



Kopierschutz oder Tod

Aus Angst vor Raubkopien beschneiden die Spielefirmen die Rechte der Käufer. Die gehen vor Zorn auf die Barrikaden. Selten hat eine Branche so sehr versucht, den Kunden ihren Willen aufzuzwingen – aus den falschen Gründen.

Eigentlich braucht man nur die Packung von **Grand Theft Auto 4** zur Hand nehmen, denn da steht es ja, auf der Rückseite, was gerade schief läuft zwischen der Spieleindustrie und ihren Kunden. Die Schachtelrückseite teilt sich, grob gesprochen, in zwei Hälften. In der oberen steht in großen Lettern, was das derzeit populärste Actionspiel zu einem einzigartigen Erlebnis macht, eingerahmt von schönen Bildern; es ist eine Liste der Verheißungen (die **GTA 4** wohlgermerkt alle erfüllt). Auf der unteren Hälfte werden die Buchstaben sehr viel kleiner. In mehr als einem Dutzend Sätzen, verstreut über Kästchen und Fußnoten, folgt eine Aufzählung der Einschränkungen, Voraussetzungen und Verpflichtungen, die Zugangsbedingung zu dieser lockenden Welt sind. Man könnte sagen: die Liste der Zumutungen. »Sie müssen dem beigefügten Lizenzvertrag zustimmen«, steht da, »Beim Spielen muss sich die Disk im Laufwerk befinden«, »Ein Internet-Anschluss, diverse Software und gewisse Service-Registrierungen sind zur Aktivierung und zum Gebrauch dieser Software erforderlich«. Zur »diversen Software« gehören Sonys Securom-Treiber, DirectX, Microsofts .NET-Framework, die aktuellsten Service-Packs für Windows, Games for Windows Live, Adobe Flash und Rockstars Multiplayer-Software **Social Club**, die sich automatisch mit dem Spiel installiert und ungefragt bei jedem Windows-Start lädt. Sowohl Windows Live als auch **Social Club** benötigen separate Benutzerkonten, die Sie vor dem Gebrauch anlegen und mit Daten füllen müssen. Hinter dem Wörtchen »Akti-

vierung« verbirgt sich der Zwang, beim ersten Spielstart im Internet überprüfen zu lassen, ob man eine rechtmäßige Version des Programms besitzt; darüber hinaus verlangt das Spiel die Eingabe eines 25-stelligen Codeschlüssels.

So wird schon die Installation von **Grand Theft Auto 4** für viele Käufer zu einem einzigartigen Erlebnis. Die Eintrittshürden haben eine Höhe erreicht, die das Verständnis selbst des gutmütigsten Kunden zumindest strapaziert. Die Spieleindustrie und die PC-Spieler: Sie sind gerade auf dem besten Weg, sich einander zu entfremden. Schuld daran sind, wieder einmal, die Raubkopierer.

Industrie und Spieler sind auf dem besten Weg, sich einander zu entfremden

Im Nu geknackt

Die verpflichtende Online-Aktivierung ist die neueste Antwort der Spielehersteller auf eine Tatsache: den gigantischen Schwarzmarkt für illegal kopierte Software im Internet. Allein **GTA 4** kombiniert mit dem Freischaltungs-zwang, CD-Key und DVD-Prüfung bei jedem Spielstart drei separate Maßnahmen, um Raubkopierer abzuschrecken. Es hat nicht viel genutzt. Die Webseite Piratebay dokumentiert den Datenfluss im Bittorrent-Netzwerk, der weltweit größten Tauschbörse für digitale Medien. Seit Dezember steht die geknackte, von allen Schutzmaßnahmen befreite Version von **Grand Theft Auto 4** dort auf Platz 1 der Download-Hitliste – und in leicht veränderter Form gleich noch auf den Plätzen



Rockstar zwingt Kunden von **Grand Theft Auto 4** dazu, das Spiel freizuschalten und zahlreiche Zusatz-Software zu installieren.

8, 12 und 15. Besonders alarmierend: Die ersten Quellen tauchten schon am 30. November auf, vier Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart. Offensichtlich war es für die Schattenmänner ein Klacks, den dreifachen Schutzschild auszuhebeln. »Wie misst man, wie sehr ein Kopierschutz versagt?«, fragt der Mediendienst Forbes.com denn auch süffisant, um gleich selbst zu antworten: »Zähl' die Raubkopien!« Am Beispiel **Spore** rechnet Forbes.com vor, das Strategiespiel sei allein über Bittorrent innerhalb von zwölf Tagen 171.402 Mal heruntergeladen worden – ein neuer Geschwindigkeitsrekord, staunt ein Kommentator der Beobachtungsfirma Big Champagne: »Die Zahlen sind außergewöhnlich.« Und zwar auch deshalb, weil **Spore** (nach **Mass Effect**) das zweite Spiel war, bei dem der Hersteller Electronic Arts auf den als rigide geltenden Kopierschutz Securom mit Online-Aktivierungszwang gesetzt hatte. In den Tauschbörsen tauchten die ersten geknackten Versionen auf, sieben Tage bevor das Spiel in den Läden stand.

Wie schlimm ist es?

Solche Beobachtungen treiben den Herstellern von Computerspielen die kalte Wut ins Gesicht – zu recht. »Raubkopien schädigen den PC-Markt in erschreckendem Maß«, ärgert sich Olaf Coenen, Deutschland-Chef von Electronic Arts. Kollegen wie der Zuxhez-Geschäftsführer Dirk Hassinger schäumen: »Raubkopien sind in unserer Branche das größte Desaster aller Zeiten.« »Für Spielehersteller ist das ein sehr emotionales Thema«, gibt der **Crysis**-Designer Bernd Diemer von Crytek zu: »Da regt man sich zuweilen auf und heckt Pläne aus, damit Spielern ohne korrekte Seriennummer der Computer explodiert.« Auch Diemer musste ohnmächtig mit ansehen, wie der Ego-Shooter **Crysis** am 12. November 2007 in den Tauschbörsen auftauchte; als das Spiel drei Tage später offiziell in den Handel kam, hatte ein guter Teil der interessierten Fans längst die Raubkopie auf der Platte. »Der Schaden, der dadurch entsteht, ist zu hoch, als dass man ihn einfach so hinnehmen könnte«, schlussfolgert Olaf Coenen.

Nur: Keiner kann sagen, wie groß dieser Schaden eigentlich ist. Denn der Branche fehlen genaue Zahlen. Die Erhebung ist schwierig, die Urteile bleiben vage.

