verbraucherzentralen zu schreiben.
- In der Europäischen Union sollen dort lebende Menschen die Möglichkeit bekommen, eine Bürgerinitiative zu unterschreiben. Die Bearbeitungszeit für einen solchen Antrag beträgt jedoch mehrere Monate, anschließend dauert es ein weiteres Jahr, bis Unterschriften abgegeben werden können. Demnach ist dies frühestens ab 2025 eine Option.
- In Kanada können Bürger eine Petition an die Regierung unterzeichnen. Das Ziel: Publisher sollen per Gesetz dazu ver-



Die Abschaltung von Overwatch zugunsten des zweiten Teils wäre für Ross Scott ein alternativer Aufhänger für seine »Stop Killing Games«-Kampagne gewesen.

City of Heroes ist heute, zwölf Jahre nach der Einstellung, wieder spielbar: Der private Server Homecoming erhielt 2023 von Anbieter NCSoft eine offizielle Lizenz, das Spiel weiterzuführen – kostenlos, finanziert über Spenden.



pflichtet werden, ihre Online-Spiele nach dem Support-Ende in einem spielbaren Zustand zurückzulassen. Aktuell haben über 7.300 Menschen unterschrieben.

- Im Vereinigten Königreich von Großbritannien ist eine erfolgreich abgegebene Petition, auf die eine Antwort des Parlaments erfolgen sollte, mit dem kürzlichen Regierungswechsel für ungültig erklärt worden. Stop Killing Games will in Kürze einen neuen Versuch starten.
- In den USA sind individuelle Beschwerden bei der französischen Generalbehörde für Wettbewerb, Verbraucherschutz und Bekämpfung von Missbrauch sowie bei der amerikanischen Federal Trade

Commission (FTC) möglich. Ross Scott sieht hier aber wenig Chancen auf Erfolg: »Ich erwarte nicht viel.«

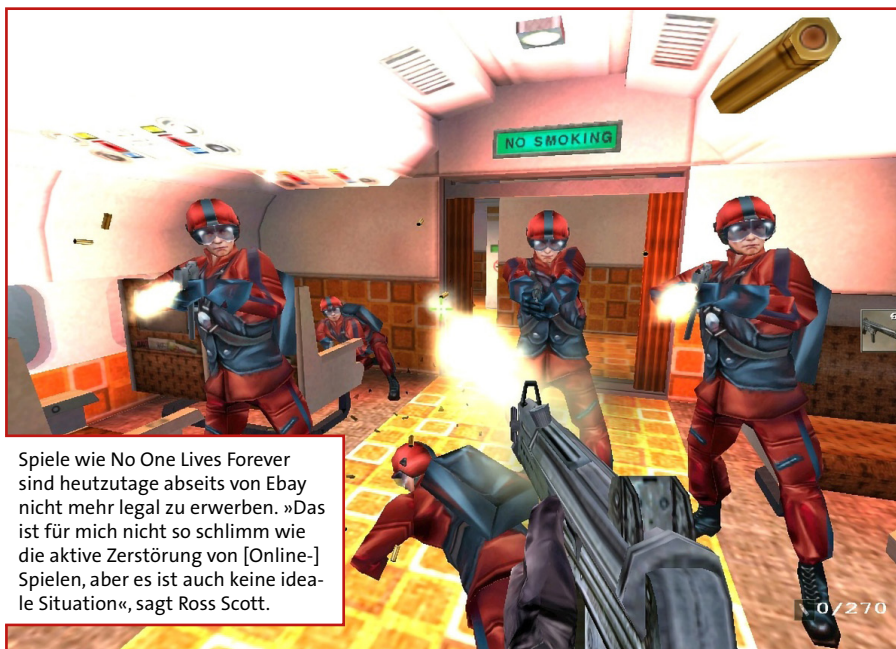
Egal in welchem Land, für Ross Scott ist das Ziel klar. Zum einen wollen der YouTuber und seine Verbündeten klare Antworten zur Legalität von Abschaltaktionen wie bei The Crew haben. »Ich bin ziemlich sicher, dass wir das erreichen werden«, meint Ross. Dafür greift er auf einen Vergleich aus der Transportbranche zurück: »Bei Uber waren die Regierungen am Anfang auch nicht sicher, was sie davon halten sollten. Sind die Fahrer als Angestellte von Uber zu behandeln? Dafür gab es keine Gesetze. Bei Spie-

len ist es ähnlich. Die Technik verändert sich schneller, als die Gesetzgebung mitkommen kann. Jetzt müssen die Verantwortlichen sagen, ob das legal ist oder ob man die Gesetze ändern muss.«

