

Raubkopien aus dem Web

# Gecrackte Spiele

Im Internet gibt's Spiele-Vollversionen – kostenlos und illegal. Das weiß inzwischen jeder. Aber wie kommt die heiße Ware überhaupt ins Netz?

**D**as ist verdammt billig: 15 Mark für **Tomb Raider 4** im Jewel-Case inklusive farbgedrucktem Cover. Kevin (Name geändert), 17, kann einfach nicht widerstehen, als ein Bekannter ihm das Spiel anbietet. Natürlich ist ihm klar, daß es sich um eine Raubkopie handelt, aber bei dem günstigen Preis drückt ein Schüler schon mal ein Auge zu. Daheim installiert er das Spiel und bemerkt zu seinem Erschrecken, daß Lara stumm ist: Jegliche Soundunterma- lung fehlt. Als er aus Geschwindigkeits- gründen die niedrig aufgelösten Textu- ren einstellt, stürzt die Version sang-

und klanglos ab. Den Grund findet Kevin erst in einem Gespräch mit seinem »Lieferanten« heraus: Der hat für seine illegalen Geschäfte keine gebrannte Kopie erworben (dagegen sind die Spiele inzwischen recht gut geschützt), sondern einen Crack, eine speziell veränderte Version aus dem Internet. Und die Cracker haben, um die Größe und damit die Download-Zeit zu verringern, Low-res-Texturen und Sound weggelassen.

## Milliardenspiel

Kevin hat ein unvollständiges Spiel bekommen und etwas Geld verloren. Den

wirklichen Schaden haben andere: Ent- wickler, Publisher, Distributoren. Der VUD (Verband der Unterhaltungs-Soft- ware Deutschland) schätzt die Verluste durch Software-Piraterie bei Video- und PC-Spielen in Deutschland auf über eine Milliarde Mark pro Jahr. Dabei han- delt es sich um geschätzte Einnahme- verluste, da wegen der illegalen Kopien weniger Originale verkauft werden. Die Summe ist mit etwas Vorsicht zu ge- nießen, denn natürlich bedeutet nicht je- de Kopie automatisch ein Original weni- ger. Die Zahl verdeutlicht aber die Di- mension, um die es dabei geht.

## Deutschland brennt

Seit es Computer gibt, existieren auch Raubkopien. Den ewigen Krieg gegen die Cracker können die Software-Hersteller nicht gewinnen, jeder noch so wirksame Schutz wird irgendwann ausgehebelt. In den letzten Jahren waren Cracks allerdings fast bedeutungslos geworden, weil durch die rasende Verbreitung der CD-Brenner Raubkopien jedermann zugänglich waren. In jüngster Zeit haben die Firmen dieses Problem allerdings durch neue Verfahren wie Safedisc einigermaßen in den Griff bekommen, so daß Crack-Versionen aus dem Internet wieder größeres Gewicht bekommen. Wie aber gelangen die geknackten Spiele überhaupt ins Netz?

### Leck Nr. 1: Betatester

Zunächst muß das Spiel einmal zum Cracker kommen. Logische Quellen dafür sind Betatester, Arbeiter in CD-Preßwerken, Lager-Mitarbeiter in den Software-Firmen. Für ein paar Mark ne-

benher oder aus Groll auf den Arbeitgeber kopiert schonmal der eine oder andere Angestellte eine CD oder »verliert« sie. Die Firmen geben sich viel Mühe, undichte Stellen zu schließen: Programmierer bei Westwood haben beispielsweise keinen Internetzugang, Betatester erhalten häufig Versionen, die mit dem System C-Dilla geschützt sind, bei dem man für jede Neuinstallation ein eigenes Paßwort anfordern muß. Dennoch konnte man etwa **C&C 3** schon Tage, **AOE 2** sogar Wochen vor Release als Crack herunterladen. In letzter Zeit scheint sich dieser Trend zu wandeln, so gab es von **Tomb Raider 4** erst nach Release die ersten Cracks. Und **Quake 3** war das erste id-Spiel, das nicht schon früh Frei-



Ein Unreal-Coverscan, frisch aus dem Internet gezogen.

wild im Web war. Immer mehr Spiele auf den Warez-Seiten (Warez = geknackte Programme) gelangen dorthin, nachdem sie bereits im Handel erhältlich sind: Die Cracker kaufen sie einfach im Laden. Dann wird der Kopierschutz entfernt, und das Programm in downloadfreundlichen Häppchen auf einem FTP-Server ins Netz gestellt. Zugriff darauf haben in der Regel zunächst nur wenige Auserwählte. Über kurz oder lang wandern die Spiele dann aber auch auf allgemein zugängliche Seiten. Für die Cracker ist das purer Sport: Wer hat als erster das Spiel im Netz, und ist es eine »saubere« Version, die sich vernünftig installieren läßt?