Wer müsste wissen, wie oft Spiele illegal getauscht werden? Der Entwickler? Für **Crysis** gab Crytek mal an, auf ein gekauftes Exemplar kämen zehn Raubkopien, später sprach man von einer Quote von 1:20; inzwischen will sich die Firma lieber gar nicht mehr dazu äußern. Den Entwicklern fehlt das Instrumentarium zur Beobachtung des Datenströme, sie greifen zu Hausmitteln: Crytek zählt, wie oft ein Patch zu **Crysis** heruntergeladen wurde, und vergleicht das mit der Zahl der verkauften Exemplare.

Der Publisher? Bei Electronic Arts arbeite eine eigene Abteilung nur an der Beobachtung des Schwarzmarkts, sagt der Geschäftsführer Olaf Coenen (siehe Interview Seite 121). Aber die Zahl der **Spore**-Kopien kann auch er

nur schätzen, sie liege »sicherlich im Millionenbereich«. Exakt sei das nicht zu sagen, »es gibt eine große Dunkelziffer«.

Spezialisierte Firmen? Die Schweizer Logi-step AG durchforstet im Auftrag von Branchenkunden Tauschnetzwerke, um Rechtsverletzungen zu dokumentieren. »Bei populären Spielen sind viele tausend Quellen feststellbar«, berichtet der Firmenchef Richard Schneider. Wie sich das in konkreten Quoten niederschlägt, kann er nicht sagen.

Die GVU? Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechten wurde explizit zu dem Zweck gegründet, das Raubkopieren zu beobachten, zu erschweren und einzudämmen. »Es ist schwierig, valide Zahlen zu bekommen«, seufzt die GVU-Pressesprecherin Christine Ehlers. 2007 wurden in Deutschland auf Betreiben der GVU 428.000 Datenträger beschlagnahmt, davon waren 11% PC-Spiele, aber die Zahl sagt nichts über das Gesamtbild, sie ist ein geringer Bruchteil des tatsächlichen Schwarzmarkts. 90% der unerlaubten Verwertung findet im Internet statt, sagt die GVU.

Zahlen von der Quelle

So sind es interessanterweise die Internet-Netzwerker selbst, die den greifbarsten Hinweis auf die Größenordnung des weltweiten Software-Klaus geben können. Die Webseite Torrentfreaks hat kürzlich eine vorläufige Rangliste für das Jahr 2008 errechnet. Demnach ist das bislang meistkopierte PC-Spiel **Spore** mit 1,7 Millionen Downloads, gefolgt von **Die Sims 2** (1,12 Millionen) und **Assassin's Creed** (1,07 Millionen). Legt man die offiziellen Verkaufszahlen von **Spore** zugrunde, die EA Ende Oktober 2008 mit zwei Millionen beziffert hat, so kommt nach dieser Rechnung auf jedes verkaufte Exemplar etwas weniger als eine Raubkopie. Allerdings: Weder muss die Torrentfreak-Angabe korrekt sein, noch erfasst sie das gesamte Spektrum des Schwarzhandels, denn sie bezieht sich allein auf Bittorrent, das nur ein Tauschkanal unter vielen ist. Die Dunkelziffer dürfte um ein Vielfaches höher liegen – einerseits. Andererseits, und das ist der Knackpunkt an der Raubkopie-Debatte, bringt die GVU-Frau Ehlers die grundlegende Ungewissheit auf den Punkt: »Selbst wenn man weiß, wie oft ein Spiel illegal getauscht wurde, heißt das noch nicht, dass jeder der Raubkopierer das Spiel auch gekauft hätte.«

Reaktion: Einmauern

Im Kreis der Hersteller von Computerspielen gilt seit jeher das Motto: Jeder Raubkopierer ist einer zuviel. Traditionell verteidigen sich die Firmen mit Kopierschutz-Maßnahmen, von den Codescheiben alter Tage, die aus Pappe gestanzelt in der Spielpackung lagen, bis hin zu absichtlichen Datenfehlern auf den Spiel-CDs, die Kopierprogramme aus der Bahn werfen sollten. Bis vor Kurzem prüften fast alle Spiele stan-

dardgemäß beim Start, ob die korrekte DVD im Laufwerk lag. Seit einigen Jahren steht der Industrie nun ein neues Instrumentarium zur Verfügung. Das basiert darauf, dass Hersteller über das Internet direkt Kontakt zu seinem digitalen Produkt aufnehmen kann. Inzwischen ist die Verbreitungsquote von Internet-Anschlüssen in westlichen Ländern so hoch, dass dieses System zum Standard avanciert. Ob **Grand Theft Auto 4**, **Far Cry 2**, **C&C: Alarmstufe Rot 3** oder **Alone in the Dark**, ob Take 2, Ubisoft, Electronic Arts oder Atari – die großen Titel fast aller wichtigen Hersteller wollen inzwischen erst mal Verbindung nach Hause aufnehmen, bevor sie sich für ihre Käufer öffnen. Aber das allein hindert niemanden daran, ein Programm

nach der Freischaltung an Freunde weiterzureichen. Deshalb, und hier wird die Sache problematisch, bestimmen

die Hersteller, wie oft man ihr Spiel installieren darf, bevor es (zunächst) die Funktion verweigert. Fünfmal lässt sich etwa **Crysis: Warhead** aktivieren, dreimal das neue **Need for Speed: Undercover**, zweimal **Sacred 2**. Wer das Spiel wieder löscht, bekommt eine Aktivierung zurück – aber das gilt nicht in jedem Fall. EA-Kunden müssen bei der Support-Hotline betteln und einen »triftigen Grund« vorweisen, wenn sie etwa den **Fussball Manager 2009** mehr als fünfmal aktivieren wollen. Kurzfristig mag ein solches Installierungslimit schwer auszuschöpfen sein. Aber mancher Kunde denkt in längeren Zeiträumen: Was, wenn ich das Spiel über die Jahre wieder und wieder hervorziehe? Was, wenn die Firma die Aktivierungsserver abschaltet? Und was, wenn ich es weiterverkaufen will? Von außen sieht man keiner Spielpackung an, wie viele Aktivierungen schon verbraucht wurden, ob der Lizenzschlüssel noch gültig ist oder ob das Spiel – wie etwa bei allen Programmen, die Valves Online-Plattform Steam benutzen – gar für immer an ein Konto gebunden wurde, für das man den Zugangsnamen und das Passwort kennen muss.