Zum anderen will Ross Publisher wie Ubisoft oder Electronic Arts dazu verpflichten, sich über die Zeit nach der Abschaltung der Server Gedanken zu machen. »Wir möchten uns nicht einmischen in die Art und Weise, wie ein Spiel während seiner aktiven Phase betrieben wird«, erklärt Ross. »Aber nach der Abschaltung sollte es etwas geben: Dokumentation der Technik oder Server-Software, irgendetwas. Ich bin für jede Lösung, die die faktische Zerstörung von Spielen verhindert. Der jetzt eingeschlagene Weg erschien mir dafür wie der beste.«

Das Problem geht über The Crew hinaus

Sollten Publisher in Zukunft beschließen, eine Art »End of Life«-Plan für ihre Spiele beizufügen, der genauso detailliert ausgearbeitet ist wie die DLC-Roadmap nach Release, würde Ross Scott seine Bemühungen sofort einstellen. Er stört sich vor allem daran, dass sich international agierende Firmen durch ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) allerlei Rechte herausnehmen können, die auf den ersten Blick etablierten Verbraucherschutzgesetzen widersprechen. Bei The Crew stehe dort etwa geschrieben, »dass sie das Spiel jederzeit abschalten können«, so Ross im Interview. »Das ist nicht etwas, das nur für Ubisoft gilt. Fast 99 Prozent aller Spiele sagen dir nicht, dass sie irgendwann abgeschaltet werden, bevor es fast vorbei ist.« Die große Ausnahme: wenn



Spiele wie No One Lives Forever sind heutzutage abseits von Ebay nicht mehr legal zu erwerben. »Das ist für mich nicht so schlimm wie die aktive Zerstörung von [Online-] Spielen, aber es ist auch keine ideale Situation«, sagt Ross Scott.

Spieler per Abo-Modell monatliche Gebühren für ein Spiel bezahlen. In den Augen von Stop Killing Games ist das eine Unart, die bei Weitem nicht nur The Crew betrifft: »Es geht nicht wirklich um Ubisoft, sie haben sich nur selbst zur besten Zielscheibe gemacht. Die gesamte Branche ist davon betroffen.« Eine Änderung herbeizuführen, sei »ein gewaltiges Unterfangen«, gibt Ross zu. »The Crew ist dabei nur Mittel zum Zweck.«

Ein Plan für das Ende des Spielelebens

Es geht Ross auch nicht darum, Publisher für solche Praktiken nachträglich zu bestrafen oder vor Gericht zu ziehen. Selbst etwaige Klagen sollen nur dazu dienen, Gesetze für die Zukunft zu etablieren, an die sich Hersteller halten müssten. Einige Entwickler haben dem YouTuber gegenüber ihre Sorge darüber ausgedrückt, dass ein End-of-Life-Plan ihre Arbeit künftig erschweren könnte. Und es ist nicht von der Hand zu weisen: Wenn sich ein Studio bereits bei der Entwicklung seines Spiels Gedanken darüber machen müsste, wie dieses nach der Abschaltung der Server weiter funktionieren kann, wäre das eine Zusatzbelastung. Aber es wäre nicht unmöglich, wie Ross Scott betont: »Bei World in Conflict hat Ubisoft selbst den Source-Code für die Server veröffentlicht, als das Spiel abgeschaltet wurde. [Wenn entsprechende Gesetze verabschiedet werden sollten, Anm. d. Red.] würden die Geschäfte wie gehabt weitergehen, aber ein Teil des Designprozesses müsste sich dann um diese End-of-Life-Phase drehen. Entwickler müssten eine separate Spielversion kompilieren, die offline funktioniert oder privates Server-Hosting erlaubt. Auf diese Weise haben früher sehr viele Multi-



Laut Ross Scott gibt es Anzeichen dafür, dass Ubisoft bei The Crew die Grundlagen für einen Offline-Modus gelegt hat. »Warum sie ihn nicht aktiviert haben, weiß ich genauso wenig wie ihr.«

player-Spiele funktioniert. Jemand hostet den Server, und die anderen joinen. Selbst heute gibt es noch Beispiele dafür, etwa in Baldur's Gate 3 oder Minecraft.«

