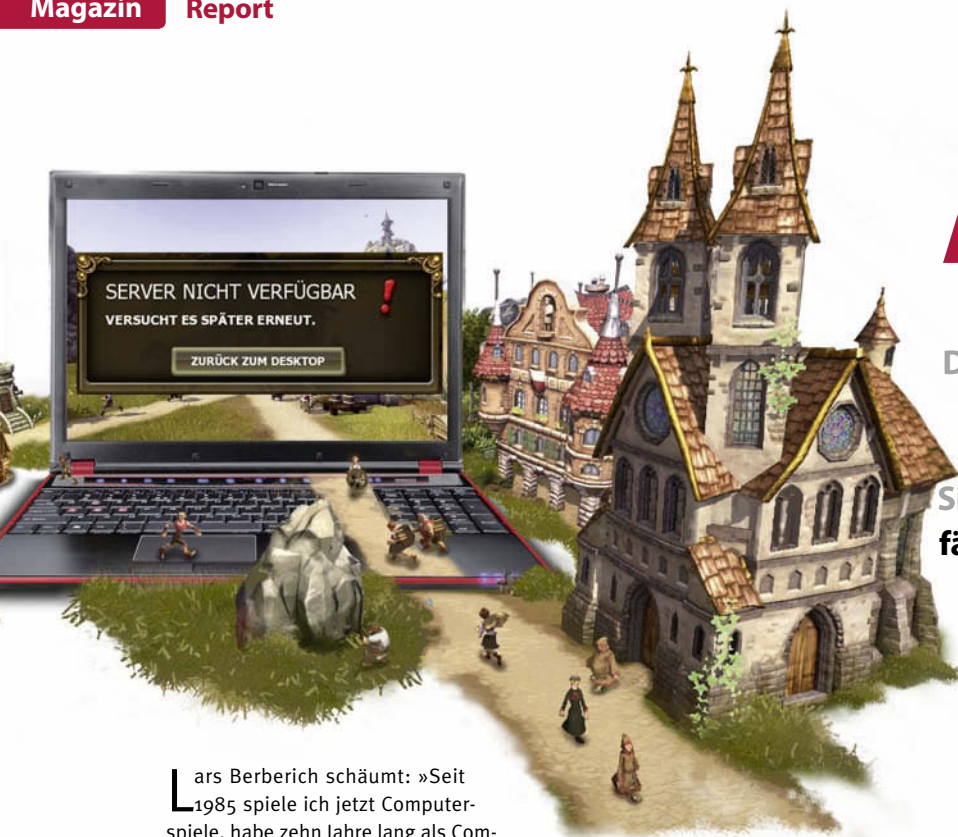


# Siedler 7: Das Abbruchspiel?

Der Ärger über Ubisoft geht weiter: Zunächst frustriert über den Online-Kopierschutz, sind die Käufer von **Die Siedler 7** nun verärgert über Serverausfälle und abgebrochene Verbindungen.



Lars Berberich schäumt: »Seit 1985 spiele ich jetzt Computerspiele, habe zehn Jahre lang als Computertechniker mit PCs mein Geld verdient, nur um dann feststellen zu müssen, dass mein Wissen mittlerweile nicht mehr ausreicht, um ein PC-Spiel zu installieren und meinen Router so zu konfigurieren, dass der Kopierschutz nach Hause »telefonieren« kann«. Dieser Brief des GameStar-Lesers ist symptomatisch für den Unmut vieler Spieler, die seit der Veröffentlichung von **Die Siedler 7** am 25. März aus laufenden Partien fliegen, weil ihre Serververbindung abgerissen ist. Falls sie überhaupt spielen können, denn häufig kommt erst gar keine Verbindung zustande. Der Schuldige ist schnell gefunden: Ubisofts umstrittener neuer Kopierschutz, der sogar beim Solospiel eine ständige Internetverbindung verlangt. Aber liegt's wirklich (nur) am viel diskutierten Kopierschutz?

## Gescheiterter Multiplayer-Test

Schon bei unseren GameStar-Testpartien im Mehrspieler-Modus von **Die Siedler 7** in den ersten beiden Märzwochen tauchten so deutliche Probleme auf, dass wir im Testartikel in der letzten Ausgabe keine Multiplayer-Wertung vergaben. Auf verschiedenen PCs mit unterschiedlichen Konfigurationen und Internet-Anbindungen konnten wir keine einzige Partie zu Ende bringen. Noch vor dem Erscheinungstermin des Spiels testeten wir mit Patch 1.01 weiter, doch der behob zwar die teils massiven Lags, reparierte aber nicht die Verbindungsstabilität. Sogar bei unseren Testpartien mit Mitarbeitern von Ubisofts Qualitätssicherung kam es zu unfreiwilligen Abflügen.

