



Denn sie wissen nicht, was sie tun

Raubkopien 2003

Durch Internet- und Schulhof-Piraterie verbreitet, ruinieren Raubkopierer die Software-Industrie – und letztlich ihr eigenes Hobby: hochwertige Computerspiele.

Bängstigendes Ergebnis einer aktuellen Umfrage im Internet: Nur knapp ein Viertel der Teilnehmer besitzt keine einzige Raubkopie eines Computerspiels! Für den Rest gehört illegale Software zum PC-Alltag. Die Beweggründe dafür sind unterschiedlich: Manche nutzen Kopien als kostengünstige Ergänzung ihrer Originalsammlung, andere brauchen die gebrannten CDs als »Entscheidungshilfe« für den Spielekauf. Ein Viertel der Teilnehmer lässt sich dagegen nur durch fälschungssichere CD-Keys und reine Online-Titel zum Kauf zwingen. Dabei wäre es sicher verkehrt, die beiden ersten Gruppen vorzeitig in eine kriminelle Ecke zu stellen. Schließlich dürften diese Gelegenheits-Kopierer zugleich für einen Löwenanteil des Software-Umsatzes verantwortlich sein: Ein Viertel unserer Online-Leser kauft laut einer zweiten Umfrage bis zu zehn Spiele im Jahr, 15 Prozent sogar mehr!

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

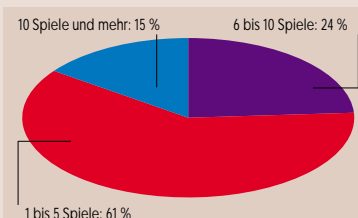
Viel schlimmer ist bei der ersten Frage der Restanteil von 11 Prozent, der unverfroren behauptet: »Ich spiele ausschließlich Raubkopien und besitze kein Original.« Die Umfrage zeigt: Illegale Software ist verbreiteter denn je. Neben der Schulhof- und Arbeitsplatz-Piraterie ist dank DSL-Flatrates in den letzten Jahren das Internet als günstiger Vertriebsweg dazugekommen. Mit großer Unbekümmertheit verbreiten Raubkopierer in Windeseile weltweit Software – oft sogar schon vor dem offiziellen Erscheinungstermin. In unserer Report-Serie nehmen wir die aktuelle Lage unter die Lupe, überprüfen Argumente von Spielern sowie Herstellern und zeigen die unangenehmen Folgen für Software-Firmen und Kunden.

Warum kopieren?

Die Vorteile für die Kopierer liegen auf der Hand: Die Investition von rund 50 Cent (für den Rohling) bringt einem die neuesten Spiele auf den PC. Die vor ein paar Jahren verbreiteten »Rips« (Raubkopien ohne Videosequenzen oder Musik) sind ausgestorben. Illegale Software des Jahres 2003 kommt ohne Qualitätsverlust. Oft bietet sie sogar zusätzlichen Komfort, weil man etwa nach der Installation der geknackten Version die CD ins Regal stellen kann und nur noch von der Festplatte spielt. Sogar Patches

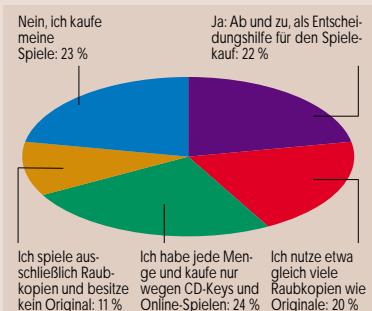
Internet-Umfragen

»Wie viele PC-Spiele kaufen Sie jährlich?«



Ergebnis: Die Kaufmoral unter den GameStar-Lesern ist generell gut. 15 Prozent der rund 12.000 Teilnehmer leisten sich fast jeden Monat ein Spiel.

»Besitzen/nutzen Sie Spiele-Raubkopien?«



Ergebnis: Nur 11 Prozent der über 4.000 Teilnehmer verzichten ganz auf Originale. Der Rest kauft Spiele, rund ein Viertel jedoch nur unter Zwang.

finden sich oft wenige Stunden nach offizieller Veröffentlichung »gecrackt« im Internet. Dass dieses kurzfristige Treiben nachweislich zuerst die Spiele-Industrie ruiniert und dann ihr eigenes Hobby, erkennen die meisten Kopierer dabei nicht.

