



Ubidoof oder Retter des PC?

Anfang März hat Ubisoft einen neuen Kopierschutz eingeführt, der Spieler zwingt, ständig mit dem Internet verbunden zu sein. Das rigide System sorgt für massive Proteste. Doch es hat auch einen unbestreitbaren Vorteil: Es wirkt.

Mit so einem Aufschrei hatte die Firma nicht gerechnet. Kaum war die Meldung über den Kopierschutz in der Welt, gingen allerorten Spieler auf die Barrikaden, schimpften in den Foren und bombardierten das Unternehmen mit E-Mails. Der Kopierschutz, der so viel Anstoß erregte, wollte sich nicht nur bei der Installation mit dem Internet verbinden, um die Echtheit des Spiels zu überprüfen, sondern immer wieder und wieder.



Assassin's Creed 2 ist einer von zwei Titeln mit dem neuen Kopierschutz.



Der Ubisoft Game Launcher bindet das Spiel an ein Nutzerkonto.

Das war vor zwei Jahren, die Firma hieß Electronic Arts. Die kündigte im Mai 2008 an, dass **Mass Effect** und **Spore** alle zehn Tage die Heimatserver kontaktieren würden. Es dauerte keine Woche, da hatte EA das Vorhaben wieder kassiert. Gegen den Proteststurm anzusegeln erschien den Amerikanern doch zu riskant.

Es war nur ein Rückzug auf Zeit. Inzwischen ist ein anderer Spielehersteller den Schritt gegangen, seinen Kunden einen langfristigen Online-Zwang zuzumuten, und zwar in voller Konsequenz: Am 4. März kamen mit **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** die ersten beiden Programme von Ubisoft auf den Markt, die überhaupt nur dann laufen, wenn der Spieler mit dem Internet verbunden ist.

Schutz = Service

Für die Benutzer ist die Ubisoft-Technologie vergleichsweise unscheinbar. Vor dem Spielstart lädt sich ein kleines Programm namens »Ubisoft Game Launcher« und nimmt die Verbindung mit dem Heimatserver auf. Die hält es während des Spielens im Hintergrund aufrecht. Sobald die Sitzung endet, schaltet sich auch der Game Launcher wieder ab. Damit ist Ubisofts System weit weniger aufdringlich als andere Online-Plattformen wie Steam oder Electronic Arts' Download Manager, die standardmäßig mit Windows starten und permanent im Hintergrund laufen. Auch Ubisofts Datenhunger bleibt minimal. Damit die Firma legale Versionen identifizieren kann, müssen sich die Käufer beim ersten Spielstart mit ihrem Codeschlüssel registrieren, der der Packung beiliegt. Andere Anbieter nutzen eine solche Zwangsangemeldung gern dazu, eine

ganze Latte persönlicher Angaben abzufragen. Ubisoft begnügt sich mit einer E-Mail-Adresse und dem Geburtsdatum.

Dass der Game Launcher eher im Hintergrund bleibt, gehört zum Konzept. Ubisoft will die Technologie nicht als bulligen Schutzwall verstanden wissen, sondern als Tor zu digitalen Dienstleistungen. »Für uns ist das Programm nicht nur ein Kopierschutz, sondern auch ein Service«, sagt Benedikt Schüler, Marketing-Leiter von Ubisoft Deutschland. Entsprechend trägt das System den offiziellen Namen »Online Services Platform« – gemeint sind nützliche Angebote, die in irgendeiner Form damit zu tun haben, dass man dauernd online ist. Welche das sein könnten, diese Frage scheint Ubisoft allerdings noch Kopferbrechen zu bereiten. Für **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** bietet der Game Launcher lediglich an, auf Wunsch alle Speicherstände bei Ubisoft zu hinterlegen. So kann von der gleichen Stelle weiterspielen, wer vom Heim-PC zum Laptop wechselt und umgekehrt. Die Jubelrufe über diese Option halten sich in Grenzen, zumal die Alternativplattform Steam seit einigen Monaten ein ähnliches Angebot testet. Ebenso gefasst dürfte der Großteil der Kunden die Nachricht aufnehmen, dass man dank der Dauerverbindung in **Die Siedler 7** jederzeit andere Spieler um Tipps bitten kann. »Der Service ist bei den ersten Produkten noch nicht sehr tief«, gibt Benedikt Schüler zu, »aber er wird nach und nach erweitert werden.«

