

Montag, 29. November 2010

Spielsucht!

Ich springe hiermit offiziell auf das aktuelle Meme im Internet auf. Immerhin wird es der Netz-Gemeinde erspart bleiben, mich in Youtube-Videos zu Minecraft erleben zu müssen.

Ewiges Feuer

Automatische Kakteen-Zucht

Geschrieben von Sven Hartge in Ich, Spiele um 01:10

Sonntag, 11. April 2010

Bye-Bye Ubisoft!

Tja, so schnell kann man sich alles verschmerzen.

Eigentlich hatte ich mich auf das neue "Siedler 7" gefreut und ich hätte es auch gekauft.

Ja, "hätte", denn Ubisoft hat mit ihrem tollen neuen Online-Kopierschutz voll ins Klo gegriffen.

Für uninformierte: Dieser Kopierschutz hält eine dauerhafte Verbindung zu einem Server von Ubisoft über das Internet offen. Selbst für ein Solo-Spiel wie "Die Siedler" oder "Assassin's Creed". Ist jetzt die Verbindung weg, z.B. weil der eigene Provider ein Problem hat oder weil die Server bei Ubisoft herumzicken oder weil irgendwo auf dem Weg vom eigenen PC zu den Ubisoft-Servern irgendetwas schief läuft, so wirft einen das Spiel aus dem aktuellen Geschehen.

Oder man kann erst gar nicht spielen, wie es z.B. über Ostern für mehrere Tage der Fall war, weil die Server von Ubisoft angeblich von einer DDoS-Attacke lahmgelegt wurden.

Da kommt man sich als Kunde dann natürlich maximal veralbert vor, wenn man 50 bis 70€, für ein Spiel ausgegeben hat, was man dann nicht spielen darf, wenn man will.

Oder das einem alle Stunde aus dem Geschehen wirft, weil die eigene Internet-Anbindung nicht zuverlässig ist.

Oder mal eben im Zug zocken: Njet, ohne stabiles Internet keine Chance.

Und was passiert, wenn in 3 Jahren Ubisoft keinen Bock mehr auf den Online-Service hat? Oder Pleite geht? (Das geht heutzutage ja schneller, als man so meint.) Dann ist endgültig Game-Over, es sei denn, es wird noch schnell ein Offline-Patch nachgeschoben. Die Erfahrung zeigt aber, dass letzteres im Insolvenz-Fall eher selten erfolgt.

Das weckt doch gewisse Erinnerungen an DRM-verseuchte Musik, bei der der Anbieter auch plötzlich meinte, die Server abschalten zu müssen, um dann den zu Recht erbosten Ex-Kunden den "tollen" Ratschlag zu geben, diese müssen die gekaufte (eigentlich ja geleaste) Musik analog kopieren und dann neu aufnehmen.

Also Ubisoft: Well done! Ihr bekommt auf absehbare Zeit kein Geld mehr von mir.

Geschrieben von Sven Hartge in Internet, Software, Spiele um 20:08

Sonntag, 4. März 2007

Und erledigt!

Letzte Woche erst die Halskette mit Zugangserlaubnis zu Onyxias-Höhle bekommen und heute schon der glückliche Besitzer des Kopfes der Dame: Mein Dank geht an die Gilde Triton, die mich und meine Mitstreiter der Legenden der Horde kurzfristig bei dem Raid mitgenommen haben.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs um 21:18

Mittwoch, 28. Februar 2007

Onyxia, ich komme!

Onyxia, mach dich auf was gefasst.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs um 23:14

Sonntag, 18. Februar 2007

Instanzen-Tag

Heute, nachdem soweit alle bisher anstehenden Klausuren geschafft waren, stand ein kleiner Instanz-Tag an. Durchgezogen wurden Stratholme (Baron-Run) und Scholomance für meine 60er Schamanen-Klassenquest (die ich immer noch mit mir herumschleppte, wiewohl ich bereits 65 erreicht habe). Mein Dank geht an Goose, Silverflame, Gnarla und Sallyshexa von meiner Gilde Legenden der Horde, die mir beim Aufräumen der alten losen Enden aus Kalimdor und Azeroth geholfen haben.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs um 23:54

Samstag, 19. August 2006

Fantasy meets Sci-Fi

Dieser kleine Gag der Word of WarCraft-Macher ist ja in der Szene altbekannt, für mich war er neu und er brachte mich zum Schmunzeln. So gibt es in der Taftlerstadt Gadgetzan in Kalimdor ein komisch aussehendes Gerät, das frappierend an einen Teleporter aus StarTrek erinnert. Und richtig, der bekannte Ingenieur mit der gelben Uniform ist nicht weit: Das Gegenstück dazu steht in der Kästenstadt Booty Bay an der Südspitze von Azeroth, auch hier mit dem passenden Chefindgenieur dazu: Schade, das der Teleporter (noch) nicht funktioniert. Es würde einige der Reisen quer durch die Welt von WoW deutlich vereinfachen.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs um 22:18

Dienstag, 1. August 2006

Fuchsschwanz?

