



Ein Tag im Leben eines Raubkopierers

Der Brandmeister

Es gibt Raubkopierer, die ziehen ab und an für Netzwerkspiele unerlaubte Kopien. Und dann gibt es solche, die mit Hunderten von illegalen Duplikaten im großen Maßstab Geld verdienen. GameStar hat einen dieser »Profi-Brenner« aufgespürt und einen Tag lang begleitet.

Das Herstellen von »Sicherheitskopien für Freunde« wird von vielen als Kavaliersdelikt empfunden, obwohl es nicht legal ist. Wie groß die Grauzone im privaten Bereich auch sein mag: Keinerlei Zweifel gibt es bei kommerziellen Raubkopierern – das Verkaufen von gebrannten Duplikaten ist schlichtweg kriminell. Was treibt solche Leute an: Geldgier? Robin-Hood-Phantasien? GameStar-Reporter Magnus Kalkuhl hat einen der »hauptberuflichen« Schwarzbrenner einen ganzen Tag lang beim Kopieren und Dealen beobachtet.

170 Raubkopien am Tag

Es ist Mittwoch, der 1. April. Am Frankfurter Bahnhof treffe ich den Raubkopierer Peter (Name von uns geändert). Peter wird mir die nächsten Stunden einen Einblick in seine »Arbeit« gewähren. Schon am Tag zuvor hatte er am Telefon gesagt: »Du hättest mal gestern hier sein sollen, da war'n wir zu dritt und haben 170 Scheiben gebrannt.«

In Peters Wohnung stehen zwei PCs mit insgesamt 30 GByte Festplattenspeicher. Der dritte Rechner soll demnächst

folgen – vielleicht auch eine Kopierstation (»Mit der kann dann auch meine Freundin umgehen.«). An der Wand stapeln sich rund 1000 Rohlinge, über 400 Spiele sind im Schrank verwahrt. Peter konzentriert sich aber noch nicht einmal auf PC-Spiele – die Schulhofkonkurrenz ist zu groß. Statt dessen brennt er mit Vorliebe Anwendungs-Compilations im Wert von über 10.000 DM pro CD und beliefert seine Kunden mit Playstation-Kopien. Während der Drucker die eingescannten CD-Cover ausdruckt, wechselt Peter einen Rohling nach dem anderen.

Die Brennersoftware ist sein einziges Original, die Spiele bekommt er von Freunden oder aus der Videothek.

Angebotserweiterung im Sommer

Der Schwarzbrenner hat heute viel zu tun. Mit dem Auto fahren wir zu Karstadt, wo er sich mit Musik-CDs eindeckt. »Im Sommer laufen Spiele nicht so gut«, erklärt er, »da muß ich mein Angebot erweitern. Musik-Scheiben kann ich an Kneipen oder auf dem Jahrmarkt verkaufen. Die Leute vom Autoscooter freuen sich, wenn die sich von mir ihre persönlichen Begleitmusik-CDs zusammenstellen lassen können.«

Anschließend treffen wir uns mit einem Makler. Per Handschlag vermietet er an Peter einen 60qm großen Raum



Frisch eingescannt: Das Cover der Titanic-CD. Im Sommer erweitern Profi-Raubkopierer ihr Angebot um Musik-Silberlinge.

für 250 Mark im Monat – ganz ohne Mietvertrag. Hier wird Peter sein neues Brennerheim errichten, um das Risiko bei einer Hausdurchsuchung zu minimieren. Als nächstes steht der Besuch eines Kollegen auf dem Tagesplan. Peter war noch nie dort, weiß nicht, wo die Straße liegt. Wir halten mit dem Auto an einer Bushaltestelle und befragen ein paar Passanten – beide vollbepackt mit offensichtlich gebrannten Musik-CDs. Schließlich ist die richtige Straße gefunden, doch die Hausnummern sind seltsam verteilt. Wir müssen zum Haus Nr. 12 und fragen zwei junge Burschen, die sich unter ihre Arme 20 **Resident Evil**-Kopien geklemmt haben. Leider falsch geraten: Die kommen aus Haus Nr. 7...

