



Teil 4: Wege aus der Krise

Raubkopien 2003

Zum vorläufigen Abschluss unserer Serie fassen wir alle Aspekte der Raubkopierer-Problematik zusammen und regen Lösungswege für Spieler und Industrie an.

Raubkopien: Selten erhält ein Report-Thema sowohl von unseren Lesern als auch der Industrie soviel Feedback. In den vergangenen Ausgaben haben wir das Problem Raubkopien stets von zwei Seiten beleuchtet: Aus welchen (vermeintlich triftigen) Gründen wird kopiert – und warum sollte es trotzdem nicht getan werden? Im letzten Teil geht es um ernsthafte Lösungsansätze – schließlich sollen die PC-Spiele nicht dasselbe Schicksal (»beliebt, aber defizitär«) ihrer Amiga-Vorgänger erleiden!

Im Laufe der Report-Serie hat sich gezeigt, dass die Hersteller oft indirekt den Raubkopierern zuarbeiten: Enttäuschende Ausstattung, mangelhafte oder fehlende Lokalisierung und verbugte Software sorgen dafür, dass sich verärgerte Spieler im Internet oder bei Freunden und Kollegen illegale Kopien besorgen. »Wenn ich kein einwandfreies Programm für mein Geld bekomme, hole ich mir es eben ohne finanziellen Verlust«, denkt sich ein Teil der Hobby-Piraten. Hier muss sich die Industrie den Vorwurf gefallen las-

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

sen, dass ihr der schnelle Euro wichtiger ist als eine auf Dauer zufriedene Kundschaft. Denn die fühlt sich häufig abgezockt.

Spieler-Forderungen

Unsere Leser fordern hauptsächlich niedrigere Preise. Die wenigsten sind bereit, für neue Spiele mehr als 40 Euro zu berappen. Dabei findet man mittlerweile oft Programme für fast 55 Euro in den Regalen. Selbst nach Einberechnung der Teuerungsrate der letzten beiden Jahre ist das deutlich höher als vor der Euro-Umstellung, als neue Titel zwischen 80 und 90 Mark kosteten: Offensichtlich sind Firmen auf den Teuro-Zug aufgesprungen. Dabei sind viele Spieler bereit, für gute Software auch gutes Geld zu bezahlen. Was aber den ehrlichen Käufer erwartet, gleicht nicht selten einer Odyssee: Ist das Spiel wie so häufig verbugt, stehen Download-Orgien an. Aktuelles Negativbeispiel dafür ist **An-no 1503**. Der letzte Patch umfasst satte 31 MByte. Für Leute ohne Internet-Flatrate bedeutet das empfindliche Mehrkosten. Der auf der Packung versprochene Multiplayer-Modus fehlt übrigens immer noch! Ein Leser findet klare Worte und nennt das Pro-

Hersteller-Ansichten

Im Gegensatz zu den Wünschen der Spieler stehen häufig die Sichtweisen der Hersteller. So wird das Argument, Spiele seien schlicht zu teuer, abgeschmettert. »Für zwei Stunden Kinovergnügen werden heute nicht selten deutlich über zehn Euro ausgegeben. PC- und Videospiele dagegen bieten häufig einen Spielspaß von mehr als 15 Stunden; manche Games sogar noch deutlich mehr«, entgegnet Achim Kürten von THQ.

Codemasters-Pressesprecher Fabian Döhla sieht die momentane wirtschaftliche Flaute als einen der Hauptgründe für Raubkopien. Die englische Firma setzt im Kampf gegen die Piraterie ganz auf den eigenentwickelten Kopierschutz »Fade« und schielt neidisch auf die kaum knackbaren Konsolen-Systeme von Nintendo (Gamecube) und Sony (Playstation 2).

Dennoch geht die Industrie auf die Spieler zu und versucht, durch Aufklärungsarbeit Raubkopien einzudämmen. So arbei-

gramm einen »totalen Fehlkauf«. Des Weiteren war in vielen Leserzuschriften folgender Satz so oder so ähnlich zu lesen: »Erst wenn die Hersteller aufhören, uns als kostenlose Beta-Tester zu missbrauchen, kaufe ich auch wieder Spiele.«

Andere Support-Leistungen der Hersteller bemängelt man ebenfalls harsch. Hotline-Preise im Bereich von zwei Euro pro Minute sind normal, häufig erhält man von den Gesprächspartnern aber lediglich den banalen Tipp, doch den neuesten Grafikkarten-Treiber zu installieren – Experten-Rat sieht anders aus! Zudem geht der Trend immer mehr zu kürzeren Spielen. Trau-

riger Höhepunkt: **Enter the Matrix**, das zwar über 50 Euro kostet, aber gerade mal acht Stunden Spielspaß bietet. Und während dieser mageren Spielzeit müssen sich die Käufer des Programms auch noch mit Grafikfehlern und Inkompatibilitäten herumschlagen.