Der Zorn der Spieler

Solche Gängelei bringt viele Kunden auf die Barrikaden. Auf der Webseite des Internet-

Keiner kann sagen, wie groß der Schaden durch Raubkopien wirklich ist

Die Raubkopie-Hitliste 2008

Platz	Spiel	Downloads	Erschienen
1	Spore	1.700.000	September 2008
2	Die Sims 2	1.150.000	September 2004
3	Assassin's Creed	1.070.000	November 2007
4	Crysis	940.000	November 2007
5	Command & Conquer 3	860.000	März 2007
6	Call of Duty 4	830.000	November 2007
7	GTA San Andreas	740.000	Juni 2005
8	Fallout 3	645.000	Oktober 2008
9	Far Cry 2	585.000	Oktober 2008
10	Pro Evolution Soccer 2009	470.000	Oktober 2008

Quelle: Torrentfreak.com, auf Basis der Downloads im Tauschnetzwerk Bittorrent. Gezählt wurden nur PC-Spiele.

Versandhändler Amazon haben Nutzer die Möglichkeit, Rezensionen zu Produkten zu verfassen. Kurz nach dem Verkaufstart von **Spore** regnete es auf der US-Seite Amazon.com empörte Wortmeldungen, mittlerweile haben allein dort sich 3.150 Kunden geäußert – mehr als zwei Drittel davon schimpfen über den Kopierschutz. Diese dominante Debatte hat die User-Bewertung des (an sich durchaus beliebten) Spiels auf 1,5 von 5 Sternen heruntergezogen. Von 80 Rezensionen zu **C&C: Alarmstufe Rot 3** auf Amazon.de gehen 35 explizit negativ auf den Kopierschutz ein; egal welcher kopiergeschützte Titel, egal ob deutsche oder US-Seite, überall das gleiche Bild. »Bevor ich mir diesen nett verpackten Virus auf den Rechner schmeiße, gebe ich Schäuble meinen Haustürschlüssel«, giftet ein Kunde. In einer Umfrage unter mehr als 1.000 GameStar-Lesern gaben 21% an, Spiele mit Online-Aktivierung komplett zu boykottieren: »Kaufe ich nicht!« 60% finden die Maßnahmen »ärgerlich«. In Internet-Foren wie auf GameStar.de, in Blogs und Leserbriefen entläßt sich der Spielierzorn. »Es ist mir vollkommen egal, was die Hersteller denken – ich ignoriere Spiele, die nach Hause telefonieren, mir vorschreiben wollen, welche Tools ich nutzen darf und welche nicht oder meine Bandbreite zum Herunterladen von Werbung missbrauchen«, schreibt etwa Clemens Birke in einem der Dutzenden Leserbriefe, die GameStar jeden Monat zu dem Thema erreichen. Martin Schmidt erklärt: »Ich werde nicht einen Cent für ein Produkt ausgeben, welches ich im Prinzip überhaupt nicht besitze.« Die Käufer bringen nicht nur konkrete Begrenzungen wie die limitierten Aktivierungen in Rage. Manche fürchten um die Sicherheit ihres Systems, weil zum Beispiel

der berühmte Kopierschutz Starforce einen Treiber installiert. Vor allem aber entzündet sich der Unmut an der gefühlten Ungerechtigkeit, dass es gerade die zahlenden Kunden sind, die durch komplizierte Installationen und beschnittene Nutzerrechte das Raubkopier-Problem ausbaden müssen. Beinahe flehend klingt es, wenn sich der GameStar-Leser Simon Schmidt an die Hersteller wendet: »Bitte straft im Kampf gegen Raubkopierer nicht die ehrlichen Käufer! Denn die sind diejenigen, die ihr eigentlich gewinnen statt verlieren wollt.«

Gegen die Kundschaft

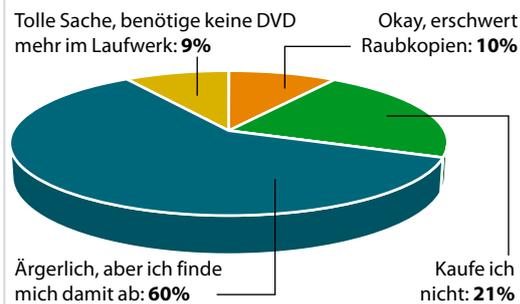
Die Spieleindustrie läßt das kalt. Die Firmen haben sich fürs Erste vorgenommen, die Online-Aktivierung von Spielen als Standard durchzusetzen. Verluste an den Rändern scheinen da verkraftbar. Der EA-Chef Olaf Coenen hält den Kundenärgers für ein eher »abstraktes Problem« und urteilt: »Die große Masse der

Spieler fühlt sich in ihrer Freiheit nicht eingeschränkt. Das betrifft nur eine geringe Gruppe.« Zuxxez-Geschäfts-

fürer Dirk Hassinger hält Boykottaufrufe für »vernachlässigbar«. Die Zugangshürden zu den EA-Spielen, ist Olaf Coenen überzeugt, seien schon jetzt »so minimal wie möglich.« Andere Hersteller sitzen den Sturm lieber schweigend aus. Die Geschäftsführung von Ubisoft lehnte ein Gespräch zum Thema ab; auch bei Rockstar fand sich bis Redaktionsschluss niemand, der die Strategie des Hauses hätte kommentieren mögen. Generell herrscht in der Branche kein großes Interesse an Aufklärung. GameStar fragt für jeden Spieltest beim Hersteller an, welches Schutzsystem er eingesetzt. In gut der Hälfte der Fälle wird uns die Antwort verweigert, gerade etwa bei Ubisofts **Prince of Persia**.

Die Kunden sollen aufhören, durchgespielte Titel wieder zu verkaufen

Wie gehen Sie mit dem Thema Online-Aktivierung von Spielen um?



Ergebnis: Knapp 60 Prozent der GameStar-Leser stört eine Online-Aktivierung zwar sehr, sie greifen aber trotzdem zu, sofern das Spiel interessant genug ist. Immerhin knapp 20 Prozent der Befragten können dem Freischalt-Mechanismus sogar Positives abgewinnen.

Quelle: Mitmachkarten 1.2/2008

Nach dem Willen mancher Branchenführer sollen die Kunden nicht nur die Kopierschutz-Kröte schlucken, sondern möglichst auch mit der Unsitte brechen, durchgespielte Titel wieder zu verkaufen. Der Gebrauchtmarkt sei in den USA »ein großes Problem«, sagt etwa Michael Capps, der Präsident von Epic Games (**Unreal Tournament 3**), und klagt: »Wenn jemand ein Spiel ausleiht, verdienen wir kein Geld, wenn jemand ein Spiel gebraucht kauft, verdienen wir kein Geld.« Deshalb ist es für viele Herstellern ein willkommener Nebeneffekt, dass die Programme durch Aktivierungsbegrenzungen und Kontenbindungen (wie in Steam) schwer verkäuflich werden. Darüber hinaus gehen die ersten Hersteller dazu über, gebrauchte Spiele gezielt zu entwerten. Wer sich zum Beispiel in den USA den 40 Dollar teuren **AC/DC Track Pack** für das Musikspiel **Rock Band** kauft, findet in der Packung einen Code, mit dem er die Songs online herunterladen kann. Der Code funktioniert nur einmal, das Paket wird danach wertlos.