Zwar gibt Ross zu, dass es wahrscheinlich gute Gründe für ein Unternehmen gebe, ein Spiel für immer abzuschalten. So könnten etwa wichtige Lizenzen ausgelaufen sein, oder die gesunkenen Spielerzahlen könnten eine weitere Investition nicht rechtfertigen (The Crew hatte einen Tag vor der Abschaltung am 31. März 2024 einen Höchststand von 187 gleichzeitigen Spielern auf Steam). »Wir wollen keinen endlosen Support«, beschwichtigt die Galionsfigur von Stop Killing Games. »Ich möchte, dass Firmen den Support beenden, wenn sie es wollen; lasst das Spiel einfach in einem Zustand zurück, in dem Spieler es weiter benutzen können.«

Viel von der Aufregung, die bei Abschaltungen wie der von The Crew durch Foren und Kommentarspalten schwappt, ist auf

die kurze Zeitspanne zwischen Ankündigung und Server-Aus zurückzuführen. Im Fall des Rennspiel-MMOs waren es drei Monate.

In der Zukunft, die sich Ross erträumt, wären Publisher bereits beim Verkauf dazu gezwungen, auf Spieleboxen und in Online-Stores ein Datum für das Ende des Lebenszyklus auszuweisen. »Ich glaube, die meisten Spieler hätten gerne einen solchen End-of-Life-Plan, andernfalls würden sie zögern, ein Spiel zu kaufen.«

Hoffnung für The Crew

Wie es aussehen kann, wenn Spiele nach dem Support-Ende von ihrem Always-online-Zwang befreit werden, statt im Datennirwana zu verschwinden, zeigte Ende Juni 2024 ausgerechnet The Crew. Spieler Whammy4 und vier Kollaborateure des Projekts namens »The Crew Revival« haben das Rennspiel nämlich wieder zum Starten gebracht: online auf eigenen Servern.

Postal-Entwickler Running With Scissors ist eines der Entwicklerstudios, das Stop Killing Games mit einem öffentlichen Statement unterstützt hat.



Anja Hirschel, Spitzenkandidatin der Piratenpartei
 Dr. Patrick Breyer, Europaabgeordneter
 Daniel Ondruska, Initiative Stop Killing Games
 Renate Schmid, Rechtsanwältin bei WBS.LEGAL



PIRATENPARTEI
 Deutschland

WEBINAR

4. JUNI 18:30



Mit Grußwort von Ross Scott,
 Gründer der Initiative Stop Killing Games

#STOPKILLINGGAMES
 GEGEN DAS COMPUTERSPIELE-STERBEN



Beim Webinar der Piratenpartei meldete sich auch Daniel Ondruska von Stop Killing Games zu Wort, einer von Ross Scotts Mitstreitern: »Letztendlich verkauft man etwas und nimm es dann einfach weg. Du kannst dir das so vorstellen: du kaufst dir ein Auto, und nach fünf Jahren wird ein neues Modell auf den Markt gebracht, und dann schaltet sich dein Auto aus.«

Im Interview mit Eurogamer sagte Whammy4: »Es ist immer noch dasselbe Spiel, das alle zuvor gespielt haben, nur dass sie sich nicht mit dem zentralen Server von Ubisoft verbinden, sondern mit unserem (oder einem lokalen Server auf ihrem Computer, wenn sie offline spielen wollen).« Genau wie Ross Scott sieht er die Abschaltungen von Spielen nach Release kritisch: »Wenn der Trend anhält, werden wir in einem Jahrzehnt tonnenweise unspielbare, tote Videospiele haben, die die Leute einst geliebt und gespielt haben. Deshalb ist die Bewahrung von Videospielen extrem wichtig, bevor die Situation außer Kontrolle gerät.« Die Spielerschaft »sollte Ubisoft auf keinen Fall mit solchen grausamen Praktiken davonkommen lassen, sonst wird das bei immer mehr Spielen passieren, auch bei den Fortsetzungen von The Crew, und die Geschichte wird sich einfach wiederholen.«

Ubisoft hatte gleichzeitig zur Bekanntgabe der Deaktivierung The Crew aus sämtlichen Online-Stores entfernt. Allerdings waren Konsolenversionen vereinzelt noch im Einzelhandel zu finden – ohne einen Hinweis auf die drohende Abschaltung am 31. März 2024 auf der Packung.

