

Stress mit Steam

EXPERIMENT HALF-LIFE 2

Für die Käufer ist es ein Ärgernis, für die Hersteller ein Segen im Kampf gegen Raubkopierer: Die Zwangsanmeldung im Internet könnte bald Spiele-Standard werden. Doch das System hat Mängel.

So hatte sich Sven Keusch den Spaß nicht vorgestellt: »Wenn ich Half-Life 2 spielen will, muss ich Steam installieren, die Dateien online freischalten lassen, jede Menge Informationen preisgeben und jedes Mal online gehen, wenn ich das Spiel starten will«, stöhnt der GameStar-Leser. Auch Bernd Leukefeld ist sauer: »Ich versuche seit einer Woche erfolglos, das Spiel offline zu starten.« Über 100 Lesern schrieben knapp zwei Wochen nach Erscheinen des 3D-Shooters an GameStar, um ihrem Unmut über die erzwungene Online-Freischaltung Luft zu machen. Noch nie hat eine Formalität die Gemüter so erregt. »Man muss sich durch wirre Menüs klicken, in denen man ein Abo angefordert bekommt«, ärgert sich Dieter Lubinus, für Christoph Pfeifer grenzt die Anmeldung »an Folter«. Und Thomas Weese seufzt: »Hoffentlich wird diese Geschäftspolitik nicht zur Regel«

Doch, könnte sie werden. Denn die von Raubkopierern geplagte Branche sucht händeringend nach Möglichkeiten, die Schwarzbrennerei einzudämmen – und ist längst bereit, den Käufern dafür auch Anstrengungen zuzumuten. Wie schnell solche Zwangsmodelle zum Problem für die Kunden werden können, zeigt das Beispiel **Half-Life 2**: Zwischen den zwei Partnerfirmen Valve und Vivendi Universal Games ist ein Rosenkrieg entbrannt.

Inspektion im Internet

Der Stein des Anstoßes ist ein Programm namens Steam. Das knapp 13 Megabyte große Werkzeug ist das Zugangstor zur Online-Welt der US-amerikanischen Firma Valve, Entwickler von **Half-Life 2**. Seit 2002 hat Valve Steam konsequent zur Zentralstelle für alle Softwareupdates und Onlinespiele der eigenen Produktlinien (etwa des extrem populären Team-Shooters **Counterstrike**) gemacht – wer mitspielen will, muss sich über Steam anmelden. Was bisher eher eine Servicesteuerung war, wird mit **Half-Life 2** zum Pflichtschlüssel. Voraussetzung für den Spielstart ist die Eröffnung eines Benutzerkontos (»Account«) bei Steam, das neben persönlichen Daten auch der Identifikationscode (»CD-Key«)

der eigenen Version von **Half-Life 2** speichert. Sinn der Anmeldung: Per Ferninspektion über das Internet wird überprüft, ob der einmalige CD-Key tatsächlich zum Programm auf der Festplatte des Benutzers passt. Erst dann übermittelt der Valve-Server vom US-Bundesstaat Washington aus den Datenschlüssel, der **Half-Life 2** zum Spielen »aufschließt«. Weil jede Installation des Shooters auf diese Weise online abgehört werden muss und doppelt benutzte CD-Keys sofort gesperrt werden, sind Raubkopien theoretisch ausgeschlossen. Als zusätzliche Absicherung prüft Steam vor jedem Spielstart, ob Programmdateien und CD-Key noch in Ordnung sind – eine offene Internetverbindung ist dafür Pflicht. Theoretisch gibt es auch einen Offline-Modus, der nach einmaliger Registrierung Spielen ohne Online-Zugang erlaubt. Allerdings funktioniert er derzeit bei den meisten Käufern nicht.

Platin für Half-Life 2

Zwar lässt sich das System umgehen, ein entsprechender Crack kursiert bereits. Trotzdem wird der Online-Kopierschutz beim Publisher Vivendi intern bejubelt. Über 200.000 Exemplare hat **Half-Life 2** in Deutschland in den ersten sechs Tagen verkauft, das schlug sogar den bisherigen Spitzenreiter **Die Sims 2**. Der Branchenverband VUD vergab eine Platin-Auszeichnung. Ab 100.000 Stück gilt ein Spiel hierzulande als Hit; nur die wenigsten Titel schaffen diese Hürde. Kein Wunder, dass Marketing Director Frank Matzke von Vivendi schwärmt: »Die Verkäufe von Half-Life 2 erinnern an die gute alte Zeit.« Gemeint sind die 90er Jahre, als die Datenmenge einer CD noch eine natürliche Grenze für Raubkopierer war.

