

Leserbriefe

Ubisoft-Launcher

Ein Schritt zu weit

☛ Wie die meisten Spieler habe auch ich mich inzwischen mit Securom, Tages und Co abgefunden. Auch die Online-Aktivierung habe ich bisher hingegenommen. Aber ein Spiel wie Assassin's Creed 2, das voll und ganz auf den Einzelspielerpart ausgelegt ist, möchte ich auch an Orten spielen können, an denen ich keine Internetverbindung habe. Nachdem ich von Ubisofts neuen Kopierschutzmaßnahmen erfahren habe, habe ich das Spiel deshalb abbestellt und beschlossen, keine Spiele aus dem Hause Ubisoft mehr zu kaufen, solange die Firma an einem derartigen System festhält. *Jens Jassen*

Gelackmeierte Spieler

☛ Ich kaufe mir doch kein Solo-Spiel, um damit die Nachteile eines Online-Titels ins Haus zu holen! Das Problem dabei ist: Wenn PC-Spieler den Titel boykottieren, wird sich Ubisoft vielleicht beim nächsten großen Titel zweimal überlegen, ob sie das Spiel überhaupt auf den PC bringen. So oder so, der PC-Spieler ist der Gelackmeierte. Danke, Ubisoft. *Kai Azizi*

Ich komm nicht rein

☛ Im Moment sitze ich hier, zwei Tage nach der Veröffentlichung von Assassin's Creed 2, und der Ubisoft Game Launcher sagt mir, dass mein Benutzername und

mein Passwort falsch seien, obwohl ich schon spielte. Laut Foren geht es aber anscheinend jedem so, der gerade Assassin's Creed 2 starten möchte. Da bin ich ja richtig froh, dass Ubisoft den Start des Spiels für den PC um gut vier Monate verschoben hat, um ihre Online-Plattform zu programmieren. Wie viel Geld wohl in die Entwicklung dieses Teils geflossen ist, um Verlust durch Raubkopien zu verhindern? Ich will's gar nicht wissen. *Robert Perus*

Kein DSL, kein Spiel

☛ Ich bin leider eine der Personen in Deutschland, die keinen DSL- oder Kabelanschluss bekommen können. Ich werde durch Ubisofts Kopierschutz-Politik ausgeschlossen. Als ehemaliger World-of-Warcraft-Spieler (als ich noch nicht in der internetfreien Zone wohnte) weiß ich genau, was man gemacht hat, wenn man mal eine Internetstörung hatte oder der Zugang für einige Tage ausfiel: Man griff in seinen Schrank und legte ein »Offline-Spiel« ein. Dazu habe ich fortan keine Chance mehr. Ich bezahle also Geld für etwas, das ich nur nutzen kann, wenn die Dienstleistung eines Dritten (Internetprovider, Ubisoft-Server) einwandfrei funktioniert? Das finde ich sehr fragwürdig. *Peter Debus*

Die vierte Option

☛ Wir als Spieler müssen uns immer wieder vor Augen halten,

dass die Zukunft für uns alle andere als rosig aussieht. Die Kopierschutzgeschütze, die in letzter Zeit aufgefahren werden, hüllen den Spielehimmel in tief-schwarze Rauchwolken. Der geneigte Spieler mag sich jetzt nach Möglichkeiten umsehen, weiterhin seine Spiele zu genießen. Was bleiben ihm hier für Möglichkeiten? Im Wesentlichen drei:

- 1) Der Spieler schluckt und kauft, wie die Publisher es von ihm erwarten. Sicherlich eine Möglichkeit, allerdings für niemanden, der auf seine Rechte als Käufer und Person bedacht ist.
- 2) Der Spieler schluckt und kauft nicht. Das Problem: Immer mehr Spiele werden durch DRM und Ähnliches geschützt. Werden dann überhaupt noch Spiele übrig bleiben, mit denen sich der graue Winterabend versüßen lässt?
- 3) Für den, der zwar Wert auf seine Persönlichkeitsrechte legt, aber mit dem übrigen Rechts- und Moralempfinden nicht so viel am Hut hat, bleibt noch die Möglichkeit, zur Schwarzkopie zu greifen. Runterladen, Crack drauf, los geht der Spaß.