Forderung 1: Gerechtere Preise

Unsere Leser finden: 25 Euro ist ein angemessener Betrag für ein Programm ohne Multiplayer-Modus, das ein geüb-

ter Spieler in weniger als zehn Stunden beendet hat.

O-Ton: »Die kurzen Spielzeiten sind eine Frechheit. Für Unreal 2 legte ich damals noch über 50 Euro hin und war nach einem Wochenende durch. Mein Urteil: überteuerter Shooter, der als Benchmark für Grafikkarten dient. Und noch mal spielen werde ich es ganz sicher nicht!« **Battlefield 1942** ist zwar auch schnell durchgespielt, der Multiplayer-Part aber auf jeden Fall 45 Euro wert. Unsere erste Folgerung lautet also: **Wenn das Preis-Leistungsverhältnis in den Augen der Kunden stimmt, gibt es weniger Raubkopien.** Zahllose Zuschriften und eine Umfrage auf www.gamestar.de (siehe Kasten Seite 55) untermauern das.

Forderung 2: Bessere Produkte

Gedanken wie »Wenn ich gewusst hätte, wie schlecht Spiel XYZ ist, hätte ich es mir nicht gekauft!«, kennt wohl jeder von uns. Falls dann noch haufenweise Bugs hinzukommen und man für minimalen Support abermals zahlen soll, liegt der Griff zur Raubkopie nah. Darum lautet die zweite Forderung an die Hersteller: **Bietet euren Kunden bessere Produkte, dann wird weniger raubkopiert.** Dazu gehören übrigens auch Demos vor dem Release oder die Möglichkeit, das Programm beim Händler anzutesten und zurückgeben zu können. Wenn doch mal ein Bug durchrutschen sollte, ist schnelle und kostenlose Hilfe Pflicht. Und nicht vergessen: Eine gute Ausstattung (z.B. Referenz-Karte, dickes Handbuch, Weltkarte, Gimmicks) hebt die Wertigkeit und sollte nicht überteuerten Deluxe-Versionen vorbehalten bleiben.

ten etwa seit der Cebit 2003 mehrere Publisher in der Arbeitsgruppe Copyright zusammen. Die hat es sich auf die Fahne geschrieben, den Wert von Software stärker in den Köpfen zu verankern. Microsoft hat erkannt, dass es am besten ist, das Problem an der Wurzel zu packen. Der Software-Riese geht zusammen mit dem Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit gezielt in die Schulen, um dort mit den Jugendlichen zu reden.

Forderung 1: Software-Wert erkennen

Die links aufgeführten Forderungen richten sich an die Industrie. Dennoch müssen beide Parteien, Hersteller und Spieler, den Weg aus der Krise bewusst gemeinsam gehen. Software ist etwas sehr Abstraktes. Sie hat praktisch keinen nach materiellen Maßstäben messbaren Wert wie ein Auto oder eine Stereoanlage. Dennoch steckt in einem Spiel sehr viel Arbeit, Herzblut und Geld. Diese Tatsachen müssen die Spieler kapieren. Was auf Seiten der Publisher dafür getan werden kann, wird gerade in der bereits erwähnten Arbeitsgruppe Copyright überlegt. Doch letztendlich sind es die Konsumenten, die an sich arbeiten müssen, um die Ware »Spiel« richtig wahrzunehmen. Die erste Forderung der Industrie an die Kunden ist deshalb: **Erkennt, dass Spiele einen Wert haben!** GameStar wird weiterhin versuchen, mit Reports wie diesem die Spielerseite dafür zu sensibilisieren.

Forderung 2: Keine Ausreden

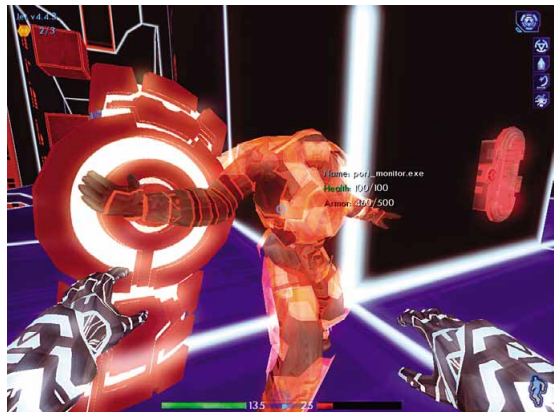
Der folgende Appell geht ganz speziell an die Raubkopierer mit riesigen Sammlungen: **Überdenkt die Ausreden, mit denen ihr eure Raubkopien rechtfertigt.** »Wer soll sich denn all die tollen