Rechtliche Grauzone

Dass man ein Unterhaltungsgut nicht weiterverkaufen darf, wäre allen Nutzern von DVDs oder Musik-CDs nur schwer zu erklären. Und so ziemlich jeder dürfte protestieren, wenn er vor dem Kauf einer Buchs auf einmal einen seitenlangen »Nutzungsvertrag« unterschreiben sollte, der detailliert regelt, was er mit dem Schmöcker tun darf und was nicht. Die Softwarebranche hat dagegen die Idee zementiert, dass Käufer eines Programms kein Sachgut erwerben, sondern eine eng begrenzte »Nutzungslizenz«. Mit Verweis auf diese Regelung teilte zum Beispiel der Kundendienst von Electronic Arts dem **Battlefield**-Spieler Ralf Römling mit, man könne ihm den verbrauchten Multiplayer-Code für seine zum Verkauf bestimmte **Battlefield 2 Complete Collection** nicht wieder freischalten: »Jede Lizenz für die Online-Features ist eine Einzelnutzer-Lizenz. Diese Lizenzen dürfen von Ihnen nicht an Dritte weiterveräußert werden.«



Electronic Arts' Strategiespiel **Spore** muss online aktiviert werden. Dennoch steht es auf Platz 1 der meistkopierten Spiele.



Für den Afrika-Shooter **Far Cry 2** setzt Ubisoft auf den Securom-Kopierschutz mit Aktivierungszwang.

Solche Aussagen bringen Medienrechtler und Verbraucherschützer auf die Palme. »Das ist Quatsch!«, echauffiert sich etwa Professor Thomas Hoeren von der Uni Münster, »das Lizenzmodell erfüllt nur den Zweck, Nebel zu verbreiten.« Sein knappes Urteil: »Sie können auf ein Pferd ›Esel‹ schreiben, es bleibt trotzdem ein Pferd.« – Spiele bleiben ein Sachgut. Entsprechend seien auch alle Verbraucherrechte voll anzuwenden, sagt der Rechtsanwalt Markus Saller von der Verbraucherzentrale Bayern. Dazu gehört der Weiterverkauf.

Die Hersteller profitieren davon, dass sie mit Kopierschutz-Einschränkungen wie den begrenzten Aktivierungen in juristisches Neuland vorstoßen, in dem keine verbindliche Rechtssprechung existiert. »Wir bewegen uns da in einem rechtlichen Graubereich«, erklärt der Verbraucherschützer Saller.

Die Gesetzeslage

Wann Verbraucher Produkte kopieren dürfen und wann nicht, regelt in Deutschland das Gesetz über das Urheberrecht (UrhG). Computerprogramme werden darin in den sieben Abschnitten des §69 behandelt. Das Gesetz ist sperrig. Zwar regelt §69c, dass ausschließlich die Rechteinhaber (also zum Beispiel Spielefirmen) gestatten oder verbieten können, ob ihr Programm vervielfältigt werden darf. Aller-

dings räumt §69d ein, dass eine Sicherungskopie zulässig ist – aber nur, wenn die »für die Sicherung der künftigen Benutzung erforderlich ist.« §95a des UrhG verbietet, einen Kopierschutz zu umgehen, für Computerprogramme ist der Paragraph aber explizit außer Kraft gesetzt. Deshalb

könnte das Knacken des Kopierschutzes für eine Sicherungskopie legitim sein – unter Rechtsexperten ist das umstritten. Klar ist, dass eine Sicherungskopie weder an einem zweiten PC verwendet noch weitergegeben werden darf. Weil die Sicherungskopie die einzige für Privatkunden relevante Ausnahme ist, die das Gesetz erwähnt, halten die Herstellerfirmen naturgemäß alles andere für verboten. Wer etwa einen No-CD-Crack benutzt, um ohne DVD im Laufwerk spielen zu können, macht sich strafbar. Wer Aktivierungseinschränkungen umgeht, ebenfalls. Weil §69f den Rechteinhabern die Handhabe gibt, alle rechtswidrigen Kopien vernichten zu lassen, rät der Medienrechtler Hoeren dringend von Cracks und Umgehungstricks ab: »Als Kunde nie zur Selbsthilfe greifen!«

Konsequenzen für Kopierer

Wer gar beim Raubkopieren erwischt wird, der muss mit empfindlichen Strafen rechnen. Am 24. November verurteilte das Amtsgericht Würzburg etwa einen 32jährigen Aschaffener zu einer Strafe in Höhe von mehr als der Hälfte seines Jahresnettoeinkommens oder alternativ 200 Tagen Haft. Bei ihm waren unter anderem 74 kopierte Spiele gefunden worden. Auch in anderen europäischen Ländern verhängen Gerichte mitunter drakonische Maßnahmen; im August 2008 wurde die Engländerin Isabela Berwinka zu 16.000 Pfund (rund 20.000 Euro) Schadenersatz verurteilt, weil sie das Topware-Spiel **Dream Pinball** illegal heruntergeladen hatte.

697 Verfahren haben die Mitglieder der Gesellschaft für die Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) im Jahr 2007 wegen

Software-Piraterie eingeleitet, 53% davon wurden gegen Bezahlung eines Bußgelds eingestellt. Die Zahl der Anklagen ist gering; das Risiko, als Nutzer von Raubkopien erwischt und verurteilt zu werden, bleibt für die Masse überschaubar, der Großteil der Strafen ist wenig schmerzhaft. Dennoch legen die Hersteller wert auf Musterprozesse, denn zu den Säulen im Kampf gegen die Raubkopien gehört die Abschreckung. »Finger weg von den Raubkopien unserer Titel, denn wir schauen dem nicht tatenlos zu!« – das sei das Signal, erklärt der Schweizer Logistep-Geschäftsführer Richard Schneider. Seine Firma hilft Spieleunternehmen dabei, die IP-Adressen von Schwarzkopierern in Tauschnetzwerken wie Bittorrent oder Emule ausfindig zu machen. Weil Internet-Provider seit dem 1. August 2008 Auskunft über ihre Nutzer geben müssen, lässt sich diese Zahlenkette auf diesem Weg einer Person zuordnen. Die geprellte Spielefirma kann dann Anzeige erstatten und Schadenersatz fordern – zusammen mit den Anwalts- und Gerichtskosten kommen so selbst in einfachen Fällen

leicht mehrere hundert Euro zusammen, für Massenkopierer fallen die Strafen noch wesentlich höher aus.