Online = Pflicht

Unter dem Servicemäntelchen steckt nach wie vor der primäre Zweck der Online Services



Die **Packungsrückseite** von Assassin's Creed 2 weist darauf hin, dass zum Spielen eine »permanente Internetverbindung« benötigt wird.

Plattform, illegale Kopien von Spielen zu verhindern. Um das zu erreichen, geht Ubisoft weiter als bislang jeder andere Hersteller. Kontobindung und Online-Aktivierung kennen Spieler bereits von Steam oder Games for Windows Live. Dass das Programm nur dann läuft, wenn man sich im Internet befindet, ist für Online-Rollenspieler in **World of Warcraft** und Co eine Selbstverständlichkeit. Aber mit Ubisofts Vorstoß gilt das zum ersten Mal auch für Solo-Titel wie **Assassin's Creed 2**. Die tauschen während des Abenteuers permanent Informationen mit dem Server; falls der Online-Datenstrom abreißt, pausiert der Game Launcher das Spiel und gibt es erst dann frei, wenn er wieder Signale empfängt. So laufen **Silent Hunter 5** und **Assassin's Creed 2**, aber auch kommende Titel wie **Die Siedler 7**, **R.U.S.E.** oder **Splinter Cell: Conviction** nur auf Rechnern, die stabil mit dem Internet verbunden sind. Wer dagegen mit dem Laptop im Zug oder Park sitzt, gerade umgezogen ist oder wessen Internetanbindung Schluckauf hat, der kann nicht mehr nach Belieben drauflosdaddeln. Und ob die Verbindung klappt, hängt nicht nur vom Internet zu Hause ab. Auch Ubisofts Server müssen erreichbar sein, sonst funkt der Game Launcher ins Leere. Eine technische Störung – und rund um die Welt fliegen Zehntausende Spieler aus **Assassin's Creed 2**.

Server = weg

Wie berechtigt die Sorge um die Störanfälligkeit der Ubisoft-Server ist, mussten Spieler von **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** bereits am ersten Wochenende nach dem Verkaufsstart erfahren. Die Datenknoten waren für mehr als eine Stunde nicht zu erreichen. Das Gleiche wiederholte sich am Montagnach-

mittag. Zwar beeilte sich Ubisoft zu versichern, dass nur fünf Prozent der weltweiten Spieler betroffen seien. Aber die Panne war Öl im Feuer der Kopierschutz-Kritiker. Die zweifeln nicht nur an der Zuverlässigkeit des Systems, sondern ärgern sich generell darüber, dass der Wert eines Solo-Spiels wie **Assassin's Creed 2** künftig an eine externe Internetplattform gebunden sein soll, deren Lebensdauer längst nicht absehbar ist. Dazu kommen weitere Unwägbarkeiten, mit denen bereits andere Online-Lösungen ihre Kunden triezien. Auch der Ubisoft Game Launcher patcht Spiele vollautomatisch, ohne zu erklären, was genau er an ihnen ändert – für die einen ein Service, für die anderen ein unangemessener Eingriff. Wie Steam oder Blizzards Battlenet klemmt Ubisoft zudem den Weiterverkauf der Software ab. Theoretisch ist es zwar erlaubt, eine im Laden erworbene Version (nicht aber eine reine Download-Fassung!) auch wieder zu veräußern. Allerdings untersagt Ubisoft in den Nutzungsbedingungen der Spiele den Verkauf oder auch nur die Weitergabe des Benutzerkontos. Ohne das ist ein gebrauchtes **Assassin's Creed 2** wertlos. Weil die neuen Ubisoft-Programme ständig Daten in das Internet senden, fürchten manche Spieler zudem um ihre Privatsphäre. Theoretisch könnte Ubisoft das Spielverhalten mitprotokollieren und analysieren.