Spiele leisten können, die pro Monat erscheinen?«, ist eins der häufigsten Argumente für den privaten illegalen Rohling-Stapel. Mal ganz abgesehen von der uralten, aber immer noch wahren »Wer sich keinen Porsche leisten kann, darf auch keinen Porsche fahren«-Entgegnung: Niemand hat doch in Wahrheit die Zeit, alle tollen Titel zu spielen. Warum dann nicht zumindest ab und zu den einen Titel, den man besonders gut findet, kaufen? Auch gerne angeführt: »Ich besitze nur Raubkopien von indizierten Spielen, weil ich noch zu jung bin, um sie legal zu bekommen.«

Man mag über Indizierung denken, was man will. Aber die manchmal nicht nachvollziehbaren Entscheidungen der BPjM rechtfertigen keine Straftat. Zudem gibt durchaus auch einen legalen Weg, um auch als Minderjähriger an indizierte Spiele zu kommen – über die Erlaubnis der Eltern. Erwachsene besorgen sich solche Titel beim Importhändler oder im Internet.



Jochen und Steffen Höhmann sind begeisterte Sammler von Originalen. Das Herz der über 800 Stück umfassenden Sammlung haben die zwei für uns fotografiert.



Der Ego-Shooter **Tron 2.0** von Monolith wird in der deutschen Version nur auf DVD ausgeliefert – unter anderem, um Raubkopien einzudämmen.

Gemeinsam klappt es!

Dass Ehrlichkeits-Appelle an notorischen Raubkopierern abperlen wie Regentropfen von einem Lotusblatt, wissen sowohl wir als auch die Industrie. Gegen solche Machenschaften helfen nur aufwändigere Kopierschutzmechanismen (siehe Kasten zu **Gothic 2**) und härtere Strafen, die auch in der Öffentlichkeit kommuniziert werden sollten. Schickanöse Schutzmechanismen wie der von **GTA 3**, der die Performance des Spiels bremst, können aber unserer Meinung nach nicht die Lösung sein. Die Folge wären lediglich noch mehr verärgerte Kunden und ein Wetttrüben zwischen Software-Piraten und Herstellern. Im Endeffekt steigen so die Produktionskosten der Spiele, und sie werden nur noch teurer. Wenn jedoch sowohl Industrie als auch Spieler sich die Wünsche und Forderungen der jeweiligen anderen Partei zu Herzen nehmen, könnten Raubkopien in Zukunft zurückgehen.

Runder Tisch

Von heute auf morgen ändert sich meist wenig, und fromme Wünsche allein bringen keine Besserung. Deshalb bleiben wir am Ball: In Kürze werden wir wichtige Branchenvertreter zu einem Runden Tisch einladen, um die Standpunkte der

Das sagen die Hersteller



Pamela Liebhart (Microsoft):

Wie alle Hersteller beklagen wir die Geringschätzung digitaler Güter wie Anwendungs-Software und Spiele und die deshalb sinkenden Umsätze. Die Verbraucher jammern über zu hohe Preise und wenig Qualität. Die Industrie muss also um mehr Akzeptanz werben, um zumindest eine Mehrheit für das Original zu begeistern und so Einnahmen für das Unternehmen sowie die Weiterentwicklung innovativer Produkte zu sichern. Natürlich muss dabei auch das Preis-Leistungs-Verhältnis der Software stimmen. Microsoft ist schon lange aktiv, was den Schutz von Copyrights anbelangt. Allheilmittel haben wir zwar auch nicht, setzen aber auf eine Doppelstrategie: Zum einen versuchen wir, durch Aufklärungsarbeit den Wert digitaler Güter in der Gesellschaft besser zu verankern – auch an Schulen. Zum anderen versuchen wir, die illegalen Angebote zu reduzieren, indem wir etwa seit Dezember 2002 eng mit Ebay zusammenarbeiten.

Achim Kürten (THQ):

Auf wirtschaftlich vertretbarem und für den Konsumenten akzeptablem Weg ist der Raubkopiererei durch Schutzmechanismen vermutlich nicht Einhalt zu gebieten. Dennoch besteht kein Anlass zur Resignation. Vielmehr muss es das Anliegen von Industrie und Medien sein, dem Konsumenten zwei Werte zu vermitteln: Erstens, das illegale Kopieren von urheberrechtlich geschützten Medien ist strafbar und kein Kavaliärsdelikt. Der weltweite Schaden geht in die Milliarden, ohne dass der Einzelne seine Mitschuld hieran eingestehen will. Dieses mangelnde Unrechtsbewusstsein gilt es als Thema aufzugreifen und zu thematisieren. Zweitens, der Wert der Ware PC-Spiel wird von vielen Verbrauchern unzureichend wahrgenommen. PC- und Videospiele stellen jedoch Entertainment in Reinkultur dar und müssen daher auch mit anderen Entertainment-Produkten verglichen werden, wie etwa einem Kinobesuch.