Kein Aprilscherz

Pressefotos sind in Haus Nr. 12 nicht erwünscht, die Angst siegt vor der Eitelkeit. Selbst das Ablichten von CD-Stapeln oder Händen an einer Tastatur

In Peters Wohnung gibt es CDs, soweit das Auge reicht. Auf dem Bild sehen Sie 400 illegale Spiele-Kopien sowie über 1000 Rohlinge.

führt zu Panikreaktionen: »Paß' bloß auf, daß meine Tätowierung nicht im Bild ist!« Nachdem die geschäftlichen Belange geregelt sind, machen wir uns auf den Heimweg zu Peters Wohnung. Da klingelt sein Handy. Ein Kunde ist dran, will einen Termin ausmachen. Peter meint zu ihm: »Komm doch nachher vorbei. Ich hab' gerade jemanden hier, der macht einen Artikel über Raubkopien.« – »Ja, ja, April, April!«, lautet die selbstsichere Antwort. Eine Stunde später steht der Mann im Zimmer und erblickt ungläubig das Diktiergerät. Die Haut wird blaß, die Kinnlade fällt – beim nächsten Mal wird er sich wohl nicht mehr auf das Datum verlassen.

Vorfreude auf DVD

Bis Peters Kollegen vorbeikommen, bleibt mir noch Zeit für ein Gespräch mit ihm. »Ich freu' mich schon auf DVD«, grinst er, »das wird 'ne feine Sache, wenn ich gebrannte Filme verkaufen kann. Da seh' ich die Videotheken schon den Bach runtergehen.« Ich frage ihn, ob er PC-Spiele für zu teuer hält. Er überlegt kurz und antwortet: »Naja, die Preise sind wohl schon gerechtfertigt, zumindest bei wirklich neuen Spielen. Aber wenn dann diese Fortsetzungen kommen! Die kosten oft genauso viel, und der Hersteller hat damit überhaupt keine Arbeit gehabt. Ein paar neue Grafiken, zwei neue Gegner, mehr nicht.«



Legale Alternativen

Zur Zeit des C64 ging es vielen Raubkopierern nur darum, einen möglichst großen Spiele-Vorrat zum Tauschen und Angeben zu haben. Heute gibt es mehr Möglichkeiten als je zuvor, auch legal mit wenig Geld seinen Spaß zu haben.

Spielbare Demos: Werfen Sie mal einen Blick auf die GameStar-CD.

Einzelne Spiele-Demos bieten im besten Fall mehrere Tage Spielspaß zum Antesten.

Budget-Titel & Compilations: Oft schon ein halbes Jahr nach der Erstveröffentlichung erscheinen viele gute Spiele als Budget-Titel (ca. 40 Mark) oder in Compilations verpackt (ca. 10 bis 40 Mark pro Titel). Nicht umsonst

haben wir dieser Gattung im Heft eine eigene Rubrik gewidmet.

Gebrauchmarkt: Schauen Sie im Kleinanzeigen-Teil Ihrer Stadtzeitung nach und besuchen Sie unsere Online-Tauschbörse (<http://www.gamestar.de>) – hier müssen Sie nicht lange suchen, um Spitzentitel zu fairen Preisen zu bekommen.

Raubkopieren im privaten Bereich

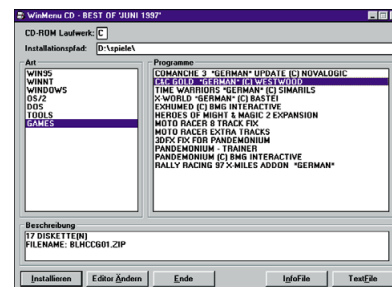
Vor kurzem erreichte uns folgende Mail: »Ist es verboten, ein PC-Spiel für einen Freund zu brennen, damit ich mit ihm im Netz spielen kann?« Eine Antwort darauf sowie weitere Infos holten wir uns von Günter Freiherr von Gravenreuth, dem wohl bekanntesten Kämpfer gegen Raubkopien.

Das nicht-gewinnorientierte Raubkopieren im privaten Bereich ist unzulässig, wird aber in der Regel nicht verfolgt. We-

sentlich kritischer ist es, übers Internet, auf dem Flohmarkt oder in der Schule Raubkopien anzubieten oder zu erwerben. Denn auch wer eine illegale Kopie kauft, wirkt formaljuristisch an ihrer Verbreitung mit. Ebenso stellt das Laden einer Raubkopie in den Arbeitsspeicher eines Rechners im juristischen Sinne eine unerlaubte Vervielfältigung dar.