Protest = laut

Für dieses Bündel an Zumutungen, vor allem aber für den Online-Zwang bei Solo-Titeln ertotet Ubisoft seit Wochen Kritik, mitunter auch offenen Hass. Dabei wiegt noch nicht einmal so schwer, dass Ubisofts eigenes Webforum vor Kommentaren überquillt, genau wie viele andere Meinungsbörsen, in denen die Spieler ihren Frust niederschreiben. Dort heißt die Firma wahlweise Noobisoft oder Ubidoof, ihre Produkte tragen Spottnamen wie »Assassin's Greed«; die geladenen Nutzer lassen kaum ein gutes Haar an der Online Services Plattform, rufen zu Boykotten auf oder verabschieden sich scharenweise als Kunde: »Ubisoft

pfeift drauf, dass ich als zahlender Käufer eingekauft werde? Dann pfeif ich drauf, ob Ubisoft noch jemals einen Cent an mir verdient.« Schmerzhafter als der Sturm im Hasserglas dürfte für Ubisoft aber sein, dass die verärgerte Spielerschaft auch handfestere Methoden nutzt, um ihrer Meinung Nachdruck zu verleihen. Beim populären Internet-Versandhändler Amazon.de drückten die Kopierschutzkritiker **Assassin's Creed 2** bis Mitte März 287 Mal die schlechteste Note aufs Auge, einen von fünf Sternen. Nur 35 Leute fanden das Spiel spitze. Zum Vergleich: Die Fassung für die Playstation 3 bekam bislang 182 Mal die Bestnote. Die PC-Version wurde nicht deshalb abgestraft, weil sie ein schlechteres Spiel wäre, sondern allein wegen ihres Kopierschutzes.

Auch über das Videoportal Youtube bekam Ubisoft Gegenwind: Findige Spaßvögel veröffentlichten schon im Januar eine Parodie auf **Silent Hunter 5**, geschnitten auf Filmszenen aus dem Klassiker **Das Boot**. Einige User feuerten aber wohl sogar scharfe Torpedos auf das Unternehmen. Dass die Server am ersten Wochenende ausfielen, lag laut Ubisoft nicht an einer internen Panne, sondern an Angriffen von außen. Mit konzertierten »Denial of Service«-Attacken hatten Cracker die Server an die Belastungsgrenze getrieben. »Das war vorauszuahnen«, sagt der Ubisoft-Mann Benedikt Schüller. »Unsere Techniker waren gut vorbereitet, aber eben nicht gut genug.« Tatsächlich wurde Ubisoft der Probleme über Wochen nicht Herr. Cracker legten die Server mindestens noch ein weiteres Mal lahm, am Nachmittag des 16. März war die Online Services Plattform mehr als zwei Stunden lang offline. Am Wochenende zuvor hatten Angreifer die Webforen der Firma geknackt, die Diskussionsboards waren kaum oder gar nicht zu erreichen.

Zumindest für Ubisoft selbst dürfte das kein großer Verlust gewesen sein, denn die Franzosen konterten den Ansturm der Empörten mit einer weitgehenden Kommunikationsblockade. Zum Verkaufsstart von **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** ging von der Firmenzentrale die Weisung an alle Zweigstellen, Interviews

Verbindung zum Server verloren. Es wird versucht, die Verbindung wiederherzustellen und den letzten Checkpoint zu laden ...

◆ **Letzten Checkpoint speichern und zu Windows zurückkehren**

✓ AUSWÄHLEN

Wenn die Verbindung zum Server **abreißt**, unterbrechen neue Ubisoft-Spiele die laufende Partie und zeigen diese Meldung.