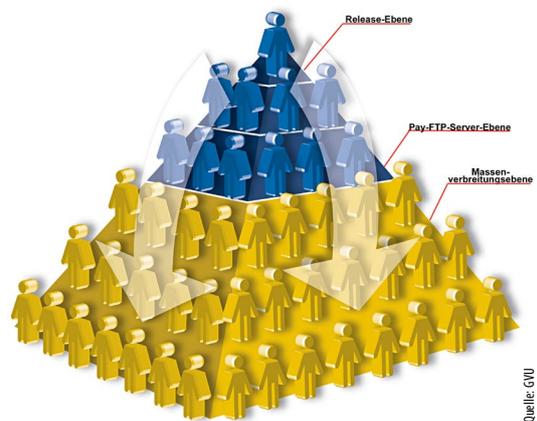
200 Tage Haft für 74 raubkopierte Spiele

Zudem müssen ertappte Raubspieler damit rechnen, dass ihr Computer oder zumindest die Festplatte einbehalten werden.

Zu den Logistep-Kunden zählen offiziell Atari, The Games Company, Zuxxez und DeaDalic; tatsächlich würden noch wesentlich mehr Spielefirmen die Dienste der Schweizer nutzen, sagt ein Insider. Praktisch alle großen Firmen gehen mit Abmahnungen und Schadenersatzklagen gegen Raubkopierer vor – nur sprechen mag darüber kaum einer. »Viele Firmen befürchten, dass das Verfolgen von Raubkopierern mit dem Stigma verbunden ist, man würde gegen die eigenen Verbraucher vorgehen«, vermutet der Logistep-Mann Schneider. Ein solches Stigma sei haltlos: »Raubkopierer sind keine Kunden, und es ist auch nicht zu erwarten, dass sie welche werden.«

Das Recht als Kunde

Wer aber ein echter Kunde ist, der muss sich längst nicht jede Kopierschutz-Schikane der Spielefirmen gefallen lassen. Denn Verbraucher genießen in Deutschland weitreichende Rechte, insbesondere bei der Rückgabe von Waren. Wenn eine Software nur begrenzt oft aktiviert werden kann, dann hält der Verbraucherschützer Saller das für einen klaren Sachmangel: »Als Käufer kann man sein Geld zurückerfordern.« Das gelte insbesondere dann, wenn die Einschränkung nicht klar auf der Packung angegeben ist. Professor Hoeren geht sogar noch weiter: »Es gibt ein Urteil zum Schadenersatz nach § 826 BGB. Ich würde den Kunden raten, nicht nur den Kaufpreis zurückzufordern, sondern für den entstandenen Aufwand auch Schadenersatz zu verlangen.« Erst dann, so der Medienrechtler, würde die



Quelle: GVU

Wie sich **Raubkopien verbreiten**: Geknackt von einigen Spezialisten, verbreitet über Erstverteilern, heruntergeladen von der breiten Masse.

Interview

mit Olaf Coenen

GameStar ❖ Der PC-Spielemarkt schrumpft in Deutschland, Schuld soll unter anderem die hohe Raubkopiequote sein. Was ist da dran?

❖ **Olaf Coenen** Raubkopien schädigen den PC-Markt in erschreckendem Maß. Das hat natürlich Einfluss auf die Wirtschaftlichkeitsbetrachtung. Gerade bei PC-Spielen fließen extrem viel Zeit und Aufwand in die Entwicklung. Wenn dann der wirtschaftliche Erfolg ausbleibt, stellt sich die Frage, ob man langfristig noch für diese Plattform entwickeln soll. Ich kann für uns aber sagen: Wir stehen hinter dem PC.

❖ **Was weiß man bei Electronic Arts eigentlich darüber, wie oft die eigenen Spiele raubkopiert werden?**

❖ Wir haben eine eigene Abteilung, die weltweit alle einschlägigen Netzwerke beobachtet und weiß, welche Versionen wo kursieren. Wir überwachen das sehr genau.

❖ **Nehmen wir das Beispiel Spore: Wie oft wurde das raubkopiert?**

❖ Das liegt sicherlich im Millionenbereich.

❖ **Genauer gefragt: Wie viele Raubkopien kommen auf ein verkauftes Exemplar?**

❖ Exakt kann man das nicht sagen, denn es gibt hier natürlich eine große Dunkelziffer. Die Spielebranche verteufelt die Raubkopien, aber niemand kann fundiert belegen, wie schlimm das Problem ist. Schauen Sie sich die Basiszahlen allein der Torrent-Downloads an, schon die sind erschreckend. Auch wenn wir kein genaues Verhältnis kennen, können wir definitiv sagen: Das ist kein Randbereich. Der Schaden, der dadurch entsteht, ist zu hoch, als dass man ihn einfach so hinnehmen könnte.

❖ **Warum wird so viel raubkopiert?**

❖ Es gibt viele Leute, die nicht wertschätzen, was für eine Arbeit in jedem Spiel steckt. Da gibt es kein Unrechtsbewusstsein. Dazu kommt, dass Raubkopien sehr bequem sind, sie machen es den Leuten sehr einfach. Die Spielehersteller machen es ihnen schwer: Wer Spiele im Laden kauft, muss Kopierschutzhürden überwinden. Der perfekte Kopierschutz wäre einer, der verhindert, dass das Spiel kopiert werden kann, und vom Nutzer gar nicht bemerkt wird. Diesen Kopierschutz gibt es noch nicht. Wir glauben aber, dass die Zugangshürde zu unseren Spielen schon jetzt so minimal gehalten ist wie möglich. Dafür haben die Käufer handfeste Vorteile, zum Beispiel muss sich die DVD nicht mehr im Laufwerk befinden.

❖ **Wie effektiv ist ein Kopierschutz überhaupt? Jedes Spiel steht doch in kürzester Zeit in den Tauschbörsen.**

❖ Das ist ein Katz-und-Maus-Spiel. Einen perfekten Kopierschutz gibt es nicht, alles wird früher oder später geknackt. Aber wir hören von unseren internen Experten immer wieder, dass viele der raubkopierten Versionen fehlerhaft sind, abstürzen oder sogar Viren enthalten. Was da über die Torrents verbreitet wird, ist alles andere als ein Rundumsorglos-Paket.

❖ **Werden alle zukünftig PC-Spiele von EA den Kopierschutz Securom verwenden?**

❖ Im Moment ist das der Plan.