Ein 17-jähriger, der auf der Homepage seines Vaters zahlrei-

che Raubkopien anbot, mußte eine Abmahngebühr von etwa 2.500 Mark bezahlen. Werden Jugendliche im Alter von etwa 16 Jahren beim Verkauf von Raubkopien erwischt, können sie sich eine richterliche Ermahnung und einige Tage Sozialarbeit einhandeln. Einem Volljährigen, der »nur« 20 Raubkopien kauft und weiterverkauft, droht eine saftige Strafe, die durchaus drei Netto-Monatsgehälter ausmachen kann.



Auch Cracker bieten **Compilations** an: Neben professionellen Anwendungsprogrammen finden sich auf dieser Scheibe auch Spiele.

rüstung beäugt. Dann kommt er aber doch ins Erzählen. Er wohnt in einem Drei-Parteien-Haus: Oben brennt er Computer- und Playstation-Spiele, im Erdgeschoß kopiert ein Kollege Anwendungsprogramme, und im Keller verdient ein Dritter seine Brötchen mit Musikkopien.

Axel argumentiert, daß die Industrie sich doch über jede Kopie freuen müßte: »Meinst du, es würden so viele Playstations verkauft, wenn wir nicht brennen würden? Es ist doch so: Wenn einer Freak ist, der kauft sich immer das Neueste. Mit jedem aufwendigeren Spiel geht der doch her und fördert die Industrie«. Ich weise ihn darauf hin, daß die Hersteller nichts vom Raubkopien-Erlös haben. So weit will Axel aber nicht denken. Er regt sich stattdessen über ein ganz anderes Thema auf: »In der Schule nehmen die 13 Mark für 'ne CD! Die machen doch den ganzen Markt kaputt!«. Und damit meint er nicht etwa den Markt für Original-Spiele. Und auch nicht die Spiele-Szene als ganzes. Er meint schlicht und ergreifend »seinen« eigenen. Axel verlangt nämlich stolze 25 Mark pro Raubkopie... **LA**

Links liegen frisch gedruckte Spiele-Cover, auf dem Boden verstreut und in Plastikröhren insgesamt 360 Playstation-Chips.



Und was hält er von Brenner-Ringen, die im Monat 30.000 Einheiten in Umlauf bringen? »Geldmacherei, das sind Geschäftsleute – find' ich scheiße.«. Aber etwas anderes tut Peter doch auch nicht! »Ja, aber ich mach' das nicht in so einer Größenordnung. Nachher kommt Axel, der macht mit jedem Spiel 20 Mark Gewinn. Der hat aber auch riesige Schulden – sobald der einen Pfennig legal verdient, wird die Kohle weggepfändet.« In Peters Kundenkreis ist jede Gesellschaftsschicht vertreten, auch ein Polizist soll mit dabei sein. Peter sieht sich weder als Kriminellen noch als Untergrundhelden, sondern findet das, was er macht, normal. Er geht freilich davon aus, daß die Geschäfte in Zukunft schlechter laufen: »Demnächst wird jeder selbst zu Hause kopieren, wie mit dem Videorecorder.« Angst, erwischt zu werden, hat er keine. »Wenn Bekannte von mir erzählen, gibt das nur neue Kunden, keine Probleme.«

Ein Haus voller Brenner

Kurz darauf erscheint Axel (Name von der Redaktion geändert), der schon vorsichtiger ist und mißtrauisch meine Aus-



Arbeitsplatz eines **Schwarzbrenners**: Während er mit dem Umbau einer Playstation beschäftigt ist, greift er immer wieder auf die beiden Tastaturen zurück, um nebenher Spiele zu brennen.

Raubkopierer vs. Spiele-Industrie

Brandgespräch

Was passiert, wenn man den »hauptberuflichen« Raubkopierer Steffen Gassenhau (Name geändert) am Telefon gegen Wolfram von Eichborn antreten läßt? Von Eichborn war Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland und ist seit 1997 Chef der deutschen Activision-Niederlassung. Der folgende Meinungsaustausch, vom Raubkopierer aus Sicherheitsgründen von einer Telefonzelle aus geführt, wurde von unserem Reporter Magnus Kalkuhl aufgezeichnet.

GASSENHAU: Ich behaupte: Computerspiele sind einfach zu teuer! Vor allem Jugendliche haben die Kohle nicht.

