

„Computer-Luder“: Viren als ‚Popstars‘ in der „Hall of Fame“ der Malware

Herausgeber des Virusquartetts treffen den Nerv der Computer-Gemeinde – Ergänzungen und englische Version in Vorbereitung

Bereits knapp vier Wochen nach dem Launch der Website www.virusquartettt.de können deren Betreiber, der IT-Dienstleister und Software-Produzent GiT (Gelsenkirchen) und die Kölner Kommunikationsagentur known_sense, auf fast eine halbe Millionen Pageviews verweisen. Das dort installierte FLASH-Spiel „Computer-Luder“ ist die Online-Variante eines richtigen Quartetts mit Viren, sprich: einem Kartenspiel mit 32 Blatt, das Malware wie Sasser, Michelangelo, Melissa, Morris, Slammer oder Swen mit ihren jeweiligen Leistungsdaten (Alter, Größe, Verbreitung, Gefährlichkeit, etc.) sowie enigmatische aber stets sympathische Visualisierungen des Kölner Künstlers Jo Zimmermann präsentiert.

Die Printversion des Virusquartetts war zur Messe „buisness 2 dialog“ Anfang Juni in der Arena AufSchalke erschienen und dort von der GiT als Giveaway verteilt worden mit dem Ziel, Bewusstsein für IT-Sicherheit und die entsprechenden Services des Ausstellers zu schaffen. Ein Teil der Auflage wird bis heute exklusiv über virusquartettt.de zum einem Preis von 8 Euro vertrieben. Inzwischen ist die erste Auflage fast vergriffen. „Wir sind selber ein wenig überrascht von dem Erfolg dieser für uns eher ‚kleineren‘ Marketing-Maßnahme“, sagt Hans-Jürgen Wolff, einer der beiden GiT-Geschäftsführer. „Besonders aber freue ich mich darüber, dass unsere Idee von Consumern wie Medien fast ausnahmslos positiv angenommen wurde. Sogar Medien, die bisher ausschließlich negativ über Werbung berichtet hatten, sind voll des Lobes.“

Übermächtigen „Gegnern“ ins Gesicht blicken

Dietmar Pokoyski von der GiT-Agentur known_sense hat eine einfache Erklärung für diesen Erfolg: „Mit den sehr treffenden Zeichnungen von Jo Zimmermann haben wir den Viren und Würmern ein Gesicht verliehen, ohne Ihnen Geheimnis und Schrecken zu nehmen, d.h.: Der Computer-User, der eh von sich glaubt, dass er zu wenig in IT-Sicherheit investiert und sich von den meisten Security-Unternehmen auch noch ständig moralisch unter Druck gesetzt fühlt, kann den „Feinden“ endlich ins Gesicht blicken und fühlt sich

gegenüber seinem vermeintlich übermächtigen „Gegner“ nicht länger hilflos, weil er gegen sie und mit ihnen trumpfen kann. Er stellt sich quasi durch die mit dem Spiel verknüpfte ironische Brechung eines für ihn an sich ernsten Themas auf eine Ebene mit den Viren und erhält sogar temporär Macht über sie, d.h.: wenn er jetzt noch beim Spielen en passant etwas über IT-Security lernt, kann man sagen, dass unser Kartenspiel ein rundes Produkt ist mit einer gelungenen Gestalt, die alle in diesem Zusammenhang wichtigen User-Bedürfnisse versorgt – faktisch und psychologisch. Und trendy im Sinne eines kleinen aber feinen Lifestyle-Objektes ist das „Computer-Luder“ sowieso.“

„Hall of Fame“ der Malware

Aufgrund der großen Nachfrage – auch aus dem Ausland – wird noch in diesem Sommer eine englischsprachige Online-Version des Spiels gelaunched. Darüber hinaus wird es regelmäßig Fullfillments geben, die die so sukzessiv aufgebaute „Hall of Fame“ der Malware ergänzen werden, so etwa bereits jetzt mit „Cabir“, dem Wurm, der ausschließlich Nokia-Series-60-Handies befällt. Und der Zeichner Jo Zimmermann wird auch in Zukunft am Ball bleiben und neu verbreitete Viren mit historischem Potenzial illustrieren, so dass die Virusquartett-Macher in der Lage sind, diese zeitnah zum ersten Auftreten zu publizieren.

Auch andere Unternehmen erhalten auf diese Weise die Chance, Lizenzen für ein aktualisiertes und mit Ihnen als Absender versehenem Virusquartett im eigenem Branding zu erwerben, und Medien, einzelne Viren-Visuals, um wiederum Ihre Artikel zu illustrieren. Die Nachfrage – auch aus branchenfremden Bereichen – ist groß. „Denn“, so Wolff und Pokoyski nahezu unisono: „Viren sind – auch wenn sie großen Schaden anrichten – inzwischen so etwas wie ‚Popstars‘ – und das nicht erst seit der Platzierung der Nachricht über „Sasser“ an die Pole-Position der Tageschau. Die Zukunft wird so aussehen, dass neben dem Wetterbericht auch die jeweils aktuelle ‚Virenkarte‘ präsentiert wird. Und die bekannten Virenexperten der einschlägigen Medien werden dann quasi die Kachelmänner von morgen sein.“

Computer-Luder – Das Virusquartett. Berühmte Malware: Viren + Würmer
... Hrsg. von der GiT und known_sense. Mit Zeichnungen von Jo Zimmermann.
32 Bl. + 1 Covercard i. e. Etui. EUR 8,--



Bestellungen und Online-Spiel unter: www.virusquartett.de

Köln/Gelsenkirchen, 01. Juli 2004

ca. 4.000 Zeichen

Weitere Informationen und Fotos senden wir Ihnen gerne auf Anforderung!

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an:

oder an

Gesellschaft für innovative DV-Technik mbH

Unternehmenskommunikation:

Hans-Jürgen Wolff

Ludwig-Erhard-Str. 3

D-45891 Gelsenkirchen

Telefon: 0209 - 70 90 0 # Fax 0209 - 70 90 333

hans-juergen.wolff@git.de # www.git.de

known_sense

Dietmar Pokoyski

Kaiser-Wilhelm-Ring 30/32 # D-50672 Köln

Telefon: 0221 – 912 777 78 # Fax 0221 – 240 39 10

pokoyski@known-sense.de

www.known-sense.de