



Gestohlene Vorab-Versionen

## ILLEGALE BETAS

Es passiert immer öfter: Alpha- oder Beta-Versionen von Top-Spielen tauchen illegal im Internet auf. Wer schuld ist, was die Firmen und die Spieler sagen – unser Report bringt Licht ins Dunkel.

**M**öchten Sie **Half-Life 2**? Dann auf nach Russland – da gibt's den Ego-Shooter schon jetzt im Laden. Kleiner Haken: Die dort angebotene Version

stammt von Crackern. Die haben auf Basis der kürzlich von Valve gestohlenen Daten eine angeblich einigermaßen lauffähige Version zusammengestoppelt und

sie sogar mit russischer Sprachausgabe unterlegt. Blöd für Valve: Wer die Piratenversion kauft, wird wohl kaum noch mal Geld für das fertige Spiel hinlegen.

Eigentlich sollten Entwickler wie Valve ihre Produkte mit allen Mitteln vor Datenklau schützen – doch oft genug tun sie das nicht: In letzter Zeit häufen sich bei vielen Teams so genannte »Leaks«, also Lecks. Frühe Versionen landen auf unterschiedliche Weise im Internet und sind dort von jedem zu finden, der sich etwas auskennt. Betroffen ist gleich eine Reihe erstklassiger Hersteller: Neben Valve auch Blizzard, id Software oder die **Far Cry**-Macher Crytek.

Für Spieleentwickler ist es der Super-GAU, wenn ihr halb fertiges Werk plötzlich im Netz auftaucht und sich beliebig runterladen und kopieren lässt. Falls die Alpha- oder Beta-Versionen noch arg unfertig sind, kann das einen immensen Image-Schaden bedeuten. Außerdem sind die frühen Fassungen für Konkurrenzfirmen eine Einladung zum Ideenklau – es drohen Millionenverluste.

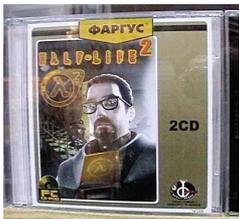


Stalker: Dieser Level ist auch in der geleakten Version enthalten.

### World of SandCraft

»Wir untersuchen die Vorgänge und werden hart gegen die Schuldigen vorgehen.« Mit diesen Worten endet eine Mitteilung von Blizzard, in der die Firma Anfang 2004 darauf reagiert, dass eine Alpha-Version von **World of Warcraft** im Internet aufgetaucht ist. Eigentlich wollte die Firma das Online-Rollenspiel nur im eigenen Haus ausprobieren. Aber um den Testprozess zu beschleunigen, wurden ein paar Spieler von Außerhalb eingeladen – und einer von denen hat seine Version ins Netz gestellt. Blizzard versucht, das Ausmaß des Schadens herunterzuspielen: Angeblich gelangten nur »ein paar Dateien« an die Öffentlichkeit, die »nicht voll spielbar sind«. Mag sein – aber Cracker können mit diesen Daten trotzdem schon eine Menge anfangen. Unter dem Projektnamen **SandCraft** programmieren sie eine so genannte »Sandbox«-Version, die auch ohne Blizzards Online-Service Battlenet läuft.

### Unbekannt beklaut Polen



**Half-Life 2:** In Russland können Sie bereits jetzt eine illegale Cracker-Version kaufen.

**World of Warcraft** ist nicht der einzige potenzielle Spitzentitel, der ungewollt im Internet kursiert. Eine aus drei Levels bestehende Version des Ego-Shooters **Painkiller** vom polnischen Entwicklerteam People can fly erwischte es im Dezember 2003. »Wahrscheinlich ein Journalist aus Europa«, so Publisher Dreamcatcher, habe eine Preview-Fassung auf einen öffentlichen Server geladen. Firmenboss Andrzej Poz-

nanski hält den Schaden allerdings für begrenzt: »Es werden keine unserer Programmiertricks verraten und es sind keine lizenzierten Module von Drittherstellern drin, was wirklich schlimm wäre«.

Ähnlich erging es dem Ego-Shooter **Far Cry** – von den 5.000 Betatestern einer Drei-Level-Multiplayer-Version haben wohl gleich mehrere die Dateien im Internet veröffentlicht. Ubi Soft befürchtet jedoch keine größeren Auswirkungen, weil die Version speziell für den Beta-Test entwickelt wurde. Das eigentliche Spiel lässt sich daraus nicht nachbauen.

### Das FBI jagt Half-Life 2

Ganz anders im Fall des Cracker-Einbruchs bei Valve: Dabei hatten Unbekannte den Sourcecode von **Half-Life 2** gestohlen, also die aus Hunderttausenden von Programmzeilen bestehende Rohfassung des Titels. Ein solcher Schaden

ist kaum wieder gutzumachen, schließlich steckt im Quelltext ein Großteil des Entwickler-Knowhows. Auch **Counterstrike: Condition Zero** wurde bei dem virtuellen Einbruch Beute der Diebe, wie Valve-Sprecher Doug Lombardi erst am 14. Januar 2004 gegenüber GameStar offenbarte. Inzwischen haben die amerikanischen Strafverfolger offenbar eine Spur der Cracker: Am 13. Januar 2004 wurden vom FBI einige Privatgebäude in San Francisco durchsucht; Ergebnisse lagen bis Redaktionsschluss noch nicht vor.