Der gewaltige Erfolg kommt beim meisterwarte-

ten Spiel der letzten Jahre kaum überraschend. Zugeschrieben wird er aber auch der Online-Freischaltung, die den Schwarzhandel mit gebrannten **Half-Life 2**-Kopien tatsächlich eingeschränkt hat, zumindest auf der Tauschbörse Schulhof. Entsprechend aufmerksam verfolgt die Branche das Experiment. Sollte die Internet-Authentifizierung den Anteil der Raubkopien auch bei weniger populären Spielen reduzieren können, dann dürfte sie nach dem problembehafteten CD-Kopierschutz (siehe GameStar 12/04) zum neuen Heilsbringer aufsteigen. Rollenspiel-Entwickler Bioware (**Baldur's Gate 2**) zum Beispiel prüft derzeit Konzepte zum Online-Vertrieb und hat dafür eine eigene Abteilung gegründet.

Firmen vor Gericht

Vivendi Universal hätte also allen Grund zum Feiern. Wäre da nicht ein ärgerliches Detail: Die Firma hat sich mit ihrem Partner Valve ver-





Das unscheinbare Steam-Menü ist der Schlüssel zur Online-Welt von Valve — und Voraussetzung für das Spielen von zu *Half-Life 2*.

kracht. Für den amerikanischen Entwickler ist der Steam-Service nicht nur ein Kontrollinstrument, sondern vor allem auch Vertriebskanal. Wer will, kann sich **Half-Life 2** in preislich geschickt gestaffelten Versionen direkt über Steam herunterladen. Gezahlt wird per Kreditkarte an Valve, Vivendi sieht keinen Cent, der Gewinn wird nicht geteilt. Was als Ergänzung gedacht war, wird so zur Konkurrenz, denn keiner der Partner kann ein Interesse daran haben, dass der andere mehr Kopien verkauft. Erst Ende November hat Valve vor Gericht in Seattle gegen Vivendi gewonnen und darf die eigenen Spiele nur allein an Internet-Cafés lizenzieren; der Rechtsstreit schwelte seit 2002. 2005 soll es weitergehen, dann wird um angeblich ausstehende Zahlungen verhandelt. Seit einiger Zeit sprechen die Firmen nur noch über Anwälte miteinander.

Weil Vivendi von Valve lediglich das Recht gekauft hat, **Half-Life 2** im Handel zu vertreiben, besitzt der Konzern keinen Einfluss auf Steam. »Valve ist eine komplett unabhängige Firma«, heißt es lapidar aus dem Haus des Publishers, mehr mag man nicht kommentieren. Kein Wunder, schließlich könnte der Goldesel noch ungeahnte Bocksprünge machen. Wenn Valve an Steam drehen sollte, etwa Gebühren erhebt oder gar CD-Keys sperrt, trägt Vivendi jedes Risiko mit. Ändern können sie daran nichts.

Überraschende Klauseln

Das Zerwürfnis der Vertriebspartner dürfte vor allem einem schaden: dem Spieler. Denn wer **Half-Life 2** im Laden kauft, kann nicht sicher sein, dass sein Spiel auf Dauer uneingeschränkt funktionieren wird. Das junge System der Pflichtanmeldung im Internet hat Dunkelstellen, die zu unabsehbaren Problemen führen könnten. Punkt 1: Wer keinen Internetzugang besitzt, ist vom Spielen ausgeschlossen. Punkt 2: Das Spiel kann ohne Zutun des Besitzers unbrauchbar werden, etwa wenn Steam geändert werden sollte, wenn der CD-Key gesperrt wird oder wenn Valve überraschend Pleite geht und deshalb den Betrieb ein-

stellt. Punkt 3: **Half-Life 2** ist praktisch nicht weiterzuverkaufen, weil der CD-Key an ein Benutzerkonto gebunden ist.

Dazu kommt, dass sich Valve mit erstaunlicher Dreistigkeit weitreichende Rechte im so genannten »Steam Subscriber Agreement« (Steam-Benutzervereinbarung) sichert, das jeder Steam-Kunde akzeptieren muss. »Valve reserves the right to change our fees or billing methods at any time«, heißt es da zum Beispiel, zu deutsch: »Valve behält sich das Recht vor, die Gebühren oder Zahlungsmethoden jederzeit zu ändern.« Wer die Änderung, die auch eine generelle Gebührenerhebung sein kann, nicht akzeptieren will, muss sein Benutzerkonto innerhalb von 30 Tagen kündigen und würde damit den Zugang zu **Half-Life 2** verlieren. An anderer Stelle verbietet das Agreement den Verkauf oder die Weitergabe des Steam-Benutzerkontos: »You may not sell or charge others for the right to use your Account, or otherwise share or transfer your Account.« Weil das Spiel ohne Account aber unbrauchbar ist, werden Second-Hand-Ver-