### Iso oder Rip?

Gecrackte Spiele existieren im Netz in zwei Vari-

anten: als »Rip« oder »Iso«. Erstere gibt es meist früher, denn Rips sind abgespeckte Versionen, oft ohne Sound. Von seinem Bekannten hat Kevin einen solchen **Tomb Raider 4**-Rip gekauft. Isos hingegen sind vollständige Programme, die alles enthalten, was die Verkaufsversion auch bietet. Hier spalten sich die Cracker in zwei Lager: Die einen sind stolz auf Isos, die anderen folgen einer Art Ehrencodex und produzieren nur Rips. Ein Auszug aus der Info-Datei zu einem **Indiana Jones 5**-Crack: »Unsere Releases sind Rips, um euch eine abgespeckte Version als Testmuster zu ermöglichen (...) Seid bitte so fair und unterstützt mit dem Kauf des Originals die Entwickler hochkarätiger Spielesoftware.« Hört sich ehrenwert an, ist aber natürlich auch illegal und obendrein scheinheilig: Nur wenige Leute werden 80 MByte aus dem Netz saugen, um

## Rechtslage

In Deutschland sind gemäß §1 des Urheberrechtsschutz-Gesetzes Werke der Literatur, Wissenschaft und Kunst geschützt. Das schließt auch kommerzielle Computerspiele ein. 1992 wurde das Gesetz erweitert, um speziell Computerprogrammen mehr Schutz zu bieten. Seither ist es beispielsweise untersagt, Sicherheitskopien zu behalten, wenn man das Original weiterverkauft. Verstöße gegen das UrhG werden mit bis zu drei Jahren Freiheits- oder mit Geldstrafe geahndet.

<a href="#">Download now!</a>	Art of ASM File 2/4	1,14MB
<a href="#">Download now!</a>	Art of ASM File 3/4	1,14MB
<a href="#">Download now!</a>	Art of ASM File 4/4	1,11MB
<a href="#">Download now!</a>	Art of Cracking	86KB
<a href="#">Download now!</a>	ASM Tutorial	0,33MB
<a href="#">Download now!</a>	Big book of Mischief	0,07MB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - Fravia (with program)	0,53MB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - ByteBum	11KB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - CBD	5KB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - D.O.C.	6KB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - DSI	0,49MB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - Laxity	n.c.
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - Mr. Nick	0,18MB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - Phrozen Crew	17KB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 1 - Quasla (with Program)	20KB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 10 - Phrozen Crew	0,37MB
<a href="#">Download now!</a>	Cracking Tutorial 11 - Phrozen Crew	0,38MB

Wie werde ich zum Straftäter: Per Tutorial bekommen Mochtetern-Cracker Schritt für Schritt erklärt, wie man **CD-Abfragen** umgeht.

sich dann doch noch das Original im Laden zu kaufen. Auch Kevin investiert nicht noch einmal fast 100 Mark, nur weil ihm beim **Tomb Raider 4**-Crack der Sound fehlt. Und selbst wenn der ursprüngliche Cracker nur aus sportlichem Ehrgeiz handelt, versorgt er damit doch die Leute, die am Ende der Kette mit Warez Kasse machen: solche wie Kevins Bekannter, der die Spiele auf dem Schulhof verhökert.



Manche Gruppen protzen mit selbstdesignten Logos.

Außerdem werden nicht nur Spiele kopiert, sondern auch Anwendungsprogramme wie **3D Studio Max** oder **Softimage**, die sich ohnehin nur in geringen Stückzahlen absetzen lassen. Dort bedeutet dann jedes weniger verkaufte Exemplar beträchtliche Einbußen. Für solche Software gibt es richtiggehende Abonnenten-Ketten, über welche die Ware auf Dat-Bändern weiterverteilt wird. Ein solches Abo kann schon mal 800

Mark kosten, bringt aber auch Dutzende Programme im Wert von mehreren Tausendern pro Monat.

### Illegaler Basar

Um den Kern der Szene, die eigentlichen Cracker, existiert eine zweite Schicht: Leute, die nur selten selbst Rips machen (oder es gar nicht können), aber über Webseiten oder Newsgroups an die Programme kommen.



Illegale Seiten werden alle naselang geschlossen.

Ihre Homepages sind die eigentlichen Massenverteiler im Internet, ihre Foren Tauschmärkte. In stark frequentierten Diskussionsboards wie Area 51 erzählt man sich, wo die besten Cracks zu finden sind. Die Abgreifer-Mentalität dieser Szene verrät sich, wenn man auf ihre Seiten schaut: Neben Spielen und Anwendungen gibt's dort wie selbstverständlich auch Originalsongs im MP3-Format, gerippte Filme und Tips, wie man am besten Premiere-Decoder

newz  
appz  
gamez  
ISOz  
crackz  
board  
guestbook  
irc  
memberz  
misc

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29  
30 31 32 33 34 - Please vote for our hard work

Interstate 82  
Size: 35x2.8MB=101Mb

Interstate '82 is the highly anticipated sequel to one of the most critically acclaimed PC games of all time. Join Interstate '76's Taurus and Groove, plus all-new characters, in a slick, alternate '80s universe of intense combat action. For reasons that do not require much explanation, nostalgia is more of an evergreen theme on television and in music than games. After all, during the last two decades or so, the gaming world has been brimming with visions of the distant future or long ago past, while most nostalgia centered on the '60s, '70s and '80s is saturated with beaming sentimentality; not exactly the stuff of great interactive entertainment. Based on a sublimely warped 1970s universe, the original was all about lead-filled car battles, fuel-injected graphics and hip vigilantes out for requitual. From the atmospheric radiobroadcast installation program to the shamelessly stylistic cop show flavor throughout the cutscenes, the game was a homage to pervasive theme. Its action and simulation elements took to each other like rubber to the road, and the classy storyline and strong characters were a tribute to the art form. Sure, it was a strong performer, but the smell of burning oil and scorched tires in Activision's offices indicates the sequel is approaching

Heiße Ware, nett portioniert und übersichtlich dargereicht: Indiana Jones 5 als **Raubkopie** auf einer deutschen Warez-Seite.

knackt. Dazu finden sich gescannte Cover, damit die illegale Sammlung daheim im Schrank auch hübsch aussieht. Manche Cracker neigen dazu, diese Leute zu verachten, doch beide Gruppen bedingen sich gegenseitig. Die einen wollen die Ware, die anderen die Anerkennung: Wer würde die Leistungen der Cracker zu schätzen wissen, wenn es

nicht eine Peripherie gäbe, die ihre »Werke« würdigt und verteilt?

## Ohne Glanz

Der »Glamour« vergangener C-64- und Amiga-Tage ist vergangen. Damals programmierten die Cracker oft aufwendige Demos (selbstablaufende, mit Musik unterlegte Grafik-Clips) und kunstvolle Vorspanne zu den geknackten Spielen. Natürlich waren ihre Aktionen damals so illegal wie heute, aber ihrem Selbstverständnis als »Piraten« wurden sie eher gerecht. Heute nähren die Cracker eine fette Abgreifer-Szene, die einfach nur alles umsonst haben will – und der die Leistungen der Spieleprogrammierer egal sind. Und auch, wenn **Tomb Raider** 100 Mark kostet: Kevin ist besser beraten, wenn er für ein gutes Spiel ehr-

## Das Ende von Thalion

Zu Amiga-Zeiten gab es bereits eine sehr aktive Cracker-Szene, und noch heute behaupten Leute, die massenhafte Raubkopiererei sei für den Tod des Computersystems verantwortlich. 1992 veröffentlichte die Firma Thalion das Spiel Lionheart und wandte sich mit einem bis dato beispiellosen Aufruf an die Spielergemeinde: Alle, die bisher Thalion-Titel wie Amberstar oder Dragonflight nur raubkopiert hätten, sollten bitte Lionheart kaufen, um das Software-Haus vor der Pleite zu retten. Das aufwendige Jump-and-run blieb trotzdem ein Ladenhüter, und Thalion wurde aufgekauft. Insider behaupten jedoch, nicht die Raubkopien, sondern Mißmanagement sei die Ursache gewesen.

If you've copied LIONHEART:  
Well, that's your decision. Life's a series of decisions and their results. I hope you won't run around complaining that there are no good action titles for your machine anymore. Not we decide to quit developing those for the Amiga. You do. You did.

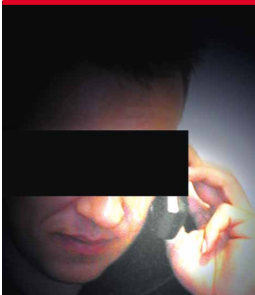
liches Geld bezahlt. Schließlich möchte auch er, daß weiterhin aufwendige Programme gemacht werden. **GUN**

Game Name	Cracked by	Info	Datum
Quake 3 Arena - Us	Origin	Cracked.exe	05.12.99
Spec Ops 2 - Us	Unbekannt	NoCD Cracked.exe	05.12.99
South Park Chef's Luv Shack - Us	Unbekannt	NoCD Cracked.exe	05.12.99
Total Soccer 2000 - Us	Unbekannt	NoCD Crack	05.12.99
Hype - The Time Quest - Ger	Dynasty	Cracked.exe	05.12.99
Supreme Snow Board - Ger	Unbekannt	NoCD Crack	05.12.99
Indiana Jones 5 - Der Tempel von Babel - Ger	Paralyzer =GSC=	NoCD	05.12.99
Pharao - Ger	Paralyzer =GSC=	NoCD	05.12.99

Derzeit sind 8 Cracks verfügbar:

Ab dem 5.12.99 gab's Crackprogramme für **Quake 3 Arena** im Internet.

## Interview mit einem Cracker



»Michael« ist Cracker bei der deutschen Gruppe Backlash.

**GameStar** Stellst du dich kurz vor?

**Michael** Nenn mich Michael. Ich heiße zwar nicht so, ist aber ein schöner Name. Ich bin 27.

**GameStar** Seit wann crackst du Spiele?

**Michael** Ich habe 1990 auf dem C-64 angefangen, dann auf dem Amiga weitergemacht. Seit 1994 arbeite ich auf dem PC.

**GameStar** Warum bist du in der Szene?

**Michael** Es ist ein Rennen. Es geht darum, als erster den Release draußen zu haben. Unser Hauptantrieb ist Idealismus, Fun und die Friendship in der Szene. Man muß natürlich hundertprozentig die Rulez einhalten.

**GameStar** Was sind das für Regeln?

**Michael** Ein Release muß gepackt auf 50 Disketten passen, es dürfen keine spielrelevanten Sachen fehlen, und die gecrackte Version muß hundertprozentig Final-Status haben.

**GameStar** Was passiert, wenn man die Rulez nicht einhält?

**Michael** Ein Release, der die Rulez nicht einhält, wird genukt, also überall gelöscht. Und anschließend, entsprechend der Rulez verbessert, neu releast.

**GameStar** Verdienst du Geld damit?

**Michael** Im Gegenteil. Ich investiere ziemlich viel in mein Hobby, hauptsächlich Zeit und Telefonkosten. Wir tun's aus Idealismus, unser Fokus ist nicht Geldmacherei.

**GameStar** Ärgert es dich dann nicht, daß Leute mit deiner Arbeit Geld verdienen, indem sie die Spiele weiterverteilen?

**Michael** Diese Leute leben gefährlich, auf die wird Jagd gemacht. Die setzen für Geld ihre Existenz aufs Spiel. Das ist nicht mehr die Szene, damit wollen wir nichts zu tun haben.

**GameStar** Du hast da kein Unrechtsgefühl?

**Michael** Na ja, man sieht sich schon ein bißchen als »Pirat«, aber wir stehen trotzdem dahinter, daß man sich ein Spiel auch kaufen soll, das einem gefällt. Wir haben Unreal Tournament im Rip probegespielt und dann gekauft, weil wir die Macher dieses geilen Spiels unterstützen wollen. Wir haben beispielsweise Fifa 2000 ohne den Reporterkommentar releast. Leute, die das Spiel mögen, kaufen's sich deswegen dann trotz Crack. Außerdem: Wenn wir's nicht machen, machen's andere. Raubkopiert wird immer.

»Man muß hundertprozentig die Rulez einhalten«

**GameStar** Wie kommt ihr eigentlich an die Versionen heran?

**Michael** Neuerdings sind's fast alles Handelsversionen. Früher gab's öfter mal Supplier innerhalb der Firmen: beispielsweise Betatester, oder jemand im Lager, der mal eben eine CD nach draußen gegeben hat. Da üben die Firmen jetzt aber großen Druck aus.

**GameStar** Und wie kommen die Cracks dann ins Netz?

**Michael** Wir stellen es nur auf bestimmten FTP-Server. Von da nimmt der Release seinen weltweiten Rundumflug. Das können wir dann nicht mehr verhindern. Die Leute, die die Sachen ins Web bringen, haben mit der Szene nichts zu tun. Die sind Unkraut, das gibt's überall.

**GameStar** Geht's euch da auch um Ruhm?

**Michael** Klar, man freut sich natürlich, wenn man für seine Arbeit weltweit Feedback bekommt. Aber man freut sich genauso, wenn man von konkurrierenden Gruppen gewürdigt wird.

**GameStar** Woher kannst du das eigentlich, das Cracken?

**Michael** Learning by doing. Alles ist Erfahrung, nicht Wissen. **GUN**