

Teil 2: Die Sünden der Hersteller

Raubkopien 2003

Unisono klagen Entwickler und Publisher über hohe Verluste durch Software-Piraterie. Dabei ist ein nicht geringer Teil des Problems hausgemacht.

Unser Raubkopierer-Report »Denn sie wissen nicht, was sie tun« in der letzten Ausgabe traf den Nerv der GameStar-Leser. Stapelweise Briefe haben uns erreicht, mit unterschiedlichsten Statements. In einem Punkt waren sich jedoch die meisten Schreiber einig: Die Software-Hersteller seien durch überhöhte Preise und schlechten Service zumindest mit schuld am Phänomen Software-Piraterie. Im aktuellen Teil der Reportreihe überprüfen wir, was an dieser Behauptung dran ist. Zum Verständnis: Keiner der folgend aufgeführten Missstände ist ein Freibrief fürs Raubkopieren. Wir wollen lediglich klären, wie Entwickler und Publisher zum Problem beitragen.

Wucher-Ware

Ein Spitzenspiel wie **Diablo 2** kostete beim Erscheinen im Sommer 2000 in Großmärkten schlappe 60 Mark. Für aktuelle Top-Titel wie **Freelancer** oder **Unreal 2**

muss man jedoch bis zu 50 Euro oder mehr hinlegen – fast das Doppelte! In den Augen fast aller Leserbrief-Schreiber ist das zu viel. Gebetsmühlenartig begründen die Firmen diese drastischen Erhöhungen mit gestiegenen Produktionskosten. Ein extrem fadenscheiniges Argument, wo doch zugleich Verpackungen und Handbücher immer dünner werden. Die Hersteller müssen sich fragen lassen, wieweit sie mit solchen, scheinbar willkürlichen Preissprüngen an der Verbreitung illegaler Kopien mit Schuld haben. Schließlich ist ein Großteil der Spieler durchaus bereit, für Unterhaltung und damit auch für neue, brauchbare Software gutes Geld zu bezahlen: Laut einer Umfrage auf www.gamestar.de hält fast die Hälfte der Teilnehmer einen Preis zwischen 30 und 40 Euro für fair. Doch die meisten Spiele-Hersteller setzen lieber auf eine Hochpreis-Politik, auch wenn sie am Geldbeutel vieler Kunden vorbeigeht.

Schachtelkummer

»Ich zahle gerne für ein Spiel auch 60 Euro«, schreibt uns ein Leser. »Aber dann muss auch der Gegenwert stimmen!« Gerade da liegt nach Meinung vieler Spieler ein Hauptproblem. Statt höhere Preise mit verbesserter Ausstattung auszugleichen, gehen die Firmen auf Sparkurs: Ein Großteil der Publi-



Lobenswert: Die Schachtel von **Splinter Cell** ist zwar im DVD-Format, allerdings im hübschen Papp-Schuber inklusive Aufkleber.

sher setzt inzwischen auf die Platz sparende und dadurch auch Händlerregal-freundliche DVD-Box. Die schmalen Schächtelchen sind zwar praktisch, optisch jedoch chancenlos gegen aufwändig gestaltete Kartons wie etwa dem von **WarCraft 3**. Oft stapeln sich in den DVD-Verpackungen zudem mehrere CDs auf einer Spindel (Beispiel: **C&C Generals**) – Kratzer sind da vorprogrammiert.

Raubkopien 2003

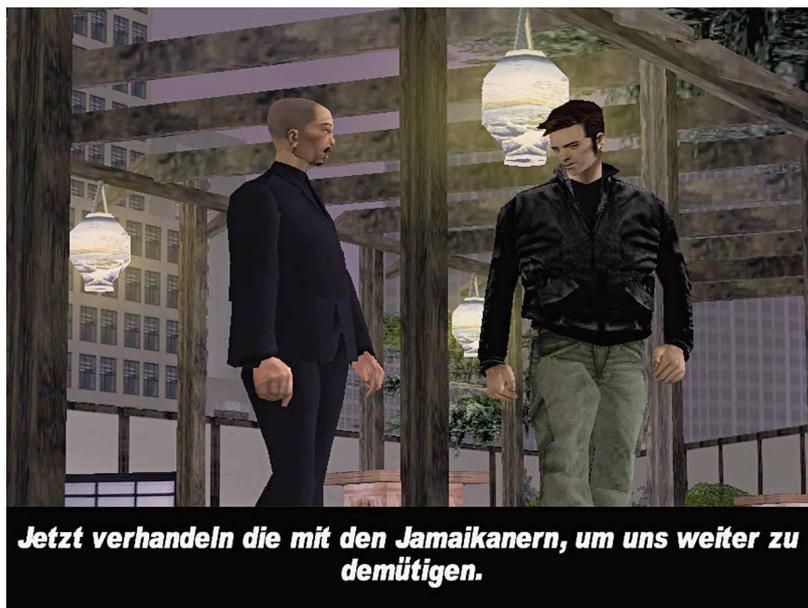
Ausgabe	Thema
5/2003	Denn sie wissen nicht, was sie tun
6/2003	Die Sünden der Hersteller
7/2003	Kopierer vor Gericht
8/2003	Wege aus der Krise

Obendrein bieten die Plastik-Boxen kaum Platz für Handbücher, geschweige denn lustige Packungsbeilagen. Immer wieder gibt es deshalb selbst umfangreiche Anleitungen lediglich als PDF-Datei auf CD zum Ausdrucken. Und an aufwändige Extras wie die **Ultima**-Stoffkarten erinnern sich wohl nur noch Zocker-Veteranen. Die Schlussfolgerung eines Leserbrief-Schreibers: »Wozu sollte ich mir ein Spiel kaufen, wenn ich mit der Raubkopie genau dasselbe bekomme: eine CD in einer Plastikhülle.«

Teure Service-Wüste

Doch nicht nur lieblose Verpackungen treiben Spieler ins Raubkopierer-Lager, sondern immer wieder auch das Programm selbst. Bugs und Kompatibilitätsprobleme vergällen ehrlichen Käufern die teure Originalsoftware, die sie meist nicht einmal umtauschen können: »Wenn ich im Supermarkt fehlerhafte Ware erwische, darf ich die zurückgeben«, meint ein Leser. »Ein verbogtes Spiel muss ich dagegen behalten und kann nur auf einen Patch hoffen.« Der kommt (wie etwa im Fall **Neverwinter Nights**) für deutsche Versionen manchmal auch noch wesentlich später als für die US-Fassung. Zudem lassen sich die Hersteller eigentlich selbstverständliche Support-Dienstleistungen meist bezahlen: Nur die wenigsten Firmen verzichten auf eine teure 0190-Nummer für ihre Hotline. Die telefonisch gegebenen Ratschläge erschöpfen sich obendrein häufig in Banalitäten wie »Installieren Sie neue Treiber!«

Und die Raubkopierer? Die holen sich auf den neuesten Stand gepatchte, oft sogar mit einem No-CD-Crack versehene Versionen aus dem Internet. Wenn die auf ihrem Rechner streiken, wurde wenigstens kein Geld versenkt. Dass solche Downloads nicht nur illegal sind, sondern letztlich über Strom-, DSL- und Rohlingskosten alles andere als umsonst, bedenken viele nicht.



Die gesprochenen Zwischensequenzen von **GTA 3** wurden lediglich deutsch untertitelt. Bis zu einem Patch sorgte zudem der Kopierschutz für nervige Ruckler.

Stiefkind Deutschland

Sie haben sich trotz hohem Preis, mickriger Verpackung, Bugs und schlechtem Service dazu entschlossen, nur noch Originale zu kaufen? Dann wird Ihre Geduld vielleicht auf eine harte Probe gestellt. Denn nach wie vor erscheinen Hit-Titel nur selten weltweit gleichzeitig. Während etwa US-Spieler schon seit Anfang April mit **Freelancer** durch das All düsen und auch in GameStar Premium ein gut gefüllter Server bereit steht, heben Piloten auf Deutsch erst am 28. Mai ab. Lokalisierte Versionen von Spielen kommen nicht nur oft zu spät. Lieblose Übersetzungen und Synchronisationen verderben zudem den Spaß. Wenn etwa die Kameraden in **Unreal 2** selbst im Kampf nur teilnahmslos vor sich hinlabern, drückt das auf die Atmosphäre. Oft werden, wie in **Devastation** oder **GTA 3**, nur Untertitel übersetzt, die Sprachausgabe bleibt auf Englisch. So vermeiden die Hersteller zwar Lo-

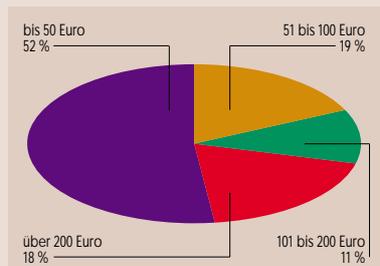
kalisierungsfelder und -kosten, kundenfreundlich sind diese Spar-Umsetzungen aber kaum. Des Englischen mächtige Spieler stehen damit vor der Wahl: Import oder Raubkopie. Und da entscheiden sich eben viele für Letzteres. Zumal US-Versionen aufgrund des neuen Jugendschutzgesetzes viel schwerer zu bekommen sind als früher.

Nerv-Alarm

Neben diesen großen Versäumnissen der Hersteller erschweren noch viele Kleinigkeiten ehrlichen Spielern das Leben. Wo ist etwa die komfortable Mehrspieler-Unterstützung geblieben? Eine CD reichte bei den Blizzard-Klassikern **StarCraft** oder **Diablo** dank der sogenannten »Spawn-Installation« für bis zu acht Spieler im LAN. Mittlerweile scheinen Entwickler diese kundenfreundliche Funktion vergessen zu haben. Nahezu alle aktuellen Titel verlangen für jeden Netzwerkspieler eine eigene CD. Die Lösung sind illegale Cracks aus dem Inter-

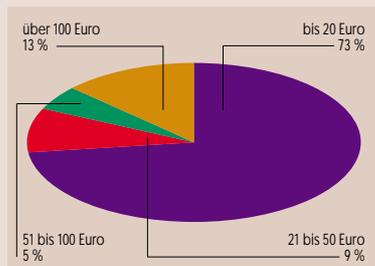
Ein Spiel pro Monat zu 30 Euro

»Wie viel Geld geben Sie im Monat für Unterhaltung (Spiele, Film, Musik, Ausgehen) aus?«



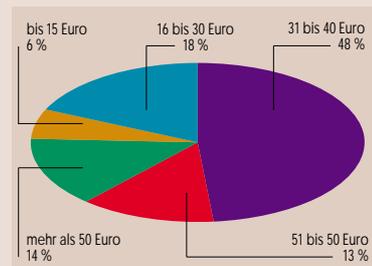
Ergebnis: Fast die Hälfte der 8.833 Teilnehmer an unserer Online-Umfrage gibt im Monat mehr als 50 Euro für Unterhaltung aus. Dieses Budget fließt allerdings nur teilweise in den Spielekauf.

»Wie viel Geld geben Sie normalerweise im Monat für PC- und Videospiele aus?«



Ergebnis: Rund ein Fünftel der 4.535 Befragten leistet sich mindestens ein Spiel im Monat. Der große Rest greift entweder zu Budget-Titeln oder kauft im Zwei-Monats-Rhythmus und seltener.

»Was ist Ihrer Meinung nach ein fairer Preis für ein gutes neues PC- oder Videospiegel?«



Ergebnis: GameStar-Leser wissen gute Spiele zu schätzen. Weniger als ein Viertel der 25.137 Teilnehmer verlangt nach Preisen von unter 30 Euro. Für rund die Hälfte ist jedoch bei 40 Euro Schluss.

net, die entsprechende Abfragen des Spiels ausschalten. Oder eben eine Raubkopie, der ein Generator für CD-Keys beiliegt.

Paradoerweise kann ein Kopierschutz sogar ehrliche Spieler ins Piratenlager treiben. So klagten viele Käufer von **GTA 3** über ständiges Ruckeln, sogar auf sehr schnellen PCs.



Beim 1. Antipiraterie-Gipfel in München berieten sich Vertreter der Unterhaltungsbranche über Raubkopien. Eigene Mitverantwortung? Fehlzanzeige.

Grund: Der pingelige Original-Check des Programms überprüfte immer wieder die CD. Dadurch kam es auf manchen Laufwerken zu nervtötenden Zuckeleien. Ähnliche Probleme gab es auch mit **Siedler 3** oder **Anstoss 4**.

Industrie-Ignoranz

Die Folgen dieser Missstände – aber natürlich auch des gesunkenen Unrechtsbewusstseins – zeigt die aktuelle Brenner-Studie des Nürnberger Marktforschungs-Instituts GfK: 515 Millionen Rohlinge (2001: 332 Millionen) wurden demnach im Jahr 2002 bebrannt, davon 54 Millionen mit PC- und Videospiele. Im Vorjahr waren es noch 42 Millionen. Voraussichtlich wird Ende des Jahres 2003 in über einem Drittel aller deutschen Haushalte ein CD-Brenner stehen. Bekannt gegeben wurden diese Zahlen am 4. April 2003 auf dem ersten Antipiraterie-Gipfel der Spiele-, Musik- und Video-Industrie in München. Bei diesem Treffen diskutierten Branchenvertreter über das Raubkopierer-Problem und mögliche Auswege. Enttäuschend: Für die meisten Redner liegt die Lösung in der Strafverfolgung und erweiterten technischen Schutzmechanismen statt in verbesserten Produkten. Andere Branchenvertreter wie Hans Stettmeier von Microsoft wollen die Konsumenten an ihrer Ehre packen: »Eine Grund-

Was denken Sie?

Wir wollen Ihre Meinung zum Thema!

Wie halten Sie es mit illegaler Software? Was müssen die Hersteller ändern? Schreiben Sie uns bitte per Post oder an brief@gamestar.de. Alle Zuschriften behandeln wir selbstverständlich vertraulich.

satzdiskussion über den Wert der Unterhaltung ist überfällig.« Auf die Idee, gleichzeitig nach eigenen Versäumnissen zu suchen, kommen die Hersteller nicht.

Einsicht statt Knüppel

Dr. Karl Ulrich von der Unternehmensberatung Roland Berger stört dagegen die Sturheit der Spielefirmen: »In der Industrie wird sich erst etwas ändern, wenn der Leidensdruck hoch genug ist.« Seiner Ansicht nach dürfen die Hersteller den Konsumenten nicht täuschen, sondern sollten Kostenvorteile weitergeben und Anreize schaffen. Im Klartext: günstigere Spiele oder zumindest ein vernünftiger Gegenwert für den Kaufpreis. Einige Publisher scheinen sich diese Botschaft zu Herzen zu nehmen: Take 2 veröffentlicht etwa **Tropico 2** und **GTA Vice City** in aufwändigen Verpackungen mit dicker Anleitung. Die höheren Produktionskosten müssen allerdings durch bessere Verkaufszahlen hereinkommen. Pressesprecher Markus Wilding: »Wir hoffen darauf, dass die Spieler unsere Anstrengung honorieren und diese Titel nicht kopieren, sondern kaufen.« Mitbewerber Ubi Soft denkt ähnlich und liefert die Actionspiele **Splinter Cell** und **Raven Shield** in hübschen Papp-Schubern aus. Fans von

Die sieben Sünden der Hersteller

1. Zu hohe Spielepreise
2. Miese Ausstattung
3. Späte deutsche Versionen
4. Schlechte Lokalisierung
5. Fehlerhafte Software (Bugs)
6. Schlechter und teurer Support
7. Kopierschutz-Probleme, mehrere CDs für Multiplayer nötig

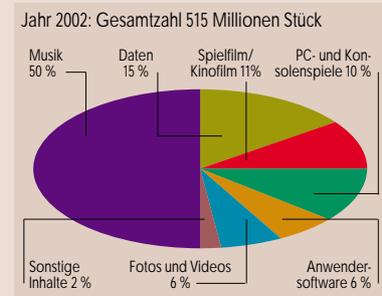
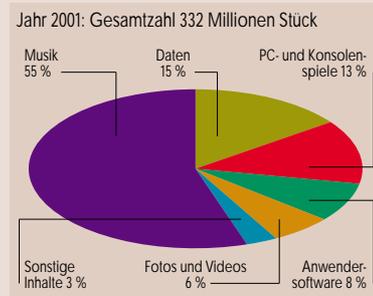
Sam Fisher bekommen zusätzlich noch einen **Splinter Cell**-Aufkleber spendiert. Der Aufwand lohnt sich offensichtlich: Ubi Soft ist mit den Verkaufszahlen sehr zufrieden.

Die Lösung?

Der Ausweg aus der Misere liegt unserer Meinung nach in einem Kompromiss: Hersteller und kopierende Konsumenten müssen aufeinander zugehen. Erstere, indem sie ihre Spiele zu vernünftigen Preisen mit angemessener Ausstattung verkaufen. Letztere hingegen sollten endlich erkennen, dass in der Software-Industrie Produkte geschaffen werden, die Geld wert sind. Nur dann wird es auf lange Sicht das geben, was wir alle wollen: erstklassige Spiele. **MS**

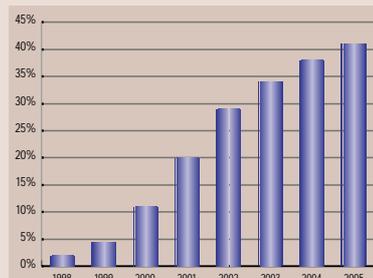
Brenner-Studie 2003 der GfK

Inhalte bespielter CD-Rohlinge



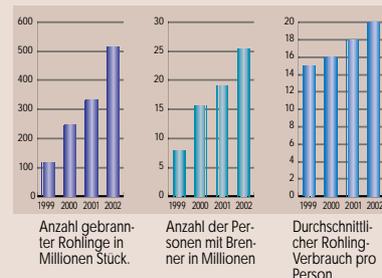
Ergebnis: Obwohl im Jahr 2002 der Anteil der PC- und Konsolenspiele prozentual zurückgegangen ist, wurden 12 Millionen Rohlinge mehr mit Kopien bespielt. Neu ist 2002 der 11 Prozent große Brocken mit illegal vervielfältigten Filmen. Dafür ging die Musikpiraterie etwas zurück, wohl auch wegen neuer Schutzmaßnahmen.

Brenner-Ausstattung deutscher Haushalte



Ergebnis: Seit dem Jahr 2000 ist der Anteil an Brennern in deutschen Haushalten ständig angestiegen und liegt zurzeit bei etwa 30 Prozent. Die Daten für die Jahre ab 2003 sind prognostiziert.

Bespielte Rohlinge pro Brenner-Besitzer



Ergebnis: Jeder Brennerbesitzer in Deutschland hat im letzten Jahr durchschnittlich 20 Rohlinge verbraucht. Dabei ist jedoch nicht erfasst, ob illegale Kopien auf den Datenträgern gelandet sind