käufe von **Half-Life 2** erschwert. Wer sein Spiel an einen Anderen verkaufen will, etwa über das Online-Auktionshaus Ebay, muss stattdessen seinen CD-Key auf ein neues Konto übertragen lassen. Das kostet zehn US-Dollar und setzt voraus, das komplette Spiel an Valve in die USA zu schicken – wegen hoher Portokosten und wochenlanger Wartezeit ist das aus Europa vollkommen unpraktikabel.

»Das Steam-Agreement enthält zahlreiche Bestimmungen, die so in Deutschland gar nicht möglich sind«, urteilt Rechtsanwalt Stephan Mathé, den GameStar das Agreement und die Lizenzvereinbarung von **Half-Life 2** hat abklopfen lassen. Seine Antworten auf die wichtigsten Fragen haben wir in einem Kasten zusammengefasst. Die Zwangsregistrierung ist für ihn »ein starkes Stück«, trotzdem kann er sich ein verbessertes Modell als Zukunftsträger vorstellen: »Würde man dem Spieler ein ausgereiftes Lizenzsystem präsentieren und dieses vor allem transparent und fair gestalten, dann wäre die Akzeptanz bei den Spielern sicher bedeutend höher.« 

DAS SAGT DER ANWALT



Stephan Mathé (31) ist Rechtsanwalt in Rellingen mit Schwerpunkt Multimedia- und Wirtschaftsrecht. Bis 2001 war er als Produktmanager beim Publisher Eidos tätig und arbeitete danach unter anderem für die Bundesprüfstelle für jugendbeeinträchtigende Medien (BPjM).

GameStar Kann ich *Half-Life 2* zurückgeben, wenn ich es wegen Steam nicht installieren kann oder will?

Mathé Bei der Registrierung muss der Spieler auf eigene Kosten eine Onlineverbindung aufrechterhalten. Das stellt einen erheblichen Unterschied zum gewohnten Videospiel dar, auf den Hersteller oder Verkäufer aufmerksam machen müssen. Ein kleiner Hinweis in den Systemvoraussetzungen reicht da nicht aus. Wer das Spiel deshalb zurückgeben möchte, hat gute Chancen. Es lässt sich hier durchaus von einem Sachmangel sprechen.

GameStar Kann ich mein Exemplar von *Half-Life 2* weiterverkaufen?

Mathé Im Urheberrecht gilt der so genannte Erschöpfungsgrundsatz. Danach erschöpft sich die Einwirkungsmöglichkeit des Rechtsinhabers auf die Verbreitung seines Werkes mit der ersten Veräußerung, das einmal im Laden verkaufte Spiel kann also grundsätzlich nach Belieben

weiterverkauft werden. So ist auch nach Ziffer 4 der Lizenzvereinbarung von *Half-Life 2* die Weiterveräußerung ausdrücklich erlaubt. Tatsächlich ist es aber wohl so, dass für jede Übertragung der *Half-Life 2*-Lizenz über das Steam-System eine Gebühr von zehn US-Dollar berechnet wird. Diese Zwangsgebühr stellt eine erhebliche Wiederverkaufshürde dar und widerspricht dem Grundsatz des freien Warenverkehrs. Ich bin überzeugt davon, dass dieses System auf Dauer in Deutschland nicht haltbar sein wird.

GameStar Darf Valve auf Steam nachträglich Gebühren erheben?

Mathé Die nachträglichen Änderung der Nutzungsbedingungen des Steam-Systems ist äußerst fragwürdig. Ich gehe zwar nicht davon aus, dass von Valve in absehbarer Zeit Gebühren für den Online-Dienst erhoben werden. Sonst droht aus rechtlicher Sicht ein riesiges Chaos. Ich bezweifle aber, dass diese Vertragsbestimmungen überhaupt wirksam sind. Im Steam Subscriber Agreement wimmelt es von so genannten »überraschenden Klauseln«, außerdem ist die gesamte Vereinbarung nur in Englisch gehalten. Der Spieler müsste eine später erhobene Gebühr ganz einfach nicht akzeptieren. Würde man ihm daraufhin dennoch die Möglichkeit entziehen, *Half-Life 2* weiter spielen zu können, müsste sich der Publisher auf eine Flut von Klagen einstellen.