

Wenn der Kopierschutz Käufer verprellt

ÄRGER VORPROGRAMMIERT

Bei immer mehr aktuellen Spielen wie Rome oder Sims 2 zickt der Kopierschutz – die Programme verweigern die Zusammenarbeit mit Brennsoftware oder CD-Emulationsprogrammen.

Jahrelang wartet man auf das Erscheinen eines Spiels – dann ist es da und lässt sich nicht installieren. Schuld daran: die mittlerweile immer raffinierteren Kopierschutzmethoden. Zuletzt sorgte **Die Sims 2** für Ärger. Das Spiel verweigert die Installation, wenn der Anwender Brennsoftware oder ein CD/DVD-Emulationsprogramm einsetzt (das einem Spiel vorgaukelt, die Original-CD wäre im Laufwerk). Harmlose Applikationen wie **Daemon Tools** und **Nero** sorgen damit bei den ehrlichen Käufern für Ärger. In Activisions **Rome** arbeitet ein ähnliches System wie in **Die Sims 2**. Laut Angaben von Activision bemängelt der bei **Rome** verwendete Kopierschutz Programme wie **CloneCD**.

Macken im System

Allerdings treten die Probleme nicht immer auf. Unser Testsystem verfügte sowohl über **CloneCD**, wie auch **Daemon Tools**, trotzdem lief **Rome** einwandfrei. In anderen Fällen wurde der Kopierschutz auch aktiv, obwohl keines der Utilities installiert war. Es gibt aber auch Spiele, bei denen der Kopierschutz erst nach der Installation zuschlägt und

nicht mal eine Fehlermeldung ausgibt. So zum Beispiel bei Titeln von Jowood. Während die Spieler sich auf den ersten Spielstart freuen, verabschieden sich die betreffenden Spiele einfach ins Datenirrwana. Der Spieler starrt anschließend wieder auf den leeren Windows-Desktop. Fehlermeldung? Fehlanzeige! Erst wenn das Brennprogramm **Nero** deinstalliert wird, startet das Spiel.

Grund zur Reklamation

Das Grundproblem: Die Käufer wissen in der Regel nicht, dass sich ein Kopierschutz nicht mit anderen Programmen verträgt. Denn in der Regel ist Software, die nicht auf dem System installiert sein darf, nicht auf der Packung ausgewiesen. Auf der **Rome**-Schachtel steht zum Beispiel nur, das Spiel sei »kopiergeschützt« – gegen welche Software **Rome** allergisch reagiert, erfährt der Käufer nicht. Auch die Händler weisen nur selten darauf hin.

Laut den Verbraucherzentralen sind die nervigen Kopierschutzmethoden, die den Anwender zur Deinstallation von Programmen zwingen, ein Grund für eine Reklamation. Der Käufer kann das



Spiel wieder zu seinem Händler bringen und das Geld zurückverlangen. Ein fader Beigeschmack aber bleibt. Immerhin kann es nicht angehen, dass Publisher eines Spiels den Anwendern vorschreiben, welche Programme sie auf ihrem Rechner installiert haben dürfen



Entdeckt Rome CD-Emulatoren, verweigert es die Installation.

und welche nicht. Und die Fans wollen ihr Spiel ja gar nicht zurückbringen, sondern damit das tun, weshalb sie es gekauft haben: es spielen.

Verlockende Lösungen

Als Ausweg bleibt das Internet, das auch gleichzeitig zeigt, wie wirkungslos alle Kopierschutztechnologien sind. Im Netz finden sich stets kurz nach Release so genannte NoCD-Cracks, mit denen der Kopierschutz umgangen werden kann. Auch ehrlichen Käufer eines Spiels tauchen auf der Suche nach Lösungsmöglichkeiten in diese Schattenwelt hinab. Kein Kopierschutz hat je verhindert, dass Raubkopien kursieren.

In der Musikindustrie, lange vehementes Verfechter des Kopierschutzes, erfolgt derzeit anscheinend ein Umdenken. Sony Music Japan hat beispielsweise angekündigt, ab Mitte November keine neuen Audio-CDs mehr mit Kopierschutz ausliefern zu wollen. Vielleicht macht dieses Beispiel auch in der Softwarebranche Schule, denn im Moment führt der wählerische Kopierschutz vor allem zu einem: zu verärgerten Kunden. *Panagiotis Kolokyta*/ 



Der Kopierschutz von Activisions Strategiespiel Rome spürt Brennprogramme wie Nero zielsicher auf.



► WWW.PCWELT.DE: Dieser Artikel entstand in freundlicher Kooperation mit www.pcwelt.de