

Blizzard zeigt Spionage-Ambitionen bei Online-Spielern

25.04.2001 11:27 Uhr

Peter Schmitz

Freunde von Online-Multiplayer-Partien des erfolgreichen Rollenspiels **Diablo II**[1] sind stinksauer auf den Hersteller **Blizzard**[2], der auch den zum netzgestützten Spielen verwendeten Server **Battle.net**[3] betreibt: Mit dem am 19. April veröffentlichten **Upgrade-Patch**[4] auf die Version 1.06 des Spiels hat Blizzard zugleich auch geänderte Zugangsbedingungen für das kostenlos nutzbare Battle.net eingeführt, welche die Nutzer per Mausklick akzeptieren müssen – sofern sie nicht draußen bleiben wollen. Darin lässt der Spielehersteller sich sehr weit gehende Rechte zubilligen, was das Ausspähen von Systemdaten der Teilnehmer beim Spielen im Battle.net betrifft. So heißt es etwa in Punkt 9.III der neuen Benutzerregeln: "Blizzard hat das Recht, bestimmte Identifizierungsinformationen bezüglich Ihrer Computer-Hardware und Ihres Betriebssystems, einschließlich der Identifikationsnummern Ihrer Festplatten, CPU, IP-Adressen und Betriebssystems zu Identifizierungszwecken zu erhalten, ohne dass Sie darüber eigens informiert werden." Darüber hinaus beansprucht man auch das Recht, "nicht-persönliche Daten" aus der Browsersoftware der Teilnehmer auszulesen, um "bestimmte demographische Erhebungen" durchzuführen – ebenfalls ohne ausdrückliche Information der Betroffenen. Beobachter bezweifeln, dass solcherlei nach dem deutschen Datenschutzrecht überhaupt zulässig wäre.

Für Unruhe in der Spielerschaft sorgt darüber hinaus eine weitere Passage der neuen Benutzerregeln, die nach Ansicht etlicher nahelegt, dass der eigentliche Zweck des postulierten "Schnüffelrechts" mit der beabsichtigten Verfolgung von Copyright-Verletzungen zu tun hat. In Punkt 8 heißt es: "Es gehört zur Politik von Blizzard, bei strafrechtlichen Nachforschungen mit den damit befassten Institutionen in vollem Umfang zu kooperieren, wozu gehört..., Benutzer-Internet-Protokoll-Adressen (IP) und damit verbundene persönliche Informationen zu verfolgen sowie alle zur Verfügung stehenden Benutzer-Informationen bereitzustellen..."

Zur Identifikation der Spieler von Seiten des Servers ist das Auslesen irgendwelcher Systemdaten jedenfalls nicht notwendig – diese geschieht über die Verbindung des Spielernamens mit einer mehrstelligen Seriennummer, die man beim Kauf des Spiels erhält und bei der Installation angibt.

Das im vergangenen Jahr erschienene Diablo II bezieht vielen Käufern zufolge einen großen Teil seiner Popularität aus der Möglichkeit, über Battle.net kostenlos mit anderen Teilnehmern ins gemeinsame Abenteuer einsteigen zu können. Dies erscheint auch als Werbeargument bereits auf der Verpackung des Spiels.

Über Battle.net laufen Multiplayer-Sessions der Blizzard-Spiele Diablo, Diablo II, Warcraft II und Starcraft. Diablo-II-Fans, von denen viele in jüngster Vergangenheit über Instabilität des

Serverbetriebs mit ausgeprägten Verzögerungen ("lags") geklagt haben, kritisieren nun, dass Blizzard zwar offenbar nicht in der Lage gewesen ist, die technischen Probleme auszuräumen, stattdessen aber seine Energien darauf verwendet hat, mit dem neuen Patch samt dazugehöriger neuer Nutzerbedingungen für Battle.net eine Art Lauschangriff auf die Spieler zu unternehmen. (psz[5])

URL dieses Artikels:

<http://www.heise.de/-38185>

Links in diesem Artikel:

[1] <http://www.d2network.de/>

[2] <http://www.blizzard.com>

[3] <http://www.battle.net>

[4] <http://www.blizzard.com/support/information/d2patch.shtml>

[5] <mailto:psz@ct.de>

Copyright © 2001 Heise Medien