Aus dem Usenet kenne ich noch den Begriff der "Fuchsschwanz-Gruppe". Damit wird eine Diskussionsgruppe gemeint, die nur zum Vergnügen des Proponenten bzw. dessen Selbstbestätigung eingerichtet oder am Leben erhalten wird. Und ebensolches finde ich in WoW auch wieder, nur dass hier die Gilden diesen Platz einnehmen. Normalerweise gründet man (wenn man sich schon keiner bestehenden Gilde anschließen will) mit seinen normalen Kampf- und Level-Gruppen eine neue Gilde, damit man sich selbst besser koordinieren und die Gemeinschaft auf einen festeren Grund stellen kann. Nur wollen wohl einige nur eine Gilde um der Gilde wegen, eben, weil es cool ist. Was macht man also? Man bittet, am besten in den Newbie-Gebieten, die Leute an, dass sie einen doch bei der Gildegründung unterstützen und die Gildensatzung (sozusagen der CfV) unterzeichnen möchten. Man könne die Gilde ja danach sofort wieder verlassen. Also alles ganz easy, und so. Nein, ganz sicher nicht! Diese Bettelei nervt einfach nur. Also, Leute: Bitte verschont mich mit solchen Anfragen. Nicht umsonst gibt es diese Regel, dass man eine bestimmte Menge Unterstützer vorzuweisen hat, bevor man eine Gilde gründen kann. Und wenn man diese Menge nicht von selbst beibringen kann, ohne dass man wildfremde Leute anlabern muss, tja, dann gibt es eben keine "eigene" Gilde, weil der Freundeskreis scheinbar nicht groß oder gefestigt genug ist.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs, Usenet um 22:48

Montag, 12. Juni 2006

LAN-Party

Die 7. FH-LAN in Gießen

Geschrieben von Sven Hartge in Spiele um 01:52

Sonntag, 11. Juni 2006

Warten auf Godot

Tapp ... Tapp ... Tapp ... Tapp

Tapp ... Tapp ... Tapp ... TappUpdate: "umweltbedingte Probleme" habe es im Pariser Rechenzentrum von Blizzard gegeben, hei t es. Zu deutsch: Die Klimaanlage ist kaputt in die Server sind hei gelaufen. Da passt es ja, dass exakt dies an meiner FH auch passiert ist und einer der beiden Serverstandorte derzeit erst ausgl hen muss, bevor er wieder in Betrieb gehen kann.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs um 22:08

Freitag, 2. Juni 2006

Muuh!

Ja, ich habe es getan. Fortan reihe ich mich in die Riege abenteuerhungriger World of WarCraft-Spieler ein, derzeit mit einem druidischen Tauren. Das Ganze stellt für mich die Evolution von MUD und IRC dar, nur in halbwegs. Bisher habe Level 13 erreicht, ein wenig mit ein paar temporären Gruppen gelevelt und die nötigen Quests erfüllt. Damit kratze ich aber nur an der Oberfläche der Möglichkeiten. Schauen wir mal, wie es weiter geht.

Geschrieben von Sven Hartge in MMOs um 22:43

Mittwoch, 16. Februar 2005

Betrayal at House on the Hill

Nachdem ich gestern schon [Ä¼ber Arkham Horror](#) berichtete, folgt heute mein Eintrag [Ä¼ber ein verwandtes Spiel: Betrayal at House on the Hill](#). Hierbei erkundet ein Team ein Haus, welches beim Spielen erst nach und nach aufgedeckt wird. Dadurch ist das Spielfeld bei jedem neuen Spiel anders, was sehr der Langzeitmotivation dient. In jedem neuen Raum kÄ¶nnen verschiedene Dinge geschehen: Man erhÄ¶hlt einen Gegenstand. Es geschieht ein Ereignis. Es wiederÄ¶hrt einem ein Omen.