Alarm-Zahlen

Illegale Software beschert der Spiele-Industrie jährlich große Schäden. Dabei wollen wir uns nicht blind den Horror-Hochrechnungen der Hersteller (Beispiel im Kasten) anschließen. Die harten Fakten für das Jahr 2002 sprechen allein schon eine deutliche Sprache: Veranschlagt man für jeden der für Spielekopien benutzen 42 Millionen Rohlinge nur 50 Cent, so ergibt das Ausgaben von 21 Millionen Euro! Allein das hätte für rund 50.000 Vollpreisspiele gereicht – Geld, das den Entwicklern fehlt. Natürlich liefern solche Rechnungen nur eine grobe Orientierung. Denn gerade bei schwächeren Titeln bedeutet nicht automatisch jede Raubkopie ein verkauftes Exemplar weniger. Doch die Grundaussage passt ins Bild, das sich Branchenbeobachtern bietet: Die Verkaufszahlen bei PC-Spielen sinken in

Schaden für die Industrie

Eine Umfrage unter Spiele-Herstellern liefert eine Orientierungsgröße für den verursachten Schaden. Die Ergebnisse sind sicher etwas übertrieben, der Grundtenor stimmt jedoch.

Verkaufte Rohlinge im Jahr 2002	332 Millionen
Davon laut Umfrage rund 13 % für Spielekopien benutzt	42 Millionen
Geschätzter Schulhof-Preis für eine Kopie	8 Euro
→ Ausgaben für Raubkopien	336.000.000 Euro

Wären diese 336 Millionen Euro für Originalspiele verwendet worden, hätten die Hersteller im Jahr 2002 rund 7,5 Millionen Exemplare mehr verkauft. Rechnet man für jeden gebrannten Rohling den Preis einer legalen Spiele-CD (etwa 45 Euro), so ist der Industrie ein Umsatz von fast 2 Milliarden Euro entgangen.



Actionspiele werden öfter kopiert als Strategietitel. **Mafia** blieb mit rund 150.000 verkauften Exemplaren unter den Erwartungen.

den letzten Jahren ständig. Zugleich steigen jedoch die Umsätze mit Hardware; auch Spiele-Zeitschriften freuen sich über hohe Auflagen. Offensichtlich investieren immer mehr Menschen in einen teuren High-End-PC, doch für die (ja viel billigere!) Software will dagegen kaum noch jemand Geld ausgeben. Damit sägen die Kopierer den Ast ab, auf dem neben den Entwicklern und Publishern auch sie selbst sitzen.

Kein Geld, keine Spiele

Gerade bei guten Spielen bleiben die Verkaufszahlen immer öfter unter den Erwartungen der Hersteller. Schuld daran sind zum großen Teil Raubkopien: »Von No One Lives Forever 2 haben wir in Deutschland nur rund 40.000 Stück verkauft, trotz hervorragender Wertungen«, klagt Leo Jackstädt von Vivendi Universal. Denn die englische Version des Spiels kursierte schon lange vorher in Internet-Tauschbörsen. Jack-

städt: »Kostenlos zum Download – warum dann noch das Original? Das scheint leider das Motto von immer mehr Spielern zu sein! Mit fatalen Folgen für zukünftige Projekte.«

Denn nach zumeist mehreren Jahren Entwicklungszeit brauchen die Firmen Einnahmen. Zum einen, um die bisher aufgelaufenen Kosten zu decken. Zum anderen, um die Programmierung des nächsten Titels vorzufinanzieren. Fehlt dazu das Geld, ist das den neuen Spielen anzusehen: Veraltete Technik, liebloses Design und unzählige Bugs durch verkürzte Entwicklungszeiten brandmarken die Schnellschüsse, die doch eigentlich die Kassen wieder füllen sollten. Beispiel gefällig? Nach dem hervorragenden **Earth 2150** folgten mit **Moon Project**, **World War 3** und zuletzt **Frontline Attack** bloß Aufgüsse des immer gleichen Grundprogramms. Neu-Einsteigern unter den Entwicklern macht illegale Software den Start ebenfalls schwer: Die in Deutschland

Interview mit Jochen Tielke (GVU)

GameStar Wie werden Sie eigentlich auf Raubkopierer aufmerksam gemacht?

Jochen Tielke Einerseits bekommen wir Hinweise von Firmen oder aus dem Handel. Manchmal aber auch aus der Öffentlichkeit oder von Polizeidienststellen und Staatsanwaltschaften. Außerdem haben wir ein Ermittlerteam, das selbstständig recherchiert. Rund 80 Prozent aller von der GVV eingeleiteten Strafverfahren gehen auf das Konto unserer hauseigenen Internet-Taskforce.

GameStar Was passiert, wenn Sie einen Verdacht haben?