### Leak-Liebling Doom 3

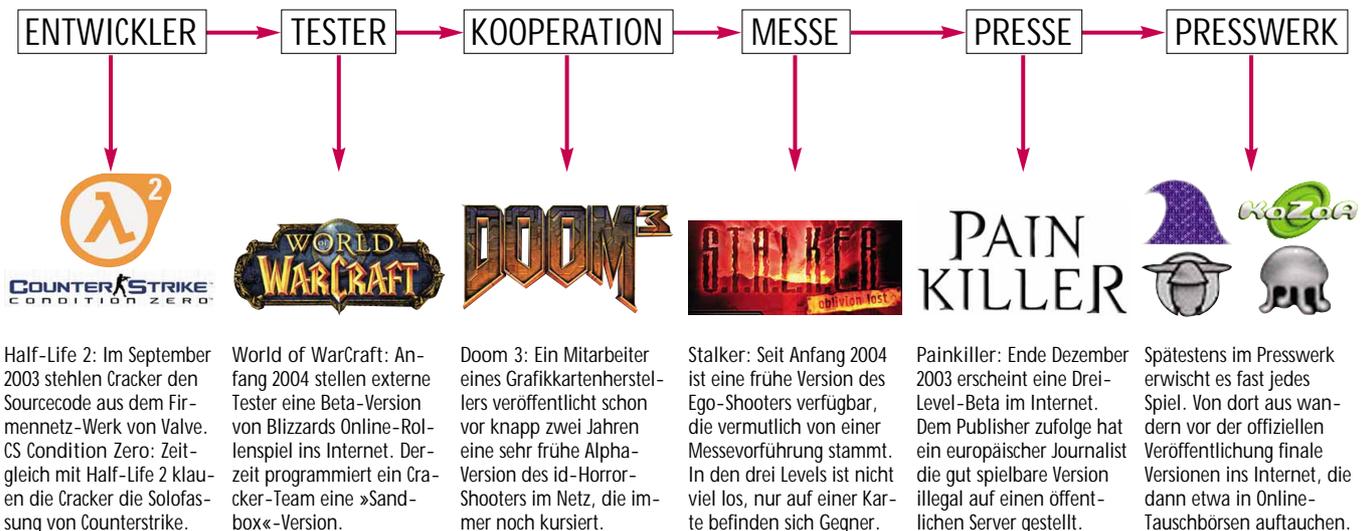
Immer noch einer der begehrtesten Leak-Titel ist eine spielbare Alpha-Fas-



Auf der Homepage von SandCraft berichtet das Team über die Fortschritte mit dem ehrgeizigen Projekt. Zum Beweis, dass sie Blizzards Client-Software zum Laufen gebracht haben, veröffentlichen die Cracker regelmäßig neue Bilder aus dem Spiel.

sung von **Doom 3** – dabei tauchte die schon vor fast zwei Jahren auf. Wie GameStar erfahren hat, stammt die Version von einem Grafikkarten-Hersteller, der Hardware und Treiber auf Kompatibilität testen wollte. id-Ikone Carmack störte vor allem, dass Spieler sich anhand der unfertigen Fassung ein falsches Bild vom späteren Spiel machen

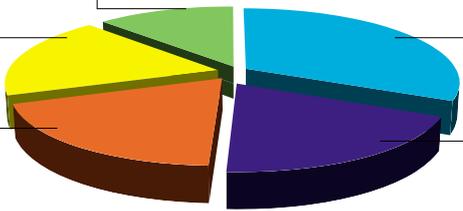
### SO KOMMT ES ZU »LEAKS«



**INTERNET-UMFRAGE**

»Stört es Sie, dass Leak-Versionen im Internet auftauchen?«

Mir ist das ziemlich egal: 18,1%  
 Nein, ich würde mir die Versionen sogar selbst gerne angucken: 12,3%  
 Ja, ich befürchte Release-Verzögerungen: 31,9%



Nein, wenn die Firmen nicht besser aufpassen, sind sie selbst schuld: 18,8%  
 Ja, weil es einfach Unrecht ist: 18,8%

Ergebnis: Gut die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer fühlt sich durch Leak-Versionen gestört – teils aus Sorge über Verzögerungen oder aus einem Unrechtsbewusstsein heraus.

könnten: »Jeder Versuch, daraus auf das fertige Spiel zu schließen, wäre ein Fehler«. Eine Sorge, die viele Entwickler teilen. Sie wissen, dass in Foren gerne über Bugs, schwache Grafik oder fehlende Features gelästert wird und selbst der beste Ruf schnell darunter leidet.

