

Belegbare Fehler in der JoWood-Version unseres Spiels „The Book of Unwritten Tales“

Auf unsere Anschuldigungen JoWood betreffend kam eine Erwiderung. Anstatt nun einfach wieder das Gegenteil zu behaupten, möchten wir euch lieber in die Lage versetzen, euch selber ein Bild vom Wahrheitsgehalt der JoWood-Aussagen zu machen. Die nachfolgenden drei Punkte sollen Denkanstöße sein und Möglichkeiten liefern der Wahrheit auf die Spur zu kommen. Das Schöne daran: Jeder kann es selber ausprobieren:

1.

JoWood behauptet (Zitat): „Bei der im Handel veröffentlichten Version handelt es sich um die Version 1.0, welche exakt auch die gleiche Version darstellt, die von King Art mit der Erstausslieferung in den Handel gestellt wurde. Unterschied zu dieser Version ist der bei JoWood's Version nicht vorhandene Kopierschutz.“

- Wer die JoWood-Version des Spiels gekauft hat, möge sie installieren (ohne JoWood-Patch) und starten. Legt dann bitte ein Savegame an („Spiel speichern“). Ihr findet daraufhin eine *.ksg-Datei (z.B. savegame0.ksg) im Savegame-Verzeichnis (bei Windows 7 unter „Dokumente/Unwritten Tales/savegames“). Öffnet diese Datei mit Word-Pad oder einem anderen Editor (ausnahmsweise erlaubt) ;-). In der Datei ist deutlich die Versionsnummer des Spiels zu sehen. Sie lautet 1.01, nicht 1.0, wie JoWood behauptet.

- Wer die Originalversion des Spiels UND die JoWood-Version des Spiels hat (beide ungepatched), kann ja mal beide installieren und die bout.exe-Datei (die Startdatei des Spiels) vergleichen. Euch wird auffallen, dass beide Dateien zwar Monate alt sind (also beide nicht von JoWood kommen), es sich aber dennoch um unterschiedliche Dateien handelt (erkennlich an der unterschiedlichen Dateigröße).

Der Grund ist ganz einfach: Es handelt sich NICHT, wie von JoWood behauptet, um die original bout.exe (Version 1.0), sondern um die gepatchte bout.exe (Version 1.01). JoWood hat offensichtlich die GEPATCHTE Startdatei mit den originalen, UNGEPATCHTEN BoUT-Daten gemischt. Das Problem liegt auf der Hand: Die gepatchte Startdatei benötigt zusätzliche Daten um zu funktionieren. Genau das ist auch der Grund, warum NIEMAND JEMALS mit der JoWood-Version des Spiels wie sie im Handel steht das „Tanzspiel“ in Kapitel 4 durchspielen kann. Das Spiel MUSS an dieser Stelle abstürzen, weil die gepatchte Startdatei an dieser Stelle auf Patch-Daten zugreifen will, die in der JoWood-Version fehlen bzw. nicht in der richtigen Version vorliegen. An anderen Stellen KANN es aus gleichem Grund zu Abstürzen kommen, MUSS aber nicht. „Dank des Einsatzes des JoWood Producing und Master Teams“ (Zitat JoWood) konnte dieses Problem mit dem JoWood-Patch für die JoWood-Version behoben werden. Zu Deutsch: Sie liefern Dateien, die sie zunächst vergessen haben, nun nach.

2.

JoWood behauptet, von dem Problem der falschen Startdatei nichts zu wissen. Sie behaupten nach wie vor, es handle sich um die Version 1.0 (siehe Zitat oben). Zeit für ein weiteres Experiment:

Wenn man sich den „JoWood-Patch“ für die „JoWood-Version“ des Spiels installiert fällt auf, dass die vorhandene Startdatei nicht ersetzt wird. Um das ganz deutlich zu machen könnt ihr die vorhandene bout.exe-Datei z.B. durch eine Textdatei oder ein Bild ersetzen (vorher die Datei am besten sichern, sie dann löschen und den Text oder das Bild einfach „bout.exe“ nennen). Der Patch läuft dann problemlos durch und nach der Installation ist die Datei immer noch die Textdatei bzw. das Bild. Warum? Ganz einfach: Im „JoWood-Patch“ befindet sich keine neue Startdatei, sondern befinden

sich nur die zuvor vergessenen Patch-Daten. Wenn JoWood wirklich noch davon ausgehen würde, dass sie die bout.exe Version 1.0 auf die DVD gebrannt haben, hätten sie im Patch die bout.exe 1.01 nachliefern müssen (so wie es auch im Original-Patch getan wird).

Schneller geht es, wenn man einfach die Original-Patchdatei mit der JoWood-Patchdatei vergleicht. Die JoWood-Patchdatei ist deutlich kleiner, weil in ihr die gepatchte Startdatei fehlt.

3.

JoWood schreibt (Zitat): „Aufgrund der mangelnden Kooperationsbereitschaft der Firma King Art konnte bislang leider kein ungeschützter Patch zur Version 1.0.1 veröffentlicht werden.“

Sämtliche Daten, die zur Erstellung von Goldmastern oder Patches mit oder ohne Kopierschutz nötig sind, liegen HMH vor. Zwei Überlegungen dazu:

Erstens: Wenn es so wäre, dass das Spiel und der Patch nur mit integriertem Kopierschutz vorliegen würden (DVD muss im Laufwerk sein)... wieso gibt es BoUT dann auch bei diversen Download-Plattformen zu kaufen? Jeweils mit dem Kopierschutz der Plattform, den auch nur die jeweilige Plattform einbauen kann? Welche Version hat HMH denn diesen Anbietern geschickt, wenn nicht eine ungeschützte?!

Zweitens: Wenn JoWood angeblich keinen ungeschützten Patch vorliegen hat... woher kommt dann die ungeschützte Startdatei bout.exe Version 1.01?!

Jeder kann die oben beschriebenen Tests nachprüfen und sich seine Gedanken dazu machen. Wir glauben, dass der Wahrheitsgehalt von JoWood's Aussagen damit recht klar sein dürfte. Zu den rechtlichen Themen dürfen wir momentan noch nichts sagen. Nur so viel: Unabhängig davon ob JoWood glaubt Vertriebsrechte zu besitzen oder nicht, hätten sie nie unsere Software verändern dürfen. JoWood hat die Daten rechtswidrig geändert und damit dafür gesorgt, dass das Spiel nicht mehr durchspielbar ist. Kunden, die die Diskussion nicht verfolgen, kaufen ein kaputtes Spiel mit unserem Namen drauf. Das ist rufschädigend und daher werden wir die JoWood-Version des Spiels aus dem Handel nehmen lassen.