



## Kranke Spiele

# INVASION DER BUGS

Absturz statt Abschuss, Stillstand statt Spielfluss: Zahlreiche Top-Spiele sind nur eingeschränkt spielbar und müssen nachgebessert werden. Vor allem deutsche Entwickler setzen schlechte Beispiele.

**D**ie Charaktere stehen nach einem Abschuss auf und rennen ins Feindfeuer. Waffen können nicht entladen werden. Leere Fahrzeugtanks sind wieder voll, wenn man das Spiel lädt; die Wagen fahren aber auch mit leerem Tank. Gegenstände verdoppeln sich, wenn sie in der Gruppe übergeben werden. Alte Speicherstände machen Probleme, Dialoge hängen.

Wie weit ist ein Spiel mit diesen Fehlern vom Erscheinungstermin entfernt? Drei Monate? Um genau zu sein: Drei Monate sind vergangen, seit das Spiel veröffentlicht wurde. Die Liste zeigt einen unvollständigen Auszug aus den bekanntesten Problemen des deutschen Rollenspiels **The Fall**, nach dem Patch 1.65 – dem siebten seit November 2004. Das ambitionierte Endzeit-Epos, das seit Monaten an einer schier endlosen Flut von teils gravierenden Fehlern laboriert, ist symptomatisch für ein Mangelleiden, das im letzten Jahr vor al-

lem an deutschen Spielen nagte – und die Käufer krank macht vor Ärger.

### Sie schlummern im Code

»Bugs sind wie Schreibfehler«, sagt Florian Knappe vom Hamburger Entwickler 49Games. »Wenn man viel schreibt, schleichen sich Fehler ein.« Und Spieleprogrammierer schreiben viel: Hundertausende von Codezeilen, fast immer auf mehrere Personen verteilt, die an einzelnen Programmteilen arbeiten. »Wenn die zusammengefügt werden, entstehen Probleme«, erklärt Benedikt Grindel, Produzent bei Blue Byte. Dann schweben Figuren in der Luft, blockiert die Steuerung oder bricht die Netzwerkverbindung ständig zusammen. Entwickler ordnen Programmfehler intern in drei Kategorien ein: A-Bugs sind Abstürze und schwere Spielstörungen, etwa unlösbare Aufgaben in der Hauptkampagne, die schnellstens behoben werden müssen.

B-Bugs beschreiben auffällige Probleme, zum Beispiel heftige Grafikfehler oder Leistungseinbrüche, die aber das grundlegende Funktionieren des Spiels nicht beeinträchtigen. C-Bugs schließlich sind Schön-



The Fall: Nach den ersten Patches tauchten bei manchen Spielern Grafikfehler auf – Schuld waren veraltete Speicherstände.

heitsfehler wie ungenau ausgerichtete Texturen – solchen Feinschliff erledigen die Entwickler am Ende, falls die Zeit reicht. Was zum Erscheinungstermin nicht behoben oder gar nicht entdeckt wurde, gelangt in die Hände der Käufer – und wird damit vom alltäglichen Arbeitsproblem zum Ärgernis, weil es die Funktion eines für Geld erworbenen Produkts einschränkt. Was die Ausnahme sein sollte, wurde im letzten Jahr gerade unter deutschen Spielen zur Regel: Massive Bugs belasteten Projekte aller Größenordnungen von **Sacred** über **Söldner** oder **Restricted Area** bis hin zu **The Fall**.