Was die Politik sagt

Der Wirbel um The Crew könnte sich durch die Fan-Lösung von Whammy 4 und seinen Mitstreitern legen. Umso wichtiger ist es für Stop Killing Games und Ross Scott, dass die angestoßenen Initiativen Früchte tragen, bevor die aufgebrachte Community das Interesse an der Problematik verliert. In Deutschland ist das Thema inzwischen aber auf dem Radar der Parteien: Im Europäischen Parlament beschäftigt sich Niklas Nienäb von den Grünen mit dem Thema. In einer Pressemitteilung schreibt er: »Als Nutzer investiere

ich Geld in ein Spiel und erwarte dann, dass es nicht einfach so unbrauchbar gemacht wird.« Außerdem hat die Piratenpartei mit dem Abgeordneten Dr. Patrick Breyer ein Webinar für Fragen und Diskussionen von Bürgern veranstaltet und ein Statement der EU-Kommission eingeholt. Die Antwort der Kommission in Person von Vera Jourová betont, dass die EU-Vorschriften »keine spezifischen Anforderungen an die Dauer der Bereitstellung von Produkten« enthielten. Die Piratenpartei schreibt: »Nur wenn vor Ende einer vereinbarten Bereitstellungsdauer gekündigt wird, hätten die Verbraucher Rechte wie eine anteilige Erstattung des Kaufpreises. Im Streitfall entschieden Gerichte und Behörden.« Dr. Patrick Breyer kommentiert ein Gutachten der aktuellen Rechtslage mit sieben relevanten Gesetzen folgendermaßen: »Es fehlen klare EU-Verbraucherschutzregelungen gegen die branchenübliche Praxis, dass Spielehersteller beliebte Spiele gewinnbringend verkaufen, sich dabei aber die willkürliche, jederzeitige Unbrauchmachung vorbehalten und nicht einmal eine Rückerstattung des Kaufpreises anbieten. Es gibt zwar eine allgemeine EU-Richtlinie gegen »missbräuchliche Klauseln in Verbraucherverträgen«, aber deren Auslegung muss langwierig von Gerichten entschieden werden. Es gibt außerdem eine EU-Richtlinie, derzufolge digitale Inhalte während der Vertragsdauer bereitgestellt werden müssen, aber gegen die kurzfristige Kündigung und Einstellung eines gerade erst gekauften Spiels schützt sie nicht. Die EU-Regeln werden der kulturellen Bedeutung von Games nicht gerecht, die gewachsene Gemeinschaften von Millionen von Spielern zusammen bringen können. Wir Piraten fordern, dass die EU Games als Kulturgut schützt, ein Lahmlegen nach Gutdünken verbietet und,

wenn der Hersteller Games aufgibt, ein Weiterführen durch die Community ermöglicht.«

Wie es jetzt weitergeht

Ross Scott gibt sich optimistisch: Die Aktionen in den unterschiedlichen Ländern trugen erste Früchte, es gebe bereits Rückmeldungen, dass Beschwerden bei einzelnen Verbraucherschutzverbänden auf Reaktionen stießen. Was das weitere Vorgehen in der Europäischen Union angeht, hält sich der YouTuber allerdings derzeit bedeckt: »Da läuft gerade noch etwas anderes, zu dem ich nichts sagen kann. Ich möchte die Industrie nicht vorwarnen.« Langfristig überlegt Ross, ob er seinen Kampf gegen die Publisher durch Crowdfunding-Spenden finanzieren soll. »Ich habe daran gedacht, aber will es nicht machen, solange ich nicht sicher bin, was ich mit dem Geld tun würde und ob es unsere Erfolgchancen erhöht. Denn andernfalls könnte das für einen schlechten Eindruck sorgen.« Finanzielle Unterstützung gibt es für Stop Killing Games dennoch: »Jemand hat angeboten, eine Anwaltsfirma in Australien dafür zu bezahlen, eine offizielle Beschwerde bei der Australian Competition and Consumer Commission einzureichen. Das würde vermutlich mehr bewirken als die individuellen Anträge.« Auch die geplante Klage in Brasilien würde Kosten verursachen, hier gibt es laut Ross ebenfalls jemanden, der dafür bezahlen würde. »Die Kosten sind dort deutlich geringer, weil ein Teil davon vom Staat bezahlt wird. Aber es wäre dennoch mehr Geld, als ich persönlich vorstrecken könnte.« ★