



Pro und Contra Steam

STEAM - FLUCH ODER SEGEN?



Markus Schwerdtel

Stream hat uns befreit! Befreit von den verkrusteten Mechanismen des Publisher-Systems, das sich viel zu lange an den altmodischen Strukturen des traditionellen Musik- oder Buchvertriebs orientiert hat. Wir erinnern uns: Wer als Entwickler in der Prä-Steam-Ära erfolgreich ein Spiel veröffentlichen wollte, musste sich auf eine echte Ochsentour machen: Endlose Meetings mit Geldgebern, Prototyp-Pitching in den Hinterzimmern der Game Developers Conference, nervenaufreibende Abstimmungsprozesse mit Produzenten und Marketingleuten eines Publishers. Und dann hat das Spiel am Ende nicht mal viel mit der ursprünglichen Vision zu tun, sondern ist ein glatt geschliffenes Produkt ohne Seele.

Ganz anders jetzt: Schon auf der Steam-Startseite entdecke ich spannende Nischentitel, die früher einfach als Hirngespinnst in der Entwickler-Schublade geblieben wären. Natürlich sind das nicht alles reinste Indie-Perlen, aber Userbewertungen und Kuratorenlisten bewahren mich vor Fehlkäufen. Und das Beste: Statt mein Geld einem großen Publisher in den Rachen zu werfen, landet die Kohle (abzüglich Valves individuell verhandeltem Anteil) direkt beim Entwickler.

Besitz bindet

Steam hat uns befreit! Befreit vom Ballast unzähliger Spieleschachteln, die ihr Dasein

als Staubfänger im Keller fristen. Ich weiß, dass viele Spieler stolz auf ihre Sammlung sind und sie gern ins Regal stellen. Ich bin keiner von ihnen. In rund 30 Jahren Spielerkarriere kommt nämlich ganz schön viel Material zusammen. Da ist man froh, wenn einem eine einheitliche, komfortable Plattform die digitale Verwaltung des eigenen Spielearchivs abnimmt und es platzsparend in der Cloud parkt. Und dabei hört der Komfort ja nicht auf: Funktionen wie das Family Sharing, der Big-Picture-Modus oder der Geschenk-Service sind extrem praktisch. Ja, all das ginge theoretisch auch ohne Steam, aber eben viel, viel umständlicher! Außerdem muss ich jetzt nicht mehr zum Release eines großen Titels vor dem Spielladen kampieren, eine Schachtel kaufen und dann erst mal nach Hause fahren und installieren. Nein, dank Pre-Load kann ich jetzt direkt loslegen, wenn die Uhr auf 00:01 springt. Ich gehe sogar so weit, zu sagen: Steam ist die ideale Vertriebsplattform für das durch und durch digitale Medium Computerspiel. Schachteln mit Datenträgern waren nur Krücken auf dem Weg in den natürlichen Lebensraum der Spiele: das Internet.

Kunst für alle

Steam hat uns befreit! Befreit von der Preisbarriere, die bisher viele Menschen vom Hobby Computerspiele ferngehalten hat. Denn auch wenn sich der krasse Preisverfall von Top-Titeln kurz nach Release für Entwickler katastrophal auswirken kann – für

die Spieler ist er ein Segen! Noch nie war es so erschwinglich, immer die neuesten Spiele zu kennen. Und wenn man sich in unbekanntes Indie-Terrain wagt und es einem dann doch nicht gefällt, ist nicht soooo viel Geld verloren. Außerdem nutze ich die regelmäßigen Steam-Sales, um meine digitale Bibliothek um Klassiker und Must-Haves zu ergänzen – noch dazu, ohne erst jeden Media Markt zwischen Rosenheim und Ingolstadt abfahren zu müssen, um noch den letzten Software-Pyramiden-Restposten aufzustöbern. Skyrim hatte ich zum Beispiel bisher nur auf Disk, der Himmel weiß, wo die Scheibe rumliegt. Für Siebenfüßlich gehört mir jetzt das Komplettpaket mit allen Addons, jederzeit auffind- und installierbar in meiner Steam-Bibliothek.