Jeder, der zumindest noch teilweise ein Unrechtsbewusstsein hat, sieht deutlich, dass keine der drei Möglichkeiten wirklich ideal ist. Aber angenommen, ich möchte ein Spiel spielen, welches einen solchen Schutz verwendet, kaufe es, erstelle eine Sicherungskopie und muss diese cracken, um sie auch nut-



zen zu können. Schon kann ich das Spiel ohne Kopierschutz spielen und muss mir trotzdem nicht vorwerfen lassen, ein Schwarzkopierer zu sein. Das erscheint mir momentan für den Fall der Fälle als eine durchweg akzeptable Lösung. Die Frage ist nur: Reicht mein Nichtjuristen-Verständnis hier aus, um den Sachverhalt zu verstehen, oder gibt es noch diverse Wenn und Aber? Könntet ihr bei euren Rechtsexperten nachfragen, die ihr schon in früheren Reportagen zurate gezogen habt? *Daniel Waskow*

☛ Das haben wir bereits getan – in der kommenden GameStar-Ausgabe wird es einen umfassenden Report zum Thema »Die Rechte der Spieler« geben, in dem wir knifflige Fragen wie diese klären. Vorneweg beantwortet: Die Rechtslage für Sicherungskopien ist bei Computerprogrammen nicht eindeutig. Zwar ist es nicht explizit verboten, einen Kopierschutz zu umgehen. Aber nur, wenn das zur »bestimmungsgemäßen Nutzung« des Programms notwendig wäre. Weil das Spiel aber auch ohne Crack vollständig funktioniert, sofern der Käu-



Assassin's Creed 2: »Ein Spiel, das voll und ganz auf den Einzelspielerpart ausgelegt ist, möchte ich auch an Orten spielen können, an denen ich keine Internetverbindung habe.«



Magic Carpet: »Mit Feuerbällen von einem Teppich herunterzuballern oder mit einer Kettensäge einen Imp zu zerlegen – was zog man da vor?«



Vietcong: »Phantastische Kampagne, das Herzstück ist jedoch der Multiplayer-Modus.«

fer die (auf der Packung klar genannten) Voraussetzungen erfüllt, gehen die Rechtsexperten davon aus, dass Cracks effektiv illegal sind. *Christian Schmidt*

Schatten der Klassiker

Grandioses M.U.D.S.!

... Ich habe mich sehr gefreut, dass ihr im Report »Im Schatten der Klassiker« auf das grandiose M.U.D.S. hingewiesen habt. Ich habe es geliebt, die gegnerischen Angreifer in den Boden zu stampfen! Nur den Schiri durfte man nicht foulern, das wurde durch Eliminierung des Spielers geahndet. *Knut Hauk*

Grandioses Magic Carpet!

... Meiner Meinung nach ist Magic Carpet aus anderen Gründen als von euch genannt gefloppt:
 1) Maussteuerung: Bis dato hatte kein mir bekanntes Spiel die Sichtsteuerung aus der Ego-Perspektive mit der Maus gehandhabt. Es sollte noch bis Unreal (1997) dauern, bis das für Ego-Spiele wirklich in Mode kam.
 2) Die CD als Medium: Weniger als ein Jahr nach Rebel Assault war das etwas mutig. Zum damaligen Zeitpunkt hatten viele Leute noch kein CD-Laufwerk.
 3) Es war im Großen und Ganzen nicht brutal. Seien wir ehrlich: Mit Feuerbällen von einem Teppich herunterzuballern oder mit einer Kettensäge einen Imp zu zerlegen – was zog man da vor?
 Dafür hatte Magic Carpet ein paar weitere herausragende Eigenschaften, die ihr nicht erwähnt, zum Beispiel das für damalige Verhältnisse unglaubliche 3D-Intro oder die Unterstützung von 3D-Brillen. *Bastian Preindl*

Grandioses XIII!

... Euer Report hat mir gut gefallen, zumal eines meiner Lieblingsspiele Aufmerksamkeit erhielt. Ich war und bin noch begeisterter Spieler von XIII, doch nach dem offenen Ende wartete ich vergebens auf einen Nachfolger. Umso schöner, dass man die komplette Verschwörung seit 2008 als – wie ich finde – sehr gute Umsetzung im Film »XIII – Die Verschwörung« genießen kann. *Sven Reckwald*

Grandioses Trespasser!

Schön, dass ihr über Trespasser berichtet habt! Hinzuzufügen wäre noch, dass es heute nach wie vor eine kleine Fangemeinde gibt, die immer noch an Mods für das Spiel arbeitet. Man findet sie unter www.trescom.org *Merian*

Heftrücken

Nummern zu klein

... Ich habe beim Einordnen meiner GameStar-Ausgaben eine kleine Sache bemerkt: Die Nummerierung auf dem Magazinrücken ist ziemlich klein, sodass sie sich in einem dämmrigen Schrank nur schlecht erkennen lässt. Kann man die größer machen? *Daniel Löber*

... Kann man – ein Blick auf den Heftrücken dieser Ausgabe liefert den Beweis. Danke für den Hinweis! *Michael Trier*

Vietcong

Spielt mit!