VON EICHBORN: Die realen Preise liegen so bei 80 Mark. Wir würden die Spiele natürlich auch lieber billiger anbieten. Aber die Entwicklungskosten steigen, und momentan haben wir noch nicht den Massenmarkt wie bei Musik-CDs oder Videos. Keiner kann jetzt schon ein Profispiel für 49 Mark anbieten. Wir wollen nicht die Jugendlichen über den Tisch ziehen mit Preisen, die sie nicht bezahlen können. Wir können es nur einfach noch nicht billiger machen.

VON EICHBORN: Sie sind ja nun jemand, der Spiele illegal kopiert und professionell vertreibt. Ist das nur so'n Eigenauftrag, den Jugendlichen zu helfen, die sich das nicht leisten können? Sie versuchen doch sicher auch, daraus Profit für sich selbst zu ziehen!

GASSENHAU: Ich hab' ja auch 'ne Menge Arbeit mit dem Raubkopieren. Am Anfang kopierte ich für mich allein, weil mir die Spiele zu teuer waren. Und dann gab es halt irgendwelche Leute, die wußten, daß ich 'nen Brenner hab', und auf mich zu kamen. Ich bin jedenfalls nicht damit hausieren gegangen. Das wurden dann einfach immer mehr Leute.

»Ich hab' ja auch 'ne Menge Arbeit mit dem Raubkopieren!«

VON EICHBORN: Wir Publisher sehen es gar nicht gern, wenn gebrannt wird. Und das nicht nur aus wirtschaftlichen Gründen: Wir beschäftigen uns mit dem Jugendschutz, und wir wollen vermeiden, daß Kinder Spiele in die Finger kriegen, die für sie nicht geeignet sind. Quake 2 ist nichts für einen 8jährigen. Das ist ja auch ein Punkt, wo wir Verantwortung tragen.

GASSENHAU: Na ja, die Kids kommen sowieso an die Spiele 'ran, die sie haben wollen. Die sehen ein Spiel bei irgendwelchen Freunden, und heutzutage hat jeder einen Brenner. Ich hab' mir da natürlich auch schon Gedanken drüber gemacht. Wenn man 'nen schwachen Charakter hat...

VON EICHBORN: Nur muß den Jugendlichen klar sein, daß immer mehr Polizeiaktionen stattfinden, wo dann die Eltern für Ihre Kinder bezahlen müssen. Und bei den Raubkopien fehlt ja auch das Handbuch. Wir machen bei Activision in unserer Hotline Handbuchabfragen, um zu prüfen, ob der Anrufer das Original hat.

»Unsere Hotline prüft, ob der Anrufer das Original hat.«

GASSENHAU: Dann gehen die halt mal eben kurz in die Videothek, holen sich das Handbuch, kopieren, was sie brauchen – dann haben die das auch. Ich habe übrigens auch schon viele Leute kennengelernt, denen hab' ich ein Spiel gebrannt, und dann haben sie sich später das Original trotzdem noch gekauft.

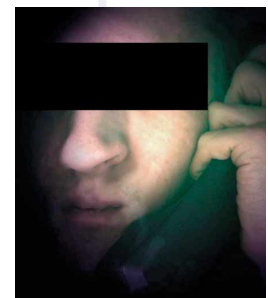
Wie wäre es denn, wenn ihr mal einen vernünftigen Kopierschutz auf die CD-ROMs machen würdet?

VON EICHBORN: Da sind die Publisher ja dran. Als die CD kam, war das aufgrund der hohen Kosten beim Duplizieren noch kein Thema. Bei den nächsten Activision-Titeln werden wir aber einen Kopierschutz haben. Das macht es dann auch schon wieder schwieriger – bis zum nächsten Crack. Als nächstes kommt die DVD, die wird wohl wieder etwas Luft bringen, weil sie schwieriger zu kopieren ist.

GASSENHAU: Ich bin sicher, wenn sich die Preise für PC-Spiele so auf 50 Mark einpendeln würden, dann würde auch die Raubkopiererei ziemlich schnell stark zurückgehen.

VON EICHBORN: Das ist gut möglich. Aber was würden denn Sie persönlich dann tun?

GASSENHAU: Ich hab' nicht die geringste Ahnung. Was soll's – da kann ich ja später noch drüber nachdenken.