### Der Fall The Fall

Um die Jahreswende sorgte das Endzeit-Abenteuer **The Fall** für Unruhe in der Spielerschaft: Eine Flut von Programmfehlern jeder Spielart plagte den Titel des Entwicklers Silver Style. Weil die Verkaufsversion vor Bugs strotzte, verschob GameStar den Test des spielerisch durchaus gelungenen Rollenspiels, bis mit Patch 1.5 die schlimmsten Löcher gestopft waren. »Wir haben den Fehler gemacht, zu lange zu entwickeln«, erklärt Projektleiter Carsten Strehse. Das Team hatte noch kurz vor dem Erscheinungstermin Änderungen an den Spielelementen vorgenommen und dadurch Fehler eingebaut; nach nunmehr sieben Patches sei **The Fall** aber »praktisch fehlerfrei.« Zwar besserte Silver Style schnell und wiederholt große Mengen der Bugs aus und betreute Unzufriedene im Forum auf der Webseite persönlich; durch die Softwarepflaster traten aber neue Probleme auf, wenn Spieler einen alten Speicherstand benutzen wollten. Weil sich inzwischen Teile des Programmcodes geändert hatten, konnte es unter anderem zu Grafikfehlern kommen. »Deutsche Produktionen bieten inzwischen oft mehr Spielspaß und sind innovativer als etwa US-Titel«, glaubt Carsten Strehse. »Leider wird dieses hohe Niveau allerdings bei der Qualitätssicherung oft noch nicht erreicht. Ich bin mir aber absolut sicher, dass dies sich sehr schnell ändern wird.«

### Nachbessern, nochmal verkaufen

Silver Style tritt inzwischen die Flucht nach vorne an. In Kürze soll eine erweiterte, fehlerfreie Extended Edition von **The Fall** in den Handel kommen. Das Spiel folgt damit einer Strategie, die im letzten Jahr Schule gemacht hat: der Nachveröffentlichung. Es ist ein trauriger Trend, den 2004 gleich zwei deutsche Spiele gesetzt haben. Sowohl **Sacred** als auch **Söldner** kamen rund ein halbes Jahr nach dem Ersterscheinungsdatum in einer neuen Version heraus. Offiziell boten **Söldner: Reloaded** und die **Sacred**-Neuaufgabe erweiterte Inhalte,

inoffiziell vor allem eines: ein vollständig funktionierendes Programm.

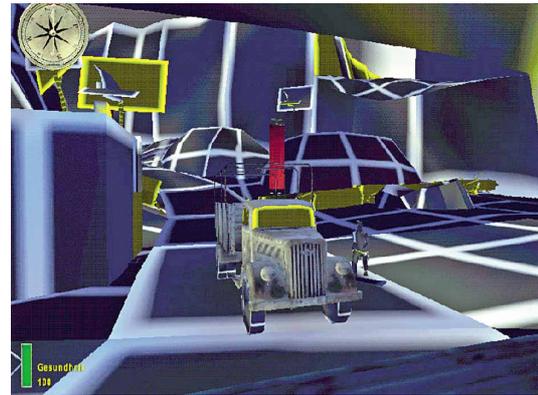
Das deutsche Action-Rollenspiel **Sacred** hat der Entwickler Ascaron seit März 2004 in acht Patches umgebaut – allein 81 Änderungen brachte das erste Update, Version 1.7 legte 164 Korrekturen nach. »Unterm Strich sind wir schon ein wenig stolz«, sagt der Torsten Allard, Leiter der Qualitätssicherung bei Ascaron. »Es ist uns in nur neun Monaten gelungen, Sacred nahezu komplett von technischen und Balancingfehlern zu befreien. Vergleichbare Produkte haben für solch einen Kraftakt schon bis zu drei Jahre benötigt.« Die Patches verhinderten, dass erledigte Aufgaben endlos abkassiert werden konnten, gaben auch bei Angriffen mit dem Kettenblitz Erfahrung für getötete Gegner oder ließen Spieler nicht mehr auf Pferden stehen; vor allem aber zogen sie dem Multiplayer-Part Dorn für Dorn. Denn vernünftige Mehrspieler-Parteien waren mit der Verkaufsversion Glückssache, weil Logins fehlschlagen, Server abstürzten oder Spiele gar nicht erst erstellt werden konnten. »Bei den vielen Servern, den hohen technischen Anforderungen und nicht zuletzt dem ungeheuren Ansturm ist uns so einiges um die Ohren geflogen«, gibt Torsten Allard zu. »Sacred hatte Bugs, das lässt sich nicht leugnen. Aber eine vernünftige Spielbarkeit war vom ersten Tag an möglich.«