... Diese Anfrage mag etwas merkwürdig erscheinen, für uns Spieler der Vietcong-Gemeinschaft ist es aber eine Herzens-

angelegenheit. Vietcong ist ein tschechischer Ego-Shooter von 2003. Er hat eine phantastische Kampagne mit vielen spannenden Missionen, das Herzstück ist jedoch der Multiplayer-Modus. Mit seinen mittlerweile knapp sieben Jahren besitzt Vietcong noch eine lebendige Community (www.vietcong-friends.de). Jeden Abend streifen 400 bis 500 Leute über die öffentlichen Server, die Spielstärke gestaltet sich dabei meist so, dass auch Anfänger nicht allzu schnell aufgeben werden. Die Rechte an Vietcong liegen bei Take 2. Bestünde die Möglichkeit, eine Vollversion des Spiels im Heft zu veröffentlichen? Ich habe die Hoffnung, dass ein solcher kostenfreier Zugang dem Spiel noch mal einen Schub geben könnte. *Constantin Sauff*

... Manche Hersteller lizenzieren ihre Spiele nicht als Vollversionen an Magazine, und dazu gehört auch Take 2. Wir können also leider nichts tun, als diesen Brief abdrucken und unseren Lesern den in der Tat sehr guten Klassiker Vietcong ans Herz zu legen, den man zum Beispiel über Amazon.de als günstiges Gebrauchtspiel bekommt. *Petra Schmitz*

Schwierigkeit

König der Welt!

... Petra beschwert sich, dass der Endkampf in Assassin's Creed 2 zu einfach sei. Das hat mich direkt an Fabian erinnert, der sich immer beklagte, dass man in den Addons zu Fallout 3 zu mächtig wäre. Ist das wirklich ein Problem? Konkretes Beispiel Assassin's Creed 2: Wenn der Endkampf ansteht, habe ich mich durch unzählige Gegner gemetzelt und zig Attentate begangen. Das musste doch für irgendwas gut sein! Ezio hat bis dorthin so viel erlebt, dass es eigentlich nur zur Logik des Spiels passt, dass er auch ohne größere Probleme den letzten Gegner meuchelt. Das Gleiche bei Fallout: Nachdem ich meiner Statistik nach Hunderte Supermutanten in den Mutantenhimmel befördert habe, ist es doch nur logisch, dass mir dann zum Beispiel in Mothership Zeta ein paar lästige kleine Aliens nicht mehr als ein müdes Lächeln abgewinnen! Ich persönlich habe

Fehler!

Der Hardware-Song

(Refrain) Hardware heißt mein Herzschatz / Hardware ist mein Lieblingsplatz / Wo es knistert, knackt und raucht / weiß ich: Dort werd ich gebraucht!

(Strophe) Jenseits der Computerspiele / liegt ein Land, das super viele / Leute nie betreten werden / Hardware heißt dies Glück auf Erden

Nur wir Auserwählten haben / uns in den PC gegraben / Anti-Statik-Hose fest / rauf auf diesen Everest!

In so einem Blechgehäuse / steckt 'ne Menge Tech-Gekräuse / Kenntnis dieser Innereien / scheidet Profis von den Laien

Dabei ist das Hardwareschrauben / im Prinzip wie Legoklauben / Stecken, drücken, wo's halt hält / schauen, wie's zusammenfällt

(Refrain)

Gibt der Chef mir Prozessoren / trägt mir auf, die aufzubohren / Mach ich's, fängt er an zu schrei'n / War'n die Löcher wohl zu klein

Alias hab ich geseh'n / fand es aber nicht so schön / Bin jetzt Anti-Alias / Leute, na das ist doch was!

Viereckzeug mit vielen Zinken / Platten, worauf Lämpchen blinken / Manche groß wie Speiseteller / manche klein und mit Propeller

Mainboard? Lüfter? Liebe Zeit! / Bild vertauscht im Aufrüst-Guide? / Dort im Kasten CPU? / Lass mich mit dem Quatsch in Ruh!

(Refrain)

Hardware-Tester sind ganz klar / schon dem Himmel ziemlich nah / Paradies und Edensphären / – wenn da nicht die Listen wären!

Einkaufsführer, Grafikkarte / »bis 300 Euro«-Sparte / Zotac kostet vierzig mehr? / Trotzdem rein, na bitte sehr!

Und die Referenztafel / füll'n wir mit der Löffelkelle / »High-End« gleicht dort »Mittelklasse«? / Wie ich diese Krittel hasse!