## Crash an Ostern

Am 1. April, eine Woche nach Erscheinen von **Die Siedler 7** und drei Tage vor Ostern, veröffentlichte Ubisoft

den nächsten Patch. Version 1.02 sollte die Stabilität verbessern. Tatsächlich ging die Zahl der Beschwerden seitdem zurück, ist aber immer noch hoch: Auf über 40 Seiten schimpfen Siedler-Spieler im offiziellen Forum über Probleme beim Einloggen und über Verbindungsabbrüche. Über Ostern kam es gar zum GAU, ausgerechnet über die Feiertage fiel der gesamte Serververband aus. »Wir haben uns sofort an die Lösung des Problems gemacht«, schildert uns der Producer Benedikt Grindel, »aber das ging nicht auf Knopfdruck, sondern hat etwas Zeit gebraucht.« Offensichtlich ein ganzes Wochenende. Dazu muss man wissen, dass die zuständige Serverabteilung für das deutsche Spiel in Kanada sitzt.

## Entwarnung?

Nun bleibt dem Entwicklerteam von Blue Byte nur die Nachbesserung. »Wir haben das Serviceteam sofort verstärkt«, sagt der Producer Grindel. »Momentan arbeiten wir an Patch 1.03, den wir in der Woche vom 19. April veröffentlichen werden und der einen großen Teil der restlichen Probleme behebt.« Als kleine Entschuldigung enthalte der Patch eine Extra-Multiplayerkarte. »Unser Ziel ist, dass die



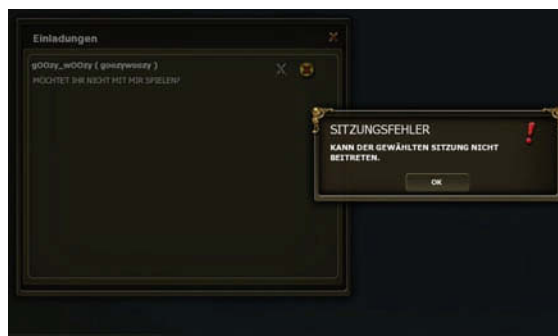
Unfreiwilliger Abgang: Ein Mitspieler ist aus der laufenden Partie **gefliegen**.

Spieler bereits mit diesem Patch zufrieden sind. Aber es wird noch weitere geben.«

Doch wie viele Spieler sind überhaupt betroffen? »Das ist nicht einzuschätzen. Wir können aber feststellen, dass es nach dem Release von Patch 1.02 deutlich besser geworden ist.« Es gebe auch keinen einzelnen Faktor, der die Verbindungsprobleme verursacht, es sei vielmehr das Zusammenspiel mehrerer Komponenten. Grindel: »Wir haben bei **Die Siedler 7** sehr viele Internet-Aktionen gleichzeitig: Das Spiel selbst, den Kopierschutz, Facebook-Anbindung, UPlay, unsere Mentorfunktion – das sind sehr viele Faktoren, die eine Rolle spielen.« Dabei sei Ubisoft laut Producer Grindel auf die Mithilfe der Spieler angewiesen: »Wir arbeiten eng zusammen und haben einen Mail-Verteiler eingerichtet, über den wir schnell und direkt an die Dateien der betroffenen Spieler kommen, die uns bei der Lösung helfen.«

Unser Leser Lars Berberich sieht die enge Zusammenarbeit allerdings anders: »Nach zwei Stunden Forum-Wälzen findet man dann so ziemlich alle Ports (natürlich stammt der Forumsbeitrag nicht vom Hersteller, sondern von einem User!), sodass man zumindest nur zum Starten des Spiels seine Firewall ausschalten muss. Aber ich bin ja genügsam und sage mir: Hauptsache, es läuft. Aber leider läuft's auch dann nur, wenn die Ubi-Server »up« sind, was sie natürlich nicht immer sind. Und dann hilft die ganze Einrichtung nichts mehr.«

Martin Deppe



Selbst auf eine **Einladung** hin finden viele Spieler sich nicht gegenseitig.