Gerade die Omen sind wichtig fÄ¼r den Spielverlauf, denn nach jedem wird gewÄ¼rfelt (haunt roll) und wenn die Summe der WÄ¼rfelaugen weniger als die Anzahl der aufgedeckten Omen ist, wird die zweite Phase des Spiels eingelÄ¶utet, der Haunt oder auch Spuk, beginnt. Dieser Spuk ist immer anders, basierend auf dem letzten Omen und dem Raum, in dem es gefunden worden ist, wird einer von 50 weiteren SpielverlÄ¶ufen ausgewÄ¶hlt. In dieser Phase gibt es (meist) einen VerrÄ¶ter aus der Mitte der Spieler, welcher mit eigenen Instruktionen ausgestattet wird und gegen die restlichen Spieler agiert. Interessant dabei ist, das beide Gruppen, Spieler und VerrÄ¶ter, nicht alles wissen, was der Gegner weiss. So weiss der VerrÄ¶ter evtl., das die Spieler versuchen werden, ihn zu tÄ¶ten, aber nicht notwendigerweise wie. Die Spieler dagegen wissen zwar, das der VerrÄ¶ter z.B. vorhat einen bÄ¶sen Gott zu beschwÄ¶ren und wie sie das verhindern kÄ¶nnen, aber nicht genau, was der VerrÄ¶ter machen muss. Diese Interaktion zwischen den beiden Gruppen, sowie der immer unterschiedliche Spielverlauf machen das Spiel sehr interessant, da es sich sehr oft wieder neu spielen lÄ¶sst, ohne das es sich wiederholt. Auch dieses Spiel ist in Englisch, allerdings ist es nicht schwer verstÄ¶ndlich. Desweiteren gibt es eine aktive Community sowie [Ä¼bersetzte Beschreibungen](#) im Netz.

Geschrieben von Sven Hartge in Spiele um 18:35

Arkham Horror: Ein Call of Cthulhu Brettspiel

Du magst Betrayal at the House on the Hill? Und spielst lieber zusammen mit anderen als immer nur gegen andere? Rollenspiel-Elemente sind OK? Und ein wenig Horror kÄ¶nnte dabei nicht schaden? Eine Prise H.P. Lovecraft mit dabei? Englisch ist nicht Spanisch fÄ¼r dich? Sehr gut, dann kÄ¶nnte Arkham Horror genau das richtige fÄ¼r dich sein. Setting des Spieles:

The town of Arkham, Massachusetts is in a panic. Horrific and bizarre events have begun to occur with increasing frequency - all seeming to point towards some cataclysmic event in the near future that may spell disaster for everyone. Only one small band of investigators can save Arkham from the Great Old Ones and destruction! (von obiger Seite entliehen). Man trifft im Spiel auf die verschiedenen Monstertypen aus der Cthulhu-Welt von H.P. Lovecraft (sogar Cthulhu selbst kann einem, nahezu unbesiegbar in direktem Kampf, Ä¼ber den Weg laufen), die alle verschiedene Eigenschaften ("kann nur mit Magie angegriffen werden", ...) verschiedene Bewegungsmuster ("geht an jeder Kreuzung nach rechts", ...) etc. haben und versucht der Begnung mit ihnen mÄ¶glichst mit gesundem Geist zu entgehen. (Man erinnere sich, allein der Anblick einer der geringeren GroÄ¶en Alten aus der Welt von H.P. Lovecraft reicht, um das Hirn zum Schmelz zu bringen.) Ziel des ganzen ist es, die entstehenden Tore in andere Dimensionen zu schlieÄ¶en, bevor der Doom-Counter seinen Maximalwert erreicht oder eine (spieleranzahl abhÄ¶ngige) Menge von Toren gleichzeitig offen ist. Die Spieler haben dabei unterschiedliche Eigenschaften, welche den einen eher als Muskelprotz, den anderen aber als Spellcaster qualifizieren. Gerade die Kombination dieser verschiedenen Eigenschaften sowie das immer unterschiedlich verlaufende Spiel, welches auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig wird, machen "Arkham Horror" fÄ¼r mich, neben "Betrayal at House on the Hill" zu einem absoluten Geheimtipp fÄ¼r Leute, die einmal dem normalen Spielschema entfliehen wollen. Einen Nachteil gibt es dann aber doch: Das Spiel ist von 1987 und somit Ä¼berall vergriffen, lediglich auf eBay kann man ab und an ein Exemplar erhaschen. Aber Fantasy Flight Games legen das Spiel in einer vom originalen Autor Ä¼berarbeiteten Fassung neu auf, ab Mai 2005 sollte es dann wieder erhÄ¶tlich sein. Ich weiss auf jedenfall jetzt schon, was der Spieleddealer meines Vertrauens fÄ¼r mich bestellen kÄ¶nnen wird.

Geschrieben von Sven Hartge in Spiele um 01:32