Steffen Gassenhau (Name geändert), kommerzieller Raubkopierer



Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von Activision

LA

Bedroht Raubkopieren die Spiele-Szene?

Halb Deutschla

Wenn mehr illegale Duplikate im Umlauf sind als Originalspiele, leidet langfristig die Produktqualität: Droht den PC-Spielen das gleiche Schicksal wie ihren untergegangenen, zu Tode kopierten Amiga-Vorgängern? GameStar ist dem Phänomen Raubkopieren auf den Grund gegangen.

Raubkopien scheinen auf den ersten Blick eine gute Möglichkeit zu sein, für wenig Geld viel Spaß zu haben. »Weshalb 80 bis 100 Mark zahlen, wenn's schließlich auch für den Preis eines CD-Rohlings geht?« Doch abgesehen von der höheren Wertigkeit

der Kopierszene. LucasArts' Frühwerk **Ballblazer** erfreute sich bei den Freaks höchster Beliebtheit, bevor es überhaupt in den Handel kam: Hacker hatten per Modem das Spiel noch vor der Veröffentlichung aus dem Computer des Herstellers geklaut und in Umlauf gebracht.

darauf gehörten Kopierprogramme wie »Burstnibbler« zur Standardausstattung der Homecomputer-Gemeinde. Ausgefeilte Schutzmechanismen wurden entwickelt, die beispielsweise künstlich erzeugte Fehler auf den Disketten abfragten. Doch kaum gab es ein neues Verfahren, wurde es auch schon geknackt.

Cracker leisten Sterbehilfe

Die Code-Drehschreiben und Paßwortabfragen der Spielehersteller waren bald keine Herausforderung mehr. Statt dessen überbot sich die Cracker-Szene mit immer aufwendigeren »Demos« vor dem eigentlichen Spiel: Animationen zeigten das Logo der jeweiligen Gruppe, in langen Textbotschaften wurden Dutzende von »Kollegen« begrüßt. In der niederländischen Stadt Venlo traf sich einmal jährlich die Crème de la Crème der Cracker und Demo-Coder, um ihre Werke vorzuführen. Nicht selten nahmen auch Vertreter der Spiele-Industrie an diesen Treffen teil, um junge Talente für die »andere Seite« anzuheuern.

Mit dem vermeintlichen Siegeszug des Amiga in Deutschland nahm das Ausmaß der Selbstherrlichkeit zu. Viertelstündige Demos ohne Spiel blieben keine Ausnahme. Doch irgendwann gab es keinen Grund mehr zum Feiern: Nicht zuletzt durch die Kopierszene wurde dem weitverbreiteten Amiga das Wasser abgegraben. Die Hersteller gaben es auf, kostspielige Spiele zu produzieren, die trotz teils erstklassiger Qualität kaum verkauft, dafür aber tausendfach kopiert wurden.



Der extrem häufig kopierte Amiga-Hit **Turrican** ist ein Paradebeispiel für die Schädigung der Industrie durch Cracker.

eines Spiels (dank Originalverpackung und ausführlicher Handbücher), bedroht die ausufernde Raubkopiererei den Spielmarkt an sich.

Evolution der Raubkopie

Anfang der 80er Jahre begann der Boom der Spielehersteller – und damit auch

Trotz der bei zirka 40 Mark pro Spiel traumhaften Preise wurden auf jedem Schulhof Tapes mit den neuesten Titeln getauscht. Während man diese noch so einfach wie Musikkassetten kopieren konnte, stellten die gerade aufkommenden Disketten (»Floppy Disks«) ein etwas größeres Problem dar. Aber schon kurz

nd brennt

Neubeginn: die PC-Ära

Währenddessen erwachte der Markt der MS-DOS-Spiele. Da auf PCs die (im Vergleich zum Amiga wesentlich größeren) Programme meist auf die Festplatte installiert wurden, gab es außer Paßwortabfragen keinen Schutz. Trotzdem griffen immer mehr ehemalige Raubkopierer lieber gleich zum Original, statt sich mühsam 15 Disketten samt umfangreichem Handbuch zu duplizieren.