Jochen Tielke Sobald wir über genug Beweise verfügen, geht der Fall an die Polizei. Fast immer folgt dann eine Hausdurchsuchung, bei der die Computeranlage des Verdächtigen mitgenommen und vielleicht sogar beschlagnahmt wird, wenn sich darauf Kopien finden.

GameStar Was blüht einem Raubkopierer konkret?

Jochen Tielke Ersttäter kommen oft mit einer Geldbuße davon. Bei Wiederholung drohen

im Extremfall Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren!

GameStar Was ist mit minderjährigen Raubkopierern?

Jochen Tielke Für die gelten die gleichen Strafen, wenn auch die Verfahren oft gegen Auflagen eingestellt werden. Dazu gehören Geldbußen und das Leisten gemeinnütziger Arbeit. Wer jedoch Kopien verkauft, riskiert eine Jugendstrafe.

GameStar Gibt es denn schon Zahlen über Ihre Erfolge?

Jochen Tielke In den letzten Jahren haben wir uns kontinuierlich

gesteigert. Im Jahr 2001 haben wir nach 1.541 Strafverfahren initiiert, im Jahr 2002 waren es dann schon 2.043. Außerdem konnten wir im letzten Jahr bei Hausdurchsuchungen 13.665 Spiele-Plattformen und 1.325 Kopieranlagen beschlagnahmen. Das sind gute Erfolge, doch die Dunkelziffer ist hoch.



Jochen Tielke (47) ist ehemaliger Kriminalbeamter und jetzt Geschäftsführer der GVV in Hamburg.

An überzeugte Raubkopierer

Nur Loser kaufen Spiele? Dann wollen Sie wohl...
 ... auf weitere hochwertige, innovative Spiele verzichten?
 ... fortan mit Serien-Fortsetzungen zufrieden sein?
 ... zukünftig nur noch Moorhuhn-Klone spielen?
 ... nur noch lieblose Konsolen-Umsetzungen?
 ... keine Geheimtipps wie Deus Ex oder Battle Realms oder Medieval oder Serious Sam mehr?

indizierte Schwertschwingerei **Severance** galt als eines der meistkopierten Spiele des Jahres 2001. Die Designer Rebel Act mussten trotz der Beliebtheit des Spiels gleich nach ihrem Debüt dichtmachen.



Manche Simpelspiele sind mittlerweile lukrativer als Vollpreistitel. Mit **Moorhuhn X** will Phenomedia erneut die 100.000er-Grenze knacken.

Kein Stoff für Kenner

Gerade Spiele-Profis, und dazu zählen sich die meisten GameStar-Leser, muss diese Situation schlaflose Nächte bereiten. Denn die Entwickler von innovativen Titeln oder Genre-Geheimtipps sind auf jedes einzelne verkaufte Exemplar angewiesen. Bleibt der Erfolg aus, gehen sie entweder Pleite oder programmieren Allerwelts-Spiele. Designer Dave Perry war etwa mit seiner Firma Shiny immer für eine Überraschung gut: **MDK**, **Messiah** oder **Sacrifice** waren ungewöhnliche und beliebte Titel, blieben aber kommerziell hinter den Erwartungen zurück – unter anderem wegen Raubkopien. Jetzt entwickelt Shiny das massenkompatible Action-Adventure **Enter the Matrix**. Auch das Siechtum der Rundenstrategie-Spiele und Adventures müssen die Raubkopierer – teilweise – auf ihre Kappe nehmen.

Leistung Computerspiel

»Vielen Leuten ist nicht klar, wie viel Arbeit hinter einem Spiel steckt«, beklagt sich Markus Wilding, Pressesprecher von Take 2. »An Mafia werkten vier Jahre lang rund

50 Leute!« Arbeit, die bezahlt werden will. Zwar hat sich **Mafia** mit etwa 150.000 Exemplaren recht ordentlich verkauft, die Erwartungen lagen durch Spitzenwertungen und viele Auszeichnungen (Spiel des Jahres bei der GameStar-Leserwahl!) aber höher. »Generell werden Actionspiele öfter kopiert als Strategietitel«, weiß Wilding. Einer der Gründe dafür: Actionfans sind in der Regel jünger und verfügen deshalb über weniger Geld. Eine Entschuldigung für das Raubkopieren ist das freilich nicht. Außerdem befürchten die Publisher einen negativen Erziehungs-Effekt. »Jemand kopiert also als Schüler jahrelang Spiele, weil er kein Geld hat. Warum sollte er als verdienender Berufstätiger dann plötzlich ehrlich werden?«, sorgt sich Wilding.

