

# Ein fatales Signal

Sollte Rockstar bei GTA 5 auf Online-Zwang und restriktives DRM setzen, könnte das auf andere PC-Spiele abfärben. Das kann der Plattform nur schaden, findet Michael Graf.



Michael Graf  
Chefredaktion  
micha@gamestar.de

Die PC-Version von GTA 5 verschiebt sich noch mal, haha, das kann ich inzwischen als Realsatire belächeln. Es ist ja trotzdem schön, dass GTA 5 überhaupt für den PC kommt, nach all der Unsicherheit der vergangenen Jahre. Als sich die Entwickler damals, Ende 2012, über eine PC-Umsetzung beharrlicher ausschwiegen als ein Mafia-Kronzeuge nach einem Schlägerbesuch, hatte ich geschrieben, dass eine PC-Abstinenz von Rockstar ein fatales Signal für unsere Lieblings-Spieleplattform wäre. Hätte ein Branchen-Leuchtturm wie GTA 5 den PC links liegen gelassen, hätte das nämlich auch andere Hersteller davon überzeugen können, dass die Plattform keine Rolle und die Zukunft der digitalen Blockbuster rein auf den Konsolen spiele. Und allen coolen Kickstarter-Projekten und bezaubernden Indie-Titeln zum Trotz: Der PC braucht auch seine großen Namen, seine Skyrim, seine Diablos, seine Battlefields, seine Call of Dutys. Sonst wären PC-Spieler bald nur noch Randgruppe.

Okay, Entwarnung, GTA 5 kommt für den PC (im März, ganz bestimmt). Doch in seiner letzten Verschiebungs-Pressemeldung deutet Rockstar womöglich ein anderes fatales Signal an. Ganz am Ende, im Kleingedruckten, versteckt sich nämlich der unscheinbare Satz: »Für die Aktivierung, das Online-Spielen und die Prüfung der Nutzungsberechtigung in bestimmten Abständen ist eine bestehende Internetverbindung erforderlich.« Oh-oh.

## Angst im Kleingedruckten

»Eine bestehende Internet-Verbindung«, wie nennt man das noch gleich im Volksmund? Genau: Always On. Wenn ich den Absatz richtig deute, gilt das auch für den Solo-Modus von GTA 5. Warum sonst sollte Rockstar die »bestehende Internetverbindung« und die »Prüfung der Nutzungsberechtigung in bestimmten Abständen« derart betonen? Schon klar, heute ist doch jeder online, Breitband-Zeitalter, Smartphones, blabla, diese Predigt hören wir in solchen Fällen immer wieder. Blöd nur, wenn's nach hinten losgeht, die Server abkackeln und das dumme Spiel selbst im Solomodus nicht startet. Für den ich ja eigentlich gar nicht online sein müsste, wenn die Entwickler keine panische Angst vor Raubkopien hätten.

Und das ist noch nicht alles, im Pressemeldungs-Kleingedruckten steht außerdem: »Weitere Softwareinstallationen sind erforderlich, darunter die Rockstar Games Social Club-Plattform, [...] und Authentifizierungs-Software, die bestimmte Hardware-Merkmale zu Prüfungszwecken für Nutzungsberechtigung und digitales Rechtemanagement sowie zur System-



GTA Online erlaubt bald auch Koop-Überfälle – eine schöne Belohnung für Käufer.



Los Santos und Umland sähen ohne Online-Grenzkontrolle noch einladender aus.



Keine Solokampagnen sollte eine dauerhafte Internetverbindung voraussetzen.

ermittlung und weitere Kundendienst-Zwecke erkennt.« Der Rockstar Social Club! Jene Software gewordene Zimtzicke, die schon beim PC-Release von GTA 4 mehr Login-Probleme aufwarf als ein World-of-Warcraft-Addon am Erstverkaufstag! Damals erkannte Rockstar seinen Griff ins Klo und entfernte die Social-Club-Pflicht später per Patch. Und jetzt kehrt sie zurück. Gut, vielleicht funktioniert es diesmal ja besser. Trotzdem ein ungutes Vorzeichen. Außerdem »Authentifizierungs-Software«, die meine Rechnerkonfiguration ausliest? Etwa, damit ich GTA 5 bloß nicht auf mehreren Rechnern aktiviere? Ist die Anzahl der Aktivierungen gar begrenzt, ein fast schon vergessenes Relikt der Kopierschutzpanik der späten 2000er-Jahre (siehe Spore)? Und hatten sich die PC-Spieler nicht schon damals bei Electronic Arts' Origin-Plattform darüber aufgeregt, dass dessen Lizenzvereinbarung sich weitreichende Spionagerechte einräumte? Ojemine.

## Wird Gängelei salonfähig?

Bislang konnte Rockstar auf meine Nachfrage hin nicht erklären, ob die »bestehende Internet-Verbindung« auch für die Solo-Kampagne notwendig ist. Was bei der ominösen »Systemermittlung« genau ermittelt wird, muss sich ebenfalls erst noch zeigen. Und ja, es könnte sein, dass der Social Club runderläuft. Sollte Rockstar bei GTA 5 aber tatsächlich auf Online-Zwang und mehrere Pflichtplattformen (Social Club sowie »Authentifizierungs-Software«) setzen, und sollte sich das Spiel, was nicht ganz unwahrscheinlich

ist, trotzdem gut verkaufen – dann wäre das eben abermals ein fatales Signal für die Plattform PC. Denn es macht Kundengängelei noch salonfähiger als sowieso schon. Falls ein Spiel mit der Strahlkraft eines GTA 5 seinen Käufer derartige Zumutungen auferlegen sollte, dürfte das auf andere Hersteller abfärben. Klar: Wenn die PC-Spieler das bei GTA 5 akzeptieren, warum dann künftig nicht auch bei anderen Spielen?

Und die Dummen bei übersteigerten Kopierschutzmaßnahmen sind wie üblich nicht die Raubkopierer, sondern die ehrlichen Käufer, die ein bezahltes Spiel nicht starten können, wenn die Server oder die Internet-Anbieter zicken. Sogar im Solomodus. Es wäre doch viel besser, ehrliche Käufer und Online-Aktivierer zu belohnen, etwa mit zusätzlichen DLCs. Und mit dem Multiplayer-Ableger GTA Online hätte Rockstar ja eigentlich auch schon ein zugkräftiges Argument für die Aktivierung: Wer mit Freunden durch Los Santos toben will, muss sich eben anmelden; wer drauf verzichten kann, bleibt offline. Das positive Signal wäre aber gewesen, bei GTA 5 komplett auf »digitales Rechtemanagement zu verzichten – wie beispielsweise CD Projekt bei der GOG-Version von The Witcher 3. Aber ach, man wird ja wohl noch träumen dürfen. Die Angst vor Raubkopien siegt bekanntlich gerne mal über die Kundenfreundlichkeit. Und dass Angst nicht immer zu klugen Entscheidungen führt, kann man jeden Tag in den Nachrichten sehen.