Kleinigkeiten! Petitesse! / Bitte, man darf nie vergessen / So ein Hardware-Redakteur / passt halt nicht durchs Nadelöhr

Sondern ist wie'n Heimcomputer: / Manchmal streikt er, manchmal tut er / Außerdem, hier, dubios: / Was war vorn im Heft denn los?!

Crysis-Preview, untenan: / I Am Legend« (der Roman) / Erstverfilmung (das ist witzig) / 1971!

Quark mit Soße! Sonnenklar / dass das '64 war! / Riesenfehler! So 'nen schlimmen / Schmarrn zu seh'n gibt Magengrimmen!

Was uns arme Hardware-Guys / prompt entsündigt und beweist: / Das Spiele-Team hat – Teufelszorn! – / bei Fehlern doch die Nase vorn.

(Refrain)

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- ▶ Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- ▶ Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de.
- ▶ Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- ▶ Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

mich da nie unterfordert gefühlt, sondern, um es mit den Worten von Petra zu sagen, wie der König der Welt! *Ralph Denzel*

Genießen statt schwitzen

☛ Ich muss euch widersprechen, wenn ihr behauptet, dass man nur wegen des Gefühls spielt, etwas »zu schaffen«. Ich will von Spielen unterhalten werden. Ich will mich bei einem Spiel

entspannen, fremde Welten erforschen und über die Fantasie der Entwickler staunen. Dazu sollten Spiele einen Schwierigkeitsgrad haben, der mir genau das erlaubt. *Florian Keller*

1.000 Spiele

Quest erfüllt!

☛ Ich bin sehr stolz, meiner favorisierten Zeitschrift verkün-



Unser Leser **Thomas Otto** mit seinem ersten und tausendsten Spiel.

den zu dürfen, dass die Quest »Samle 1.000 originale PC-Spiele« erfolgreich ausgeführt ist! 1989, im Alter von zarten elf Lenzen, ließ ich mir von meiner Mutter im örtlichen Quelle-Laden mein erstes Computerspiel kaufen, Police Quest 1. Das kam damals auf 3,5" und 5,25" Disketten daher ... aber für den MS-DOS-Rechner. Ich jedoch besaß einen C64. Erst 1991 erhielt ich einen 386 DX mit unglaublichen 25 MHz im Turbomodus und scharfen 2 MB RAM, um Police Quest endlich spielen zu können. Seitdem sind nunmehr

20 Jahre vergangen, aber meine Leidenschaft für das Spielen und den Computer ist nie verblasst. Eure mir ans Herz gewachsene Crew hat mich in allen Lebenslagen begleitet. Es war und ist mir eine Ehre! *Thomas Otto*

☛ Jede erfüllte Quest verdient eine Questbelohnung – und solche Treue und ein so netter Leserbrief erst recht! Ein 1001. Spiel ist deswegen zu dir unterwegs, von der GameStar-Crew mit Unterschriften veranstaltet. Wir hoffen, dass es trotzdem ein Plätzchen in deiner Sammlung findet! *Michael Trier*

GAMESTAR INTERAKTIV

»Metro-Mutanten«

Die Monster in den U-Bahn-Schächten von Metro 2033 sind bereits abschreckend, gruselig, gefährlich und beängstigend – im Vergleich zu Ihren Einsendungen aber bestenfalls putzig und süß! Wir präsentieren Platz 1 bis 3 der abschaulichen Mutanten, die Ihren Hirnen entsprangen, alle anderen Einsendungen können Sie wie immer unter ▶ **Quicklink: 5299** bestaunen.



Die nächste Aufgabe

Assassin's Creed 2 und Silent Hunter 5 haben den vieldiskutierten neuen Kopierschutz von Ubisoft gemeinsam. Zusätzlich zu einem Konto auf der Plattform Ubi.com benötigen Sie eine permanent aktive Internetverbindung. Was denken Sie über den Ubisoft Game Launcher? Schreiben Sie uns Ihre Meinung – aber nicht einfach so! Sondern in einem »Elfchen«. Das Gedicht soll aus fünf Zeilen und elf Wörtern bestehen. In die erste Zeile kommt ein Wort, in die zweite Zeile kommen zwei, in der dritten Zeile tummeln sich drei, in der vierten ganze vier, in der fünften Zeile steht abschließend wieder eines allein. Unser armseliges Beispiel sehen Sie oben.

Einsendeschluss ist der 13. April.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Ubi-Elfchen«

Ubisoft
Neue Idee
Kampf gegen Raubkopien
Der Ubisoft Game Launcher
Spaßbremse

Einsender:

- 1 **Demon** (Ludwig Joseph)
- 2 **Frischerfischschlange** (Lars Becher)
- 3 **Ratte, Fledermaus und »Dunkler«** (Desire Przybyl)
- 4 **Jan-Lidow** (Jan Lidow)