

Peli katkesi palvelinhyökkäykseen

9.3.2010 13:10 — Tuomas Linnake
tuomas.linnake@digitoday.fi

Hyökkäykset Ubisoftin palvelimille pakottavat pelaajia huilaamaan. Taas kysytään, miksi yksinpelaaminen pitää tehdä internetistä riippuvaiseksi.

Suuri pelijulkaisija [Ubisoft kertoo](#) kärsineensä lyhyen ajan sisällä jo kahdesta palvelunestohyökkäyksestä.

Julkaisijan drm-palvelimet (digital rights management) onnahtivat kuormituksen alla sunnuntaina, mikä esti tuntikausiksi pelaamisen joiltakin *Assassin's Creed II:n* ja *Silent Hunter 5:n* omistajilta. Pelien käyttämä kopiosuojaus edellyttää verkkoyhteyttä palvelimeen ennen pelaamista.

Ubisoftin mukaan 95 prosenttia pelaajista säästyi vaivoilta. Julkaisija pyytää anteeksi ja mainostaa, että kummankin pelin kopiosuojaus on toistaiseksi murtamaton. Ubisoft ei ole huhuista huolimatta nähnyt toimivia piraattiversioita.

Yhtiön viimeisimmät Twitter-viestit kertovat eilen illalla havaitusta uudesta hyökkäyksestä, jonka pitäisi olla tällä hetkellä ohi.

Ongelmat nostavat esiin tämäntapaisten kopiosuojausten varjopuolet. Vaikka pelaisi yksin omalla tietokoneellaan, voi ulkoinen verkko-ongelma estää aikeet. On epäilty, että suuttumus kopiosuojaukseen olisi syynä hyökkäyksiin.

Netin ja pelaamisen naittamisesta saatiin toinen karvas esimerkki viikkoa aikaisemmin, kun Sonyn PlayStation 3 -pelikonsolin karkauspäiväongelma [esti pääsyn PlayStation Network -palveluun](#). Jotkut pelit eivät olleet pelattavissa.

<http://www.digitoday.fi/tietoturva/2010/03/09/peli-katkesi-palvelinhyokkaykseen/20103530/66>