Einer der großen Konkurrenten von **Doom 3** hat Anfang 2004 ebenfalls den Weg als unfreiwillige Demo ins Internet gefunden: **Stalker** von GSC Gameworld. In nur drei Levels des Ego-Shooters kann man sich umgucken – besonders viel lässt sich mit dem laut GSC gut 1,5 Jahre alten Programmcode also nicht anstellen.

**Konkurrenz guckt zu**

Abhängig vom Programmumfang halten sich die Probleme durch ungewollte Veröffentlichungen zwar in Grenzen, aber Schaden richtet ein Datenleck dennoch an. **Painkiller**-Chef Andrzej Poznanski sorgt sich: »Es ist tödlich, wenn ein Konkurrententwickler dein Produkt schon

sehr lange vor Release sieht und die guten Ideen stiehlt, weil er dich damit an der Ladentheke schlagen kann«.

Ein weiteres Problem sind Release-Verzögerungen. Die treten vor allem dann auf, wenn die frühe Version einen Einblick etwa in Kopierschutz-Mechanismen oder Anti-Cheat-Tricks ermöglicht – dazu muss allerdings wie bei **Half-Life 2** der Sourcecode publik werden. Valve ist gezwungen, große Programmpakete neu zu entwickeln, um Angriffe beispielsweise auf den Mehrspieler-Modus oder sein Online-Vertriebssystem Steam zu verhindern. Geschätzte Verzögerung: mindestens ein halbes Jahr.

**Früher Eindruck**

Die Meinungen der Spieler über Vorab-Versionen sind geteilt. Bei unserer Internet-Umfrage gaben gerade mal rund zwölf Prozent der Teilnehmer an, sich Alphas und Betas selbst anschauen zu wollen. Einer von ihnen ist Andreas (Name geändert). Der 15-jährige Schüler aus München kennt alle einschlägigen Web-Seiten. Er interessiert sich vor allem für Actionspiele. »Klar, **Doom 3** und **Stalker** habe ich mir angeguckt«, sagt er. »Ich finde es interessant, schon jetzt einen Eindruck zu bekommen, was mich erwartet«.

**Schutz für Spiele**

Ein absolut sicherer Schutz gegen Leaks ist unmöglich. Denn bei der Produktion von Spielen sind neben den Entwicklern immer auch hunderte Mitarbeiter von Publishern, Hardware-Firmen, externe Studios und Medien beteiligt. Deshalb

denken viele Hersteller über neue Sicherungsmechanismen nach. Poznanski etwa überlegt, seine Vorab-Versionen nur noch mit einem unsichtbaren Software-»Wasserzeichen« rauszugeben – damit wäre bei unerwünschten Veröffentlichungen zumindest klar, wer Schuld ist.

**Fünf Jahre Knast**

Das Spielen von geleakten Beta-Versionen hat einen gewissen Reiz: Es ist spannend, sich Programme anzugucken, die der Rest der Menschheit noch nicht im Laden kaufen kann. Allerdings: Der Nervenkitzel ist gefährlich. Wer mit der illegalen Version von **World of Warcraft** den Blizzard-Server ansteuert, kann anhand seiner IP-Adresse gefunden werden. Aber auch in Solotiteln können versteckte ProgrammROUTINEN lauern, die eine Spur zur Identität des Spielers le-

**»Es ist tödlich, wenn ein Konkurrent dein Produkt schon vor Release sieht und die guten Ideen stiehlt.«**

Andrzej Poznanski, People can fly

gen. Das Risiko, erwischt zu werden, ist viel höher als bei raubkopierten, aber fertigen Versionen. Wer mit einer Leak-Version geschnappt wird, dem drohen bis zu fünf Jahre Gefängnis.

**Fertig ist besser**

Auch ohne Strafen verfliegt der Reiz der illegalen Spiele recht schnell. Wer sich etwa die Beta von **Stalker** aus dem Netz besorgt hat, kann sich damit vielleicht eine halbe Stunde beschäftigen. So lange dauert es nämlich, bis man die drei kleinen Vorab-Levels mit allen Räumen und Außenarealen erkundet hat. Wir empfehlen: Finger weg von illegalen Alpha-, Beta- oder Presse-Versionen. **PS**



Counterstrike Condition Zero: Wurde gemeinsam mit Half-Life 2 gestohlen.

**BETAS BEI GAMESTAR**

Auch GameStar bekommt regelmäßig Vor-Versionen von Spielen zugeschickt. Bei wichtigen Titeln passiert es sogar, dass alle paar Wochen oder gar Tage ein neuer Satz CDs in der Redaktion eintrifft. Einige Publisher schützen Ihre Titel mit Kopierschutz-Software, die wir erst freischalten müssen. Mal genügt eine simple Registrierung im Internet, mal bekommt der zuständige Redakteur vom Entwickler per E-Mail eine eigene .exe-Datei zugeschickt, mit der ihm eine Internet-Kopie zuzuordnen wäre (»Fingerprint«). Es gibt jedoch auch Entwickler, die uns ihre Werke völlig ungeschützt überlassen, weil sie sich bei uns darauf verlassen können, dass keine Version unrechtmäßig das Haus verlässt.