❖ **Vor drei Jahren hat sich die Musikindustrie an DRM die Zähne ausgebissen. Die Systeme waren zu kompliziert, verursachten technischen Ärger und brachten die Kunden auf die Barrikaden. Nun haben wir die gleiche Situation bei den PC-Spielen. Offensichtlich haben die Spielerhersteller Grund zur Annahme, dass sie das durchsetzen können, was die Musikindustrie nicht geschafft hat.**

❖ Inzwischen funktioniert DRM in der Musikindustrie sehr gut, zum Beispiel bei iTunes. Wir wer-

den das Feld nicht so einfach den Piraten überlassen, sondern wir wehren uns, auch im Sinne unserer Studios. Mit Aufklärungsmaßnahmen, aber auch mit technischen Maßnahmen, um das Raubkopieren zu unterbinden.

❖ **Die Musikindustrie hat gelernt, dass man dann Erfolg hat, wenn man den Kunden gute Produkte so günstig und so einfach wie möglich anbietet.**

❖ Ich habe natürlich noch keines unserer Spiele als Raubkopie heruntergeladen, aber schon oft in unserem EA Store, und das funktioniert wunderbar und ist ein unkomplizierter Weg, ein PC-Spiel online zu kaufen.

❖ **Würden die Spielehersteller ihre Produkte nicht am liebsten nur noch über das Internet vertreiben?**

❖ Nein, denn im klassischen Handel lassen sich Spiele besser in Szene setzen, dort kann man Probe spielen und hat Verkäufer, die einen beraten. Deshalb wird er in den kommenden Jahren weiter eine große Rolle spielen. Aber die digitale Distribution wächst.

❖ **Wenn man heutzutage ein Spiel kauft, dann erwirbt man nach Auffassung der**



Olaf Coenen (36) ist seit Mai 2008 Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland.

Hersteller nur eine Nutzungslizenz, man darf das Spiel begrenzt oft installieren und muss es online aktivieren, der Weiterverkauf wird erschwert, kaum ein Spiel ist fehlerlos. Was für ein Bild hat diese Branche eigentlich von ihren Kunden?

❖ Ein sehr positives. Unsere Kunden liegen uns am Herzen. Wir sind bei EA nicht nur Hersteller, sondern auch Gamer. An der Entwicklung der Spiele hängt unser Herzblut.

❖ **Scheint so, als würde ein Teil der Kunden nicht so recht merken, wie sehr sie Electronic Arts am Herzen liegen. Die Amazon-Rezensionen und Forenquellen über vor Kopierschutz-Beschwerden.**

❖ Wenn wir mit Spielern sprechen, dann erfahren wir, dass das Problem eher ein abstraktes zu sein scheint. Die Installationsbegrenzung zum Beispiel hat für die meisten Leute keine konkreten Auswirkungen. Fast niemand

braucht die fünf Aktivierungsmöglichkeiten auf. Das wird eher als theoretische Beschränkung wahrge-

nommen und sorgt bei manchen für Verärgerung. Aber die große Masse der Spieler fühlt sich in ihrer Freiheit nicht eingeschränkt, das betrifft nur eine geringe Gruppe.

❖ **Also Augen zu und durch?**

❖ Nein, natürlich nicht. Wir nehmen die lauten Stimmen sehr ernst. Aber ich bin der Meinung, dass wir von unseren Kunden nichts Unzumutbares verlangen. Wir haben in der Vergangenheit Fehler bei der Kommunikation gemacht und daraus gelernt, dass wir besser vermitteln müssen, warum Raubkopien so ein großes Problem für uns sind. Die Erfahrung unseres Kundendienst zeigt, dass jedes Gespräch mit einem verärgerten Kunden positiv verläuft, wenn wir erklären, wie das System funktioniert und welche Vorteile er daraus hat.

❖ **Also sind es die Spieler, die ihre Denkweise ändern sollen?**

❖ Meine Wunschvorstellung wäre, dass die Gamer erkennen, dass wir mit unheimlich viel Arbeit etwas erstellen, das letztendlich auch bezahlt werden muss. Nur erfolgreiche Spiele können zu Innovation führen. Wenn etwas gut ist, dann muss man auch bereit sein, Geld dafür zu auszugeben.

»Wenn etwas gut ist, dann muss man auch bereit sein, Geld dafür auszugeben«

Spiele mit Online-Aktivierung

Die wichtigsten PC-Spiele mit Online-Aktivierung. »Installationen« gibt an, wie oft man das Spiel installieren darf, bevor es vom Kopierschutz endgültig gesperrt wird. »Revoke« bezeichnet die Option, die Zahl der verfügbaren Aktivierungen wieder zu erhöhen, indem man das Spiel auf einem Rechner deinstalliert. Die Spalte »DVD nötig« erklärt, ob die Programm-DVD bei jedem Spielstart überprüft wird oder nicht.

Spiel	Installationen	Revoke?	DVD nötig?	Bemerkungen
Alone in the Dark	1	Ja	Ja	
Bioshock	unbegrenzt	-	Ja	Aktivierung inzwischen nicht mehr nötig
Crysis: Warhead	5	Nein (Tool geplant)	Nein	Aktivierung für Mehrspieler-Modus mit Patch 1.1 entfernt
C&C: Alarmstufe Rot 3	5	Nein (Tool geplant)	Nein	
Dead Space	3	Nein	Nein	
Far Cry 2	5	Ja	Ja	
Fifa 09	5	Nein	Nein	
Flight Simulator X	unbegrenzt	-	Ja	
Fussball Manager 09	5	Nein	Nein	
Grand Theft Auto 4	unbegrenzt	-	Ja	
Half-Life 2	unbegrenzt	-	Nein	Kontobindung durch Steam
Left 4 Dead	unbegrenzt	-	Nein	Kontobindung durch Steam
Legendary	5	Ja	Nein	
Mass Effect	3	Nein	Nein	
Need for Speed: Undercover	3	Nein	Nein	
Portal	unbegrenzt	-	Nein	Kontobindung durch Steam
Sacred 2	2	Ja	Nein	
Spore	3	Nein	Nein	
Team Fortress 2	unbegrenzt	-	Nein	Kontobindung durch Steam
Two Worlds	unbegrenzt	-	Nein	

Sache für die Hersteller schmerzhaft. Gleichzeitig wünscht sich Hoeren mehr Initiative von den Verbraucherzentralen. Denn die haben die Möglichkeit, den Herstellern Massenabmahnungen zuzustellen. Dazu, sagt Markus Saller, müsste man aber erst einmal von den Kunden legitimiert werden: »Mir ist keine einzige Beschwerde zu dem Thema bekannt.« Die Spieler finden sich auch deshalb damit ab, dass ihr **Half-Life 2** unverkäuflich zu Hause herumliegt, weil der Sachwert der Software zu gering ist. Vor Gericht werden Bagatelldfälle im vereinfachten Verfahren abgehandelt, Berufung ist ausgeschlossen. Zudem haben die Softwarefirmen kein Interesse an Eskalation. »Es kommt in diesem Bereich nie zu Prozessen«, sagt Professor Hoeren, »weil die Hersteller lieber das Geld zurückzahlen, als die Sache vor Gericht auszutragen.«

Die Wirksamkeitsdebatte

Womöglich bekommen die PC-Spieler Rücken- deckung aus unerwarteter Richtung: Aus der

Branche selbst. Denn es die Frage, wie wirk- sam Kopierschutz-Maßnahmen überhaupt sind, ist durchaus umstritten. Dass **Spore** so oft kopiert wurde, so lautet eine Theorie, könnte unter anderem eine direkte Konse- quenz aus dem har- ten Kopierschutz sein; zunehmende Einschränkungen trieben die Nutzer in die Tauschbörs- en, wo die gleiche Software ohne lästigen Ak- tivierungszwang angeboten wird.