### Laienspieler als Tester

Warum tun sich Entwickler wie Ascaron so schwer damit, gravierende Fehler in ihren Programmen zu finden? »Bugfixing und Balancing sind im Allgemeinen sehr schwierig, erst recht bei einem so umfangreichen Spiel wie Sacred«, meint Allard. »Wenn man dann noch an die schier unendlich vielen Konfigurationen der PCs beim Kunden denkt, dann ist ganz gut zu verstehen, dass heutzutage kein Hersteller hundertprozentig finale Spiele herausbringen kann.« Wer finden will, muss aber vor allem suchen – und gerade kleinere Entwickler drücken bei der Fehlerjagd gern mal ein Auge zu, wenn das Budget knapp wird und der Erscheinungstermin naht. Während große Publisher fest angestellte Betatest-Abteilungen oder professionelle Testunternehmen beschäftigen, greifen finanzschwächere Studios auf hausgemachte Lösungen zurück. »Festangestellte Tester haben wir nur relativ wenige, denn wir haben im Jahr einfach nicht genug Produkte, um einen festen Stamm dauerhaft beschäftigen zu können«, erklärt Torsten Allard. Ascaron rekrutiert stattdessen normale Spieler für Beta-Tests. »Wir greifen im ersten Schritt gerne auf ortsansässige Spieler zurück, die sitzen dann hier bei uns im Haus und berichten direkt. Dann folgt

### DIE DREI BUG-KLASSEN

Entwickler ordnen entdeckte Fehler in drei Kategorien ein, die nach ihrer Problematik und Dringlichkeit gestaffelt sind.



A-Bugs machen das Programm unspielbar. Dazu gehören Abstürze, unlösbare Aufgaben in der Hauptkampagne oder extreme Grafikfehler wie hier beim 3D-Shooter Medal of Honor.



Mit B-Bugs funktioniert das Spiel zwar noch, der Fehler stört die Atmosphäre aber deutlich – etwa, wenn bei Need for Speed Underground 2 nur die Reifen des Wagens zu sehen sind.



C-Bugs sind Schönheitsfehler wie falsche Rechtschreibung in Bildschirmtexten oder kleinere Grafikbugs, die das eigentliche Spiel kaum beeinträchtigen – etwa, wenn der Ant Lion in Half-Life 2 den Kopf für eine Sekunde in die Wand steckt.

ein erster geschlossener Beta-Test mit wenigen handverlesenen Leuten aus dem ganzen Bundesgebiet. Erst danach starten wir den großen offenen Beta-Test.« An dem nehmen dann – wie für das **Sacred**-Addon **Underworld** – bis zu 600 Leute teil. Dass die Laienprüfer als Bugjäger ausreichen, wenn sie von einigen Profis unterstützt werden,

ist für Allard erwiesen: »Wir haben mit Beta-Tests sehr gute Erfahrungen gemacht.«

### Komplexer als Diablo

Noch eine Stufe niedriger setzte das Hamburger Entwicklerstudio Master Creating an. Für das Action-Rollenspiel **Restricted Area** – wie **Sacred** eine **Diablo**-Variante – suchte sich das Team den wenig bekannten Publisher Vidis als Partner. »Unser Budget war enorm begrenzt«, seufzt Jan Beuck, Creative Director bei Master Creating. Entsprechend dünn fiel die Qualitätssicherung aus. »Die Hardware-Kompatibilität hat das Team selbst getestet«, erzählt Beuck. »Wir hatten zehn freie Tester aus der Community. Das ist nicht gerade viel, aber wir hatten Angst, dass eine Beta-Version als Raubkopie im Internet landen könnte. Deshalb haben wir nur Leute beschäftigt, die wir persönlich kannten.« In der Verkaufsversion verschwanden prompt Nichtspielercharaktere von der Karte oder folgten nicht in die Missionen, blieben Missionen unlösbar und der Mehrspieler-Part praktisch unspielbar. »Die zufallsgenerierten Levels haben uns 90 Prozent der Probleme eingebracht«, erklärt Beuck. »So etwas werden wir nicht noch einmal machen.« Was bei **Diablo** funktionierte, sei in **Restricted Area