Moorhuhn statt Klasse

Wenn Spiele-Designer mit aufwändigen Produktionen zu oft auf die Nase fallen, wenden sie sich lukrativeren Projekten zu. Und die liegen im Moment eher im Massenmarkt der Simpelspiele. Mit über einer Million verkaufter Exemplare aus der **Moorhuhn-** und **Sven Bomwollen-**Reihe erzielte Phenomedia wesentlich mehr Umsatz als mit dem anspruchsvollen Rollenspiel **Gothic**. Wollen wir das: In Zukunft **Moorhuhn** statt **C&C Generals** spielen?

Zudem sind die Entwicklungskosten so eines Fadenkreuz-Shooters wesentlich geringer und die Gewinnspannen dadurch höher. Die Folgen lassen sich in jedem Kaufhaus beobachten: Dort stehen in den Regalen Gurken wie **Rotlicht Tycoon** gleichberechtigt neben aufwändigen Hits wie **Anno 1503** oder **Age of Mythology**. Raubkopien ruinieren also nicht nur Entwickler und Publisher, sondern senken zugleich im Schnitt das Niveau der angebotenen Programme. Und das kann selbst den überzeugtesten Kopierern als Spiele-Freaks nicht recht sein.

Kohle oder Knast

Wo Argumente nicht fruchten, hilft vielleicht Zwang: Im Auftrag des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V. (VUD) geht die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. (GVU) gegen Raubkopierer vor. Eine Ermittlungsgruppe aus ehemaligen Kriminalpolizisten durchforstet Flohmärkte, Kleinanzeigen und das Internet nach illegaler Ware. Im Jahr 2002 wurden von der GVU 2.043 Strafverfahren eingeleitet, in 1.576 Fällen kam es zu einer Verurteilung des Täters. Fast eine halbe Million Euro Bußgeld verhängten die Gerichte insgesamt. Doch auch Freiheitsstrafen sind möglich: Freizeitkopierer wandern bei Wiederholungstaten bis zu drei Jahren ins Kittchen; wer illegale Soft-

Spiele-Kosten im Vergleich

Software bietet zu wenig Unterhaltung fürs Geld? Unsere kleine Aufstellung beweist das Gegenteil.

	Mafia	Gangs of N.Y. [Kino]
Preis	30 €	6 €
Länge	25 Stunden	3 Stunden
Euro/Stunde	1,2	2
	Freelancer	Episode 1 (DVD)
Preis	45 €	25 €
Länge	25 Stunden	8 Stunden
Euro/Stunde	1,8	3,125
	Fifa 2003	Bundesliga-Spiel
Preis	45 €	20 €
Länge	50 Stunden	2 Stunden
Euro/Stunde	0,9	10
	No One Lives For. 2	Kneipenbesuch
Preis	45 €	15 €
Länge	50 Stunden	5 Stunden
Euro/Stunde	0,9	3

ware verkauft, muss mit fünf Jahren rechnen. Selbst jugendliche Raubkopierer sind gegen das Gesetz nicht gefeit: Neben dem Verlust der Hardware drohen gemeinnützige Arbeit oder eine Jugendstrafe.

Jeder ist gefragt

Raubkopieren ist im Jahr 2003 endgültig von einer Freak-Beschäftigung zum Massenphänomen geworden und gehört inzwischen zum Alltag der meisten PC-User. Doch wenn das Entwickeln anspruchsvoller PC-Spiele nicht mehr lohnt, konzentrieren sich die Designer lieber auf die relativ kopersicheren Videospiel-Konsolen. Dadurch könnte Ihr Rechner bald zur reinen Arbeitsmaschine und bestenfalls **Moorhuhn**-Abschussrampe degenerieren.

Aber nicht nur die Raubkopierer müssen sich ändern, auch die Hersteller sollten aktiv nach Lösungen suchen, anstatt zu jammern. Schließlich sind sie teilweise mit an der Misere schuld – sei es durch schlechte oder verspätete deutsche Versionen, windige Verpackungen oder überhöhte Preise. In der nächsten Ausgabe durchleuchten wir deshalb die Sünden der Software-Industrie genauer, bevor wir in den weiteren Teilen der Reihe die Folgen für Kopierer zeigen und schließlich nach Lösungen suchen.

In Sachen Spielepreise wird GameStar bereits jetzt aktiv: Ab dieser Ausgabe finden Sie für den Software-Kauf einen Rabattgutschein über 5 Euro in unserem Heft. **MS**

Was denken Sie?

Wir wollen Ihre Meinung zum Thema!

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