Es gibt nach wie vor Programme, die ganz ohne Kopierschutz angeboten werden. Das kul- tige Knobelspiel **World of Goo** zählt ebenso da- zu wie das originelle, beim Deutschen Entwick- lerprijs vor Kurzem zum »Besten Adventure 2008« gekürte **Edna bricht aus**. »Nach unseren Beobachtungen kommen auf ein verkauftes Edna ungefähr fünf bis sechs Downloads«, sagt Claas Paletta vom Publisher Daedalic, räumt aber ein, dass die tatsächlichen Zahlen wohl »noch ein ganzes Stück höher« liegen dürften. Aber: »Von Edna bricht aus haben sich rückbl- ckend mehr Einheiten verkauft als von ver- gleichbaren Spielen mit Kopierschutz, die zur gleichen Zeit veröffentlicht wurden«, zum Bei- spiel die Adventures **The Abbey** und **Goin' Downtown**. Die Entscheidung, auf einen Kop- ierschutz zu verzichten, »scheint uns zumin- dest nicht geschadet zu haben«, folgert Palet- ta. Allerdings bleiben die Entwicklungskosten für Spiele wie **Edna bricht aus** im Vergleich zu Top-Titeln wie **Crysis** überschaubar und sind damit relativ schnell wieder eingefahren.

2D Boy, die Macher von **World of Goo**, re- chen auf ihrer Webseite vor, dass neunmal mehr Menschen Highscores hochladen, als das Spiel überhaupt gekauft haben. Sie kom-

men so auf eine Raubkopie-Quote von min- destens 90%. Die Jungentwickler lässt das ungerührt: »Wir vermuten, dass die Raubko- pierer Leute sind, die das Spiel sowieso nie gekauft hätten.« Sie verweisen auf Berech-

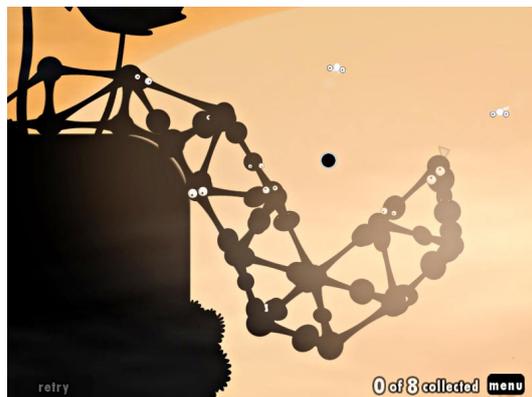
46% der Raubkopien stammen inzwischen von Konsolenspielen

nungen von Rus- sell Carroll vom In- ternet-Portal Refle- xive Arcade, der zu- mindest für den Bereich der preis-

günstigen Casual Games folgt: »Für 1.000 Raubkopien, die wir verhindern, würden wir einen zusätzlichen Verkauf generieren.« Kein Wunder, dass der Deadalic-Sprecher Paletta erklärt, herkömmliche Kopierschutz-Systeme hätten es »sehr schwer, tatsächlich einen sig- nifikanten Unterschied in der Zahl der Kopien auszumachen.« Logistep-Chef Richard Schnei- der verdreht angesichts solcher Aussagen die Augen: »Die Hersteller von B-Games sind im- mer sehr überrascht, wenn wir ihnen mittei- len, wie häufig ihre Titel geklaut werden.«

Dann eben woanders

Eine Konsequenz aus der Angst vor Raubkopien ist für PC-Spieler längst greifbar. Weil der PC als Brutkammer für Raubkopierer gilt, konzentrie- ren sich die Spielehersteller seit einigen Jahren zunehmend auf die vermeintlich sicheren Kon- solen. »Eine Konsole ist im Wesentlichen eine Spielverhinderungsmaschine«, erklärt der Di- rectX-Erfinder Alex St. John. »Sie hindert ihre Käufer daran, Spiele zu spielen, für die sie nicht bezahlt haben.« Deshalb erscheinen inzwi- schen fast alle wichtigen Spiele zuerst auf den Konsolen und – wenn überhaupt – erst mit Wo- chen bis Monaten Verspätung auf dem PC. »Würden PC-Versionen nicht so unglaublich häufig raubkopiert, könnten PC-Spieler am sel-



Das Knobelspiel **World of Goo** besitzt keinen Kopierschutz. Das Entwick- lerteam 2D Boy beziffert die Raubkopierate mit 90%.

ben Tag Endwar spielen wie die Konsolen-Spieler«, wettet Michael de Plater, der Kreativchef von Ubisofts Echtzeit-Strategiespiel **Endwar**. Das ist auf den Konsolen bereits erschienen; auf dem PC folgt es irgendwann 2009. Der Epic-Präsident Michael Capps gibt unumwunden zu, die hohe Raubkopiequote sei »genau der Grund, warum wir nicht vorhaben, Gears of War 2 auf dem PC zu veröffentlichen.«

Allerdings: Die Konsolen sind längst kein sicherer Hafen mehr. Lange Jahre galt der PC als einsamer Spitzenreiter bei den Raubkopien. »Das hat sich geändert«, erklärt die GVG-Sprecherin Christine Ehlers. Der Verband hat gerade erst vorläufige Zahlen für das Jahr 2008 erhoben. Demnach kommen Konsolenspiele bei den in Deutschland beschlagnahmten Raubkopien mittlerweile auf 46%, der PC liegt bei 54%.