1993 machte dann LucasArts' **Rebel Assault** den Weg für CD-Spiele frei – für längere Zeit waren Raubkopien kein großes Thema mehr. Doch inzwischen sind die Preise für CD-Brenner (ca. 500 Mark) und Rohlinge (ca. 3 Mark)



Freche Zeitungsannonce: Hinter »Sicherheitskopien« verbergen sich in aller Regel **Raubkopien**.

drastisch gesunken, die Spiele-Piraterie hat wieder entsprechende Ausmaße angenommen. Um das Schlimmste zu verhindern, stampften die völlig überraschten Spielehersteller verschiedene CD-Schutzmechanismen aus dem Boden. Der verbreitetste heißt Laserlock und wird beispielsweise von **Tomb Raider** benutzt. Bei der preiswerten Extended-Tracks-Methode wird die CD bis zum Anschlag beschrieben, so daß handelsübliche CD-Kopierer nicht alle Daten erfassen können. Oft sind aber nur kleine Änderungen an der Brenner-Software nötig, und der eben noch wirksame Schutz wird unbrauchbar.

Branchenmeinung

Frank Matzke (Sierra) zum Thema Raubkopien: »Genaue Zahlen gibt es keine. Fest steht aber: Raubkopien wer-

den zu einer immer größeren Gefahr.« Hermann Achilles (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) hält die Lage für noch gefährlicher: »Wir sehen nur, daß in letzter Zeit immer weniger Spiele verkauft werden, obwohl die Zahl an spieletauglichen Rechnern steigt. Toptitel wie **Dungeon Keeper** oder **Dark Reign** schossen in den Verkaufscharts blitzartig nach oben und fielen gleich danach wieder stark ab.«

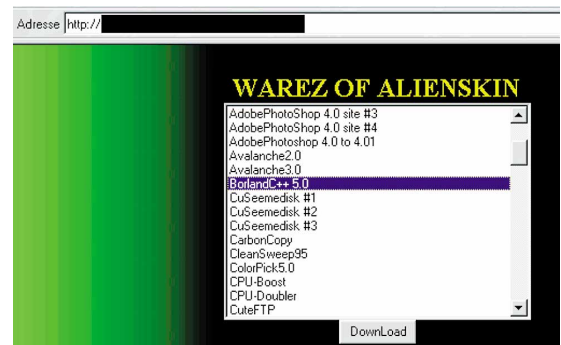
Einige Softwarehäuser denken darüber nach, die Erfahrungen aus der Musikbranche auf Computerspiele zu übertragen: Von jeder verkauften Leerkassette geht ein gewisser Betrag an die GEMA, die das Geld auf Plattenfirmen und Künstler verteilt. So wird der Tatsache Rechnung getragen, daß die meisten Leerkassetten zum Mitschneiden von Radiosendungen oder Kopieren von Musik-CDs benutzt werden. Würde dieses Prinzip auf die Computer-Industrie angewendet, wären steigende Preise für Rohlinge und Brenner die Folge.

DVD als Hoffnung?

Die Etablierung der DVD könnte eine kurze Verschnaufpause bringen: Es gibt noch keine erschwinglichen DVD-Brenner, und die Speicherkapazität des neuen Mediums ist fürs Kopieren ganzer Disks auf die Festplatte zu hoch. Doch mittelfristig werden sich die Raubkopierer auch hier nach Möglichkeiten umsehen, mit neuester Technik im Geschäft zu bleiben. Und dann drohen



Mit der **Schnelligkeit** des Schutz-Knackens wurde im Vorspann der Spiele geprügelt.



Im Internet überbieten sich die Cracker mit **Profissoftware** zum Runterladen – samt den dazu passenden Serien-Nummern.

Cracker-Compilations, die gleich alle Neuerscheinungen eines ganzen Sommers auf einer einzigen DVD bieten.

Große Schäden

Die Schäden für die Industrie durch Raubkopien sind enorm – und damit indirekt auch für den Spieler. Durch den Wegfall von Verkaufserlösen bleibt weniger Geld für die Entwicklung neuer Titel. So werden die großen Firmen verführt, auf alte ProgrammROUTINEN und Grafiken zurückzugreifen, während jungen Unternehmen die Luft ausgeht. Wer diesen Trend mit exzessivem Raubkopieren unterstützt, sollte sich mit Aussagen à la »Spiele bieten zu wenig fürs Geld« besser zurückhalten. Wie sollen Spiele billiger werden, wenn sie sich nur noch vier Wochen lang in größeren Stückzahlen verkaufen lassen? **LA**