

## Cyberpunk 2077: Verschiebung trotz Goldstatus?

## WARUM DIESES GOLD NICHTS MEHR WERT IST

Die Verschiebung von Cyberpunk 2077 zeigt für Heiko ein grundsätzliches Problem der Spieleentwicklung, das nicht nur CD Projekt Red betrifft.



## Der Autor

Chefredakteur Heiko war zuvor von 2005 bis 2015 Chefredakteur des Entwicklermagazins Making Games und bekam so hautnah mit, wie sich die Bedeutung des Begriffs »Goldstatus« für die Spielstudios sukzessive veränderte.

In den Kommentaren unter der News zur erneuten Cyberpunk-Verschiebung auf GameStar.de war es die häufigste Nachfrage unserer Leser: »Wie kann das denn sein, wenn CD Projekt stolz den Goldstatus verkündet hat?« Dieses in meinen Augen völlig berechnete Unverständnis zeigt ein Kommunikationsproblem auf, das Spielstudios endlich viel ernst nehmen sollten, als sie es bislang tun. Denn sie verkaufen hier etwas als Erfolg, das in der Realität vieler Entwicklerteams keiner mehr ist.

Der Begriff »Goldstatus« stammt aus einer Zeit, in der Spiele noch auf CD-ROMs gepresst wurden. Für PC-Spieler war 1993 Rebel Assault der erste Titel, der zwingend ein entsprechendes Laufwerk erforderte. Im Konsolensegment sorgte die erste PlayStation 1995 für den endgültigen Massenmarktdurchbruch des neuen Speichermediums.

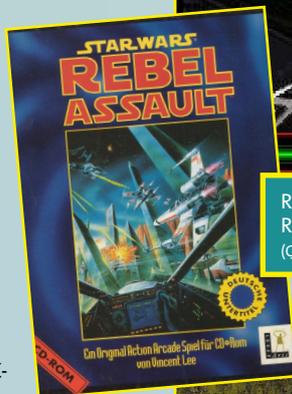
## Das war ein Riesenaufritt

Ein Spiel erreichte damals Goldstatus, wenn der finale Code als Goldmaster in Richtung Presswerk verschickt wurde, um dort vielfältig zu werden. Und für Entwicklerteams bedeutete dies seinerzeit: Nichts geht mehr! Ihr Projekt, in das sie Jahre an Arbeit und Herzblut gesteckt hatten, musste 100-prozentig fertig sein. Sollte es Bugs oder Fehler gegeben haben, ließ sich das damals nicht mehr korrigieren. Schließlich hatten die Konsolen in diesen Jahren keinen Internetanschluss. Auch für PC-Spiele bedeuteten fehlerhafte Goldmaster einen Riesenaufritt. Um mal ein Beispiel zu nennen: Es war 2001, als ich einige größere Bugs in Stronghold an Take 2 (damals wurden sie noch so geschrieben) meldete. Daraufhin stoppte der Publisher die bereits laufende Produktion, das Team patchte, man presste Patch-CDs nach und fügte diese der Spielepackung hinzu.

## Gold bedeutet fertig! Auch heute noch.

Goldstatus hieß damals: »Unser Spiel ist fix und fertig!« Ein Riesending und entscheidender Meilenstein für ein Entwicklerstudio, der oft auch angemessen gefeiert wurde. Heute bedeutet der Goldstatus für viel zu viele Teams hingegen nur noch überspitzt formuliert, dass man ein paar Gigabyte auf einen Datenträger getoastet hat, die dann mittels riesigem Day-One-Patch zu einem fertigen Spiel zusammengedübelt werden.

Ja, es gibt selbstverständlich Ausnahmen, insbesondere die First-Party-Titel von Nintendo und Sony, wo eine Goldmeldung nach wie vor fast immer auch »wirklich fertig« bedeutet.



Rebel Assault (1993) war das erste Spiel, das auf einer CD-ROM ausgeliefert wurde. Das war damals bahnbrechend. (Quelle des Packshots: Mobygames.com)



Hier ein Bild aus Stronghold HD, weil man das Original nur noch unter Schmerzen anschauen kann. Schmerzen muss auch Take 2 damals gespürt haben, als Heiko die Liste mit den Bugs übersandte.

Aber die meisten Studios verwenden den Goldstatus nur noch als PR-Meldung – wohlwissend, dass sie damit beim Großteil ihrer Fans falsche Erwartungen wecken und noch viel Arbeit vor sich haben.

## (K)Ein Grund zur Beschwerde

Klar, die Zeiten haben sich geändert, und in nicht allzu ferner Zukunft dürften Datenträger ohnehin der Vergangenheit angehören, aber umso wichtiger wäre es deshalb meiner Meinung nach, sich die ursprüngliche Bedeutung des Wortes »Goldstatus« wieder zu vergegenwärtigen. Die Fans erwarten bei einer Goldmeldung noch immer, dass sie das Spiel zu diesem Zeitpunkt fehlerfrei spielen könnten, und zwar ohne sich vorher noch Updates aus dem Netz ziehen zu müssen.

Wer das beim Verkünden des Goldstatus nicht beherzigt, darf sich auch nicht beschweren, wenn die User kein Verständnis mehr für eine erneute Verschiebung haben. ★



Die erste PlayStation (1995) schrie durch ihr Design förmlich: Leg eine Disc rein!