Die digitale Zukunft

Das wissen auch die großen Spielefirmen, die deshalb längst weiterdenken. Sie sind seit geraumer Zeit dabei, ihre Geschäftsmodelle zu verändern. Mit unverhohlenem Neid beobachten sie, wie gleichgültig ihrem Konkurrenten Blizzard das Raubkopie-Thema sein kann. Denn im außerordentlich erfolgreichen Online-Rollenspiel **World of Warcraft** gibt es praktisch keine schwarzen Schafe – was umgekehrt wiederum dazu beiträgt, dass das Spiel so außerordentlich erfolgreich ist. Weil Online-Spiele zwangsläufig mit einem zentralen Server verbunden sein müssen, brauchen alle Spieler dort ein Zugriffskonto. Und das muss bezahlt werden, es lässt sich nicht kopieren. »Online-Geschäftsmodelle wie die moderner Online-Rollenspiele haben sich als extrem effizient erwiesen, wenn es darum geht, aus ihrer Spielerschaft Umsatz und Spielzeit zu saugen«, sagt Alex St. John. Deshalb bliebe den Firmen auf kurz oder lang nichts anderes übrig, als das Modell zu kopieren. St. John: »Der Erfolg in Asien lässt darauf schließen, dass Online-Modelle über kurz oder lang auch alle westlichen Spielermärkte dominieren dürften.« Raubkopien werden in einem solchen Szenario irrelevant, weil die Hersteller Geld nicht mehr primär durch den Verkauf von Spielen verdienen, sondern durch Abogebühren und/oder kostenpflichtige Zusatzinhalte.

Knackpunkt Komfort

So weit ist es noch nicht. Für den Moment wünscht sich die Branche weiterhin, dass sich vor allem einer ändert: der Nutzer. »Meine Wunschvorstellung wäre, dass die Gamer erkennen, dass wir mit unheimlich viel Arbeit und Aufwand etwas erstellen, das letztendlich auch bezahlt werden muss«, plädiert der EA-Geschäftsführer Olaf Coenen. Und stellt fest: »Bei Raubkopierern gibt es kein Unrechtsbewusstsein.« »Den Leuten muss klar sein: Wenn keiner für ein Produkt zahlt, wird es das Produkt bald nicht mehr geben«, sagt Dirk Hassinger von Zuxxez.

Solche Argumente sind sachlich richtig und einleuchtend. Aber sie gehen fundamental am



Von Spielen wie **Crysis** sind geknackte Versionen schon Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart im Umlauf.

Kern des Problems vorbei. Die Branche, so scheint es zuweilen, ignoriert, was Raubkopien so attraktiv macht: Sie sind bequem.

»Tauschbörsennutzer haben sich daran gewöhnt, dass sie dort alles finden, von jedem Hersteller, ohne großen Suchaufwand«, erklärt Christine Ehler von der GVG. »Dabei ist ihnen die Illegalität der Quelle oftmals egal.« Dass die Downloads zudem kostenlos sind, dürfte für viele eher zweitrangig bleiben. Was zählt, sind Komfort-Vorteile: Die Software in Tauschbörsen ist von Nutzungseinschränkungen befreit, die Netzwerke sind bestens bestückt, schnell, aktuell – und deshalb eine zentrale Anlaufstelle, deren Stärken man bald nicht mehr missen möchte. »Wenn sich die Leute erst einmal an eine Tauschbörse als Bezugskanal gewöhnt haben«, sagt Christine Ehlers, »dann ist es für die Wirtschaft ausgesprochen schwer, sie als zahlende Kunden zurückzugewinnen.«

Von der Musik lernen

Zweifelloos ist illegales Kopieren kein Kavaliersdelikt, sondern eine Straftat. Und unbestritten bleibt, dass Raubkopierer abgeschreckt und zur Rechenschaft gezogen werden sollten. Aber die Spielefirmen müssen sich vorwerfen lassen, dass ihre eskalierende Kopierschutz-Politik vor allem einen Effekt hat: raubkopierte Versionen umso attraktiver erscheinen zu lassen.

Eine verwandte Branche, die Musikindustrie, hat diese Lektion vor einigen Jahren auf die harte Tour gelernt. Im Kampf gegen Raubkopierer setzte sie für ihre CDs auf komplizierte, störanfällige und restriktive Kopierschutz-Mechanismen, die einerseits unter den zahlenden Kunden gewaltige Proteste auslösten. Auf den Schwarzhandel andererseits hatte das Ganze nicht die geringste Auswirkung. Das änderte sich erst mit dem Erfolg von Apples Musikportal iTunes. Dessen Konzept: eine große Auswahl von Musikstücken in sauberer Tonqualität günstig, schnell und problemlos anzubieten. Als Resultat ist es für viele ehe-

malige Raubkopierer mittlerweile einfacher, einen Song mal eben bei iTunes herunterzuladen, als ihn mühsam in einer Tauschbörse zu suchen. Dabei mutet auch Apples Musikladen seinen Kunden einen restriktiven Kopierschutz zu – den aber viele leichter akzeptieren, weil sie die Vorteile des Online-Shops schätzen gelernt haben. Bei Konkurrenz-Plattformen bieten die vier weltgrößten Musikverlage ihre Lieder seit 2007 auch ohne Kopierschutz an.

Belohnen statt bestrafen

Es ist dieser Weg, sagen Experten, den die Spielebranche gehen müsste: Schranken abzubauen statt Stolperfallen auszulegen. »Das Ziel sollte sein, ehrliche Kunden zu belohnen«, sagt der Valve-Chef Gabe Newell (**Half-Life 2**). Das kann auf vielfältige Art und Weise funktionieren. Valves Online-Plattform Steam zum Beispiel gilt mittlerweile als Musterbeleg dafür, wie man Kunden durch ein reichhaltiges Angebot und bequeme Bedienung ködert – und das bezeichnenderweise trotz der Tatsache, dass die Rechtsgültigkeit der Kontenbindung in Deutschland hochgradig umstritten bleibt. Auf den Konsolen florieren Shopping-

Kanäle wie Xbox Live Arcade oder der Playstation 3 Store, weil sie gut zugänglich sind und spannende Spiele

enthalten. Die ersten Firmen gehen dazu über, registrierte Käufer ihrer Spiele durch regelmäßige Zusatz-Downloads zu belohnen. In manchen DVD-Boxen liegen exklusive Zugangs-codes für die Betatester kommender Spiele-Hits. »Wir glauben fest an die Kraft des Bonus in der Verpackung, wie ihn zum Beispiel Limited Editions bieten. Mehr in der Hülle als nur eine DVD – so macht es Spaß, ein Spiel selbst zu besitzen, und zwar als Original«, sagt Claas Wolter von **Drakensang**-Publisher Dtp.

Spieler fühlen sich da am wohlsten, wo ihre Bedürfnisse ernst genommen werden. »Der Kunde hat immer Recht«, sagt der Crytek-Mann Bernd Diemer. »Das System, das es ihm am einfachsten macht, wird sich durchsetzen.« **CS**

Das Ziel sollte sein, ehrliche Kunden zu belohnen