Odile Limbach (Ubi Soft):

Leistungsfähige Engines, aufwendiges Design sowie Lokalisierungen in Topqualität – all das hat seinen Preis. Schäden, die aus der Software-Piraterie entstehen, gehen letztendlich zu Lasten des Spielers. Die gesamte Software- und besonders die Spiele-Branche leidet unter Umsatzeinbußen durch Raubkopien, die jedwede Top-Produktion in den Entwicklungsstudios in Gefahr bringen. Als Hersteller müssen wir dem Spieler gute Argumente liefern, sodass er zum Originalspiel und nicht zum CD- oder DVD-Rohling greift. Daher ist es für uns wichtig, Spiele in einer Art und Weise attraktiv zu machen, dass der Gamer Freude daran hat, ausschließlich das Originalprodukt zu besitzen. Aufwändig gestaltete Verpackungen, Goodies als Beilage anstatt nur den bloßen Datenträger sowie exklusiv produzierte Zusatzinhalte auf der CD oder DVD – all das wertet eine Verkaufsversion auf und macht sie zum Sammlerobjekt.

Fabian Döhla (Codemasters):

Codemasters setzt weiterhin auf die Eigenentwicklung F.A.D.E.: Unsere Programme lassen sich ohne Fehlermeldung kopieren und verweigern dann im Gebrauch nach und nach ihren Dienst. Fliegende Autos, chronisch schlechte Fußballmannschaften und fehlende Extrawaffen sind die Quittung für illegale Machenschaften. Gegen aufwändige Cracks sind jedoch auch wir machtlos. Der Boom bei Online-Auktionen fördert die Verbreitung leider sehr stark. Raubkopien werden offen als solche angeboten und lassen sich mittels »Sofortkauf« schneller an den Mann bringen, als dies Ebay und der Hersteller unterbinden können. Die Ursachen-Forschung fällt schwer. Die lahme Konjunktur mag ein Grund für das fehlende schlechte Gewissen sein. So hat man mit der Anfertigung von gerade mal einer Kopie zumindest gedanklich bis zu 50 Euro mehr auf dem Konto. Die Folgen dieser Milchmädchenrechnung bedenken die Kopierer nicht.



ehrlichen und weniger ehrlichen Spieler noch weiter zu verdeutlichen – und um konkrete Maßnahmen zu besprechen. Bleiben bitte auch Sie am Ball: Ihr raubkopierender bester Freund wird nicht

plötzlich sein Verhalten völlig umkrempeln. Aber vielleicht überzeugen Sie ihn ja, zumindest das nächste Top-Spiel im Original zu kaufen? Das wäre ein Anfang, der Folgen haben könnte. **PET**

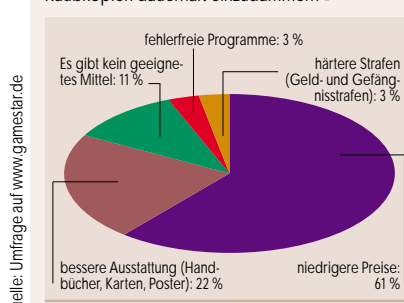
Kopiersicheres Gothic 2

Gothic 2 wurde für Software-Piraten zur harten Nuss: Jowood hat einen bestehenden Kopierschutz individuell für dieses Programm angepasst und so auch Profikopierer ausgebrems. Selbst in einschlägigen Internet-Tauschbörsen ist noch keine Version aufgetaucht. Offensichtlich haben sich die Cracker an Gothic 2 die Zähne ausgebissen. In Zukunft wird jeder große Jowood-Titel einen eigenen Schutzmechanismus bekommen. Damit können laut Erik Simon, Entwicklungschef bei der Firma, die ersten drei bis vier Wochen nach Release ohne illegale Kopie überstanden werden. Das bringt nach ersten Einschätzungen einen Verkaufsanstieg von zehn bis 20 Prozent.



Internet-Umfrage

»Was ist Ihrer Meinung nach das beste Mittel, um Raubkopien dauerhaft einzudämmen?«



Ergebnis: Mit über 60 Prozent fordert die große Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer niedrigere Preise. Immerhin noch etwas mehr als ein Fünftel glaubt, dass die aus früheren Tagen gewohnten Ausstattungsmerkmale wie dicke Handbücher und Goodies die Piraterie eindämmen. Nur jeweils drei Prozent sieht Bug-freie Programme oder härtere Strafen als erfolgversprechend. Traurig: Über ein Zehntel meint, es gäbe kein Mittel gegen das Raubkopieren.