Ja, mir ist natürlich klar, dass ich damit meinen »Spiele-Besitz« – innerhalb der durch die AGB vorgegebenen vertraglichen Grenzen – an die Willkür von Valve kopple. Und natürlich wissen Newells Mannen nahezu alles über mein Spielverhalten, meine Vorlieben und ein Stück weit sogar über meine Finanzen (»Der kauft immer nur im Sale, der alte Knickerer. Hat's wohl nicht so dicke!«). Aber ganz ehrlich: Google, Apple, Facebook, die NSA und das Finanzamt wissen mindestens genauso viel über mich. Datenschutz-Paranoiker werden deshalb ohnehin einen Bogen um diese und alle anderen Vertriebsplattformen machen. Für mich jedoch überwiegen in der Summe eindeutig die Vorteile – ich mag Steam.



Hätte ohne die Indie-Unterstützung von Steam vermutlich nie das Licht der Welt erblickt: Das fantastische Pixel-Aufbauspiel Kingdom.



Klassiker wie Skyrim gibt es im Sale für ein paar Euro – ideal, um seine Bibliothek zu vervollständigen. Oder finden Sie ihre Skyrim-Disk noch?

Als sich 2004 herausstellte, dass Half-Life 2 an so ein komisches, neues Online-Tool gebunden ist, sackten auch in der GameStar-Redaktion die Gesichter in die Tiefgarage: Wie kann Valve es wagen, Spieler ohne Internetverbindung auszusperrern? Seitdem sind mehr als elf Jahre vergangen, die Welt wurde immer vernetzter, und Steam ist längst zur etablierten und angesehenen Internet-Plattform gewachsen. Erst kürzlich verriet eine unserer Online-Umfragen, dass 98 Prozent der 10.769 Teilnehmern Steam verwenden, zugleich ergab unsere Umfrage zum neuen Wertungssystem bereits Anfang des Jahres: Wenn ein Spiel schon fest an eine Online-Plattform gebunden sein muss, dann ist unseren Lesern Steam immer noch am liebsten. Ja, Valve hat die PC-Spielebranche in den letzten Jahren nicht nur geprägt, es hat sie erobert. Aber leistet Steam denn einen rundum positiven Beitrag zu unserem Hobby, oder muss in der Tiefgarage immer noch ein Gesichtsparkplatz freigehalten werden? Markus Schwerdtel und Michael Graf diskutieren die Licht- und Schattenseiten der Valve-Dominanz.



Die Steam-Pflicht für Half-Life 2 war ein Skandal.

Monopol. Schon das Wort klingt böse, nach Unterdrückung, Ausbeutung, steigenden Benzinpreisen und zigarrenschmauchenden Dickwästen, die Öltankern lächelnd beim Sinken zuschauen. Gut, so schlimm ist es mit Steam noch lange nicht. Dennoch kontrolliert Valve einen signifikanten Teil unseres Hobbys; wer auf dem PC spielen möchte, kommt an Steam kaum vorbei. Und zwar gezwungenermaßen, die meisten an die Valve-Plattform gebundenen Spiele gibt es sonst nirgendwo, nur ein paar Ausreißer verirren sich auf andere Plattformen oder gar kopierschutzfrei auf Gog.com. Steam schränkt unsere Wahlfreiheit also empfindlich ein – das Merkmal eines Monopols. Eine Monopolstellung bringt allerdings auch große Verantwortung mit sich, und der wird Valve in vielerlei Hinsicht nicht gerecht.

Anarchie auf Steam

Bereits vor drei Monaten haben wir im Report »Anarchie auf Steam« berichtet, dass Willkür und Betrugsversuche auf der Valve-Plattform alarmierend zunehmen, vor allem im Rahmen der »Early Access«- und »Greenlight«-Programme. Da löschen Entwickler unerwünschte Userbeiträge einfach oder bannen sogar Moderatoren, die angesichts der vielen Problemherde völlig überfordert sind. Die Urheber rassistischer, homophober oder anderweitig beleidigender Spiele und Kommentare fliegen teils erst nach Monaten endgültig raus. Okay, das geschieht vor allem im »Hinterhof« von Steam, bei we-

niger prominenten Titeln. Und ja, ich weiß zu schätzen, dass Steam allen neuen Entwicklern und Ideen eine Chance gibt, dabei ist auch viel Gutes entstanden. Auf den Konsolen etwa geht's restriktiver zu, ohne Zustimmung von Microsoft und Sony geschieht gar nichts. Zugleich verfestigt sich aber der Eindruck, dass Valve die eigene Plattform über den Kopf gewachsen ist.

Die große Entwertung

Was viele Spieler freut, ist ebenfalls ein Gefahrenherd: die Steam Sales. Ja, auch ich habe schon billig auf Steam eingekauft. Doch die Regelmäßigkeit und der Umfang der Rabattaktionen entwertet Spiele auch immer mehr: Warum sollte ich überhaupt noch etwas zum Vollpreis kaufen, wenn's mir schon wenig später nachgeworfen wird? Ein prominentes Beispiel ist Tomb Raider, dessen Verkaufspreis Square anno 2013 schon vier Monate nach dem Release um 75 Prozent gesenkt hat. Fünfundsiebzig Prozent! Ich kann jeden verstehen, der sowas zum Anlass nimmt, auch bei anderen Spielen noch ein paar Monate mit dem Kauf zu warten. Wird schon billiger werden. Das Problem: Das kann sich für die Publisher nicht rentieren. In einer Zeit, in der Entwicklungsteams immer größer und -kosten immer höher werden, in der selbst Spiele wie Max Payne 3 mit seinen drei Millionen Verkäufen als Flop gehandelt werden – in einer solchen Zeiten werden sich Publisher immer genauer überlegen, ob sich eine PC-Version überhaupt noch lohnt. Und

wenn, dann wird sie halt nebenbei zusammengeklopft, als Abfallprodukt der preisstabileren Konsolenfassung. Umsetzungsdesaster à la Batman: Arkham Knight dürften so häufiger werden, was wiederum Vollpreiskäufer abschreckt – ein Teufelskreis. Und dann muss sich auch niemand wundern, wenn plötzlich in jedem zweiten Menü irgendwelche Mikrotransaktionen angeboten werden. Irgendwie muss der Kram ja Kohle abwerfen. Sparsamkeit hin oder her: Ja, ich bin schon der Meinung, dass gute (!) Spiele zum Release und in den Folgemonaten den Vollpreis wert sind.

Klar, ich kenne und schätze die Vorzüge von Steam. Valves Quasi-Monopol und seine Auswirkungen besorgen mich aber. Mal ganz davon abgesehen, dass Gabe Newell & Co. die ganze Online-Anbinderei überhaupt erst salonfähig gemacht haben; ohne die Pionierarbeit von Steam hätten Origin und Uplay einen schlechten Stand gehabt. Und unser Hobby wäre freier, als es heute ist. Übrigens auch wegen der Spieleblockaden: Geo-Locks indizierter Spiele sind dank Steam allgegenwärtig geworden, die werden deutschen Nutzern nämlich einfach nicht mehr angeboten – obwohl man sie als Erwachsener hierzulande ganz legal kaufen dürfte. Aber weil Valve zu faul für Altersnachweise oder Uhrzeitregelungen (»Indizierte Titel erst ab Mitternacht«) ist, fällt das eben flach. Schöne, neue Welt. ★



Michael Graf



Der Preis von Tomb Raider wurde schon vier Monate nach Erscheinen radikal gesenkt. Natürlich kauft da niemand mehr zum Vollpreis.



Je weniger sich PC-Versionen auszahlen, desto häufiger drohen uns Umsetzungsdesaster wie Batman: Arkham Knight.