



Der Ärger mit der Aktivierung

Um Raubkopien einzudämmen, schwören immer mehr Hersteller auf die Freischaltung ihrer Spiele über das Internet. Das System feiert Erfolge, verprellt aber oft genug den ehrlichen Käufer.

Über 1,5 Millionen Mal ging der Ego-Shooter **Bioshock** laut 2K Games bislang weltweit über die Ladentheke. Eine fantastische Bilanz, die der Publisher unter anderem seiner Kopierschutzmaßnahme verdankt: Wer **Bioshock** spielen will, muss das Programm über das Internet aktivieren und so mit seinem Computer »verheiraten«, sonst verweigert es den Start. Die Methode ist nicht neu. Bereits 2004 hat der Entwickler Valve sein **Half-Life 2** durch eine Online-Freischaltung vor Raubkopierern schützen wollen – mit durchschlagendem Erfolg. Zwar kursierte bereits 24 Stunden nach dem Erscheinen des Spiels ein Crack-Programm im Netz, das den Aktivierungszwang außer Kraft setzte, trotzdem verkaufte sich **Half-Life 2** allein in Deutschland herausragende 400.000 Mal. Die Kehrseite der Medaille: Unzählige Käufer liefen Sturm. Denn dass **Half-Life 2** zwingend eine Internet-Verbindung voraussetzt, stand weder auf der Packung noch im Handbuch des Spiels. Der deutsche Verbraucherschutz reagierte und strengte eine Unterlassungserklärung gegen den Publisher Vivendi an. Die Firma musste daraufhin sämtliche Schachteln mit einem gut sichtbaren Hinweis zum Freischaltungszwang versehen (wir berichteten in der Ausgabe 02/2005). Heute, fast drei Jahre nach diesem Präzedenzfall, ist die Aktivierung über das In-

ternet bei immer mehr Spielen Standard – und nach wie vor haftet ihr kein guter Ruf an.

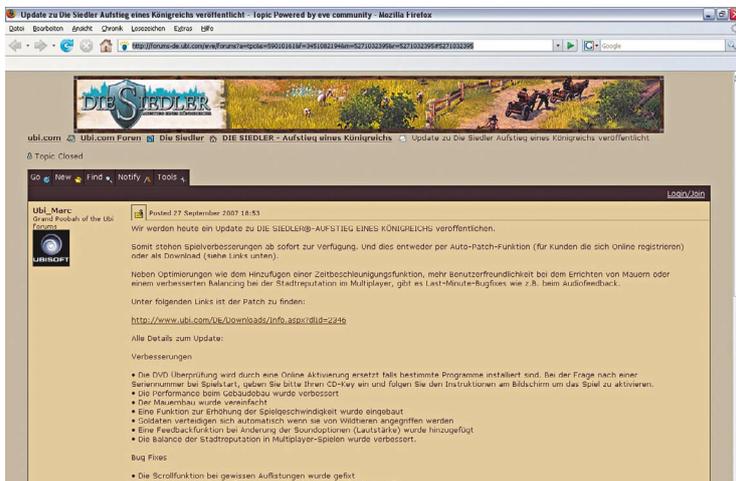
Rein ins Internet

Grund Nr. 1 für den schlechten Leumund der Online-Freischaltung: Trotz der wachsenden Zahl an Internetanschlüssen gibt es nach wie vor viele Haushalte, die keinen Zugang ins weltweite Datennetz haben. Beim Kauf eines geschützten Spiels stößt man dann zwangsläufig auf Hindernisse. **Bioshock** etwa lässt sich ausschließlich über das Internet freischalten – wer nicht über ISDN oder DSL online geht, muss zum Analog-Modem nebst teurer Call-by-Call-Verbindung greifen. Steht der provisorische Zugang, nervt der Shooter-Hit mit einer weiteren Hürde. Nach der Installation lädt das Spiel ein etwa zehn MByte großes Aktivierungsprogramm herunter, was bei einer Datenübertragung von 56 Kbit/s bis zu einer Stunde dauern kann. Wenn auf so etwas nicht explizit im Packungstext hingewiesen wird, fühlt sich so mancher Spieler zu Recht verprellt. Und kann das Programm laut Medienrechtler Stephan Mathé zurückgeben (siehe Interview-Kasten). Der Bundesverband für Verbraucherschutz hat im Fall **Bioshock** bislang »nur wenige Beschwerden« erhalten. »Die Betroffenen scheinen sich hauptsächlich in Internetforen auszutauschen und dort ih-

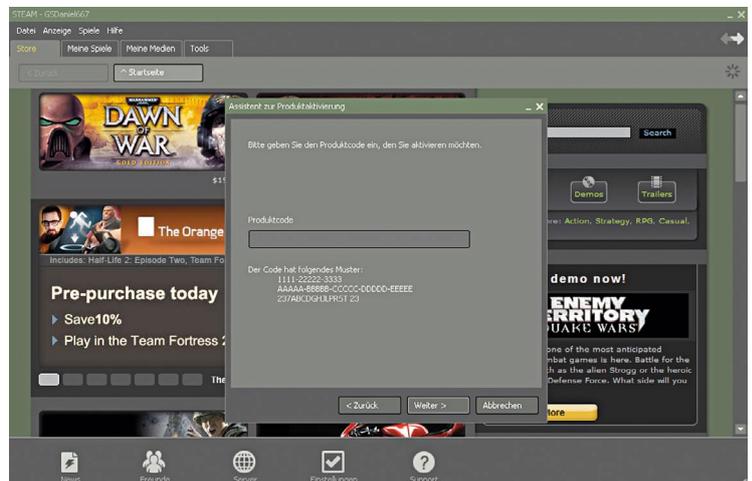
rem Ärger Luft zu machen«, so Susanne Einsiedler, Sprecherin der Behörde. Um derartige Probleme zu umschiffen, bietet der Publisher Zuxxez (**Two Worlds**), der seine Spiele seit dem Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2160** ebenfalls über eine Freischaltung schützt, eine Alternative an. Neben dem Internet kann der Spieler die Software auch über einen kostenlosen Telefonservice aktivieren. Nach der mündlichen Übermittlung eines 16-stelligen Codes ist das Programm betriebsbereit.

Ran ans Telefon

Grund Nr. 2 für Aktivierungsärger: Die Hersteller erlauben in der Regel nur eine bestimmte Anzahl an Freischaltungen. Ist das Kontingent aufgebraucht, lassen sich die Spiele nicht mehr starten. **Two Worlds** und **Earth 2160** etwa dürfen vom Spieler dreimal online angemeldet werden. Bei **Bioshock** wollte 2K Games zu Beginn gar nur zwei Aktivierungen erlauben, erhöhte die Toleranz nach massiven Kundenprotesten aber mittlerweile auf fünf. Ein Novum in Sachen Kundengängelung gab's Ende September zu bestaunen: Ubisoft ersetzte den normalen DVD-Kopierschutz in **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** am Erstverkaufstag nachträglich per Patch durch eine Internetaktivierung. Die springt aber nur dann an, wenn sich Kopierprogramme wie **Daemon**



Auf der Webseite von **Die Siedler 6** steht lapidar, dass der erste Patch eine Internetaktivierung einbaut.



Fast alle von Valve in der Online-Plattform **Steam** bereitgestellten Spiele setzen eine Freischaltung voraus.



Man braucht gute Augen, um den Hinweis zur Aktivierung auf der **Bioshock-Verpackung** zu entdecken.

Tools oder **Alcohol** auf der Festplatte des Spielers befinden. Eine solche Maßnahme sei ein rechtmäßiges Mittel für Hersteller zum Schutz ihrer Software, sagen sowohl der Rechtsexperte Mathé als auch der Verbraucherschutz. Allerdings: »Ein Computerspiel sollte auf die beschränkte Nutzbarkeit des Produkts hinweisen«, mahnt Susanne Einsiedler. »Ansonsten besteht die Gefahr einer Irreführung des Verbrauchers. Dieser geht davon aus, dass ein Spiel von jedem Computer aus unbeschränkt genutzt werden kann.« Da das weder bei **Bioshock** noch bei allen anderen aktivierungspflichtigen Spielen der Fall ist, prüft die Behörde momentan, inwieweit man auffälligere Packungshinweise fordern kann.

Ob auf den Freischaltungszwang nun hingewiesen wird oder nicht: Was ist, wenn ein Spieler sein Kontingent aufgebraucht hat? »Gibt man unseren Service-Mitarbeitern eine plausible Erklärung, dann wird das Aktivie-

rungskonto in der Regel anstandslos auf null zurückgesetzt«, erklärt Jörg Schindler, Sprecher von Zuxxez. Auch 2K Games schildert im hauseigenen Forum, dass **Bioshock**-Käufer problemlos neue Freischaltungs-Kontingente erhalten, wenn ein »vernünftiger Grund« genannt wird. Bastler dürfen ohnehin beruhigt aufatmen: Der Wechsel von Grafikkarten oder Prozessoren wird vom Spiel nicht als Umzug in ein neues System verstanden. Die Anzahl möglicher Aktivierungen bleibt deshalb unangetastet. Dennoch erschweren quantitativ beschränkte Internetaktivierungen den Wiederverkauf eines Spiels. Ein bereits dreimal aktiviertes **Bioshock** ist auf Auktionsbörsen wie Ebay deutlich weniger wert als ein jungfräuliches. Die Angabe solcher Informationen ist für den Verkäufer aber (noch) nicht verpflichtend, weshalb man den Anbieter vor einem Erwerb des Spiels sicherheitshalber nach bereits erfolgten Aktivierungen fragen sollte.

Raus mit der Aktivierung

Grund Nr. 3 für Käuferfrust über die Fernfreischaltung: Wie sicher ist es, dass ich mein Spiel auch nach Jahren noch aktivieren kann? Das prominenteste Negativbeispiel ist der Ego-Shooter **Prey**. Zum Erscheinen konnte man das Spiel nicht nur im Laden, sondern auch über die Online-Plattform Triton kaufen. Als der Steam-Konkurrent drei Monate später dicht machen musste, saßen die verdutzten **Prey**-Käufer vor einem streikenden Spiel. Die Nachfragen der Kunden im offiziellen Forum blieben tagelang unbeantwortet. Auch der Plan, die Internetaktivierung durch einen Patch aufzuheben, scheiterte an rechtlichen Fragen. 3D Realms und 2K Games reagierten deshalb kulant und schickten kostenlosen Verkaufsversionen an die Ex-Triton-Nutzer.

Damit **Prey** ein Einzelfall bleibt, entfernen viele Hersteller den Aktivierungszwang nach einer Weile. So lässt sich die Steam-Version von **Trackmania United** mittlerweile spielen, ohne dass das Programm bei jedem Start nach Hause telefoniert. Auch Zuxxez knipst die Freischaltung aus, wenn die Spiele als Budget-Version erneut in die Läden kommen. Und laut Ken Levine, Chefdesigner bei 2K Boston, soll **Bioshock** nur in den ersten Monaten an die Internet-Leine gelegt werden. Auf der anderen Seite verprellt diese Vorgehensweise die sogenannten Initialkäufer, die am Erscheinungstag ihr Lieblingsspiel haben wollen. Denn wenn der Aktivierungszwang Probleme machen kann, in wenigen Monaten aber abgeschafft wird, fragt sich der ehrliche Spieler zu Recht, warum er nicht einfach warten soll. Das kann den Hersteller in den wichtigen ersten Wochen viel Geld kosten – zumal selbst durch eine Freischaltung geschützte Spiele nicht vor Crack-Programmen gefeit sind. DM

Das sagt der Anwalt



Stephan Mathé (34) ist Rechtsanwalt in Hamburg mit Schwerpunkt Medien- und Wirtschaftsrecht. Bis 2001 war er als Produktmanager beim Publisher Eidos tätig und arbeitete danach unter anderem für die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Momentan lehrt er Medienrecht an der Universität Magdeburg und der Grafikdesign-Schule Schwerin.

GameStar ... Kann ich Spiele zurückgeben, wenn ich sie wegen einer Aktivierung nicht installieren kann?

... **Mathé** Solange ein Internetanschluss noch nicht zum allgemeinen Standard gehört, gilt Folgendes: Ist auf der Packung nicht ausdrücklich auf den Umstand hingewiesen, dass ein Spielen der Software ohne vorherige Internetaktivierung nicht möglich ist, kann der Käufer das Spiel zurückgeben. Bei reinen Online-Spielen liegt es natürlich in der Natur der Sache, dass dafür auch ein Internetzugang bestehen muss.

... Reicht es also, wie bei Bioshock »Wichtiger Hinweis: Das Spiel benötigt eine Internetverbindung zur Aktivierung!« auf die Rückseite der Packung zu schreiben – in einer Schriftgröße von 1,1 Millimetern zwischen den Hardware-Voraussetzungen und der Adresse des Herstellers?

... Der Hinweis muss von einem durchschnittlich aufmerksamen Käufer gesehen werden können. Der Wortlaut ist daher in Ordnung, aber der Text muss auch sichtbar platziert werden. Das heißt: nicht im »Kleingedruckten«.

... Ist es rechtlich unbedenklich, wenn man ein Spiel nur fünfmal installieren darf?

... Auch hier kommt es ganz darauf an, wie dieser Mechanismus kommuniziert wird. Wenn auf der Verpackung auf diesen Umstand deutlich hingewiesen wird, könnte dies rechtlich in Ordnung sein. Man kauft dann quasi die Erlaubnis, die Software fünfmal aktivieren zu dürfen. Dann kann sich jeder selbst überlegen, ob er so einen Vertrag wirklich schließen möchte. Sollte aber kein deutlicher Hinweis auf der Verpackung enthalten sein, wäre dies wiederum ein Grund zur Rückgabe.

... Ist es erlaubt, einem Spiel wie etwa Die Siedler 6 eine »Allergie« gegenüber Programmen dritter Hersteller einzubauen, nur um die eigene Software zu schützen?

... Sobald eine Software das Programm eines anderen Anbieters lahmlegt oder ähnlich darauf zugreift,

könnte ein Wettbewerbsverstoß vorliegen, wogegen der andere Anbieter rechtlich vorgehen könnte. Ist es aber nur so, dass das Spiel auf dem Rechner befindliche Hackerprogramme identifiziert und dann die eigene Aktivierung anpasst, wäre das wohl in Ordnung.

... Was passiert, wenn aufgrund eines Umstandes die Unterstützung des Spiels eingestellt würde und man es nicht mehr aktivieren könnte?

... Sollte gleich nach dem Kauf eine Aktivierung nicht mehr möglich sein, liegt ein Mangel vor. Vertragspartner ist der Verkäufer und nicht der Spielhersteller, sodass eine Insolvenz des letzteren insoweit irrelevant wäre. Wenn eine solche Aktivierung aber erst Jahre später nicht mehr möglich wäre und das Spiel bis dahin normal nutzbar war, dann wäre ein solcher Rückgabeananspruch sicherlich irgendwann ausgeschlossen, denn eine unendliche Nutzbarkeit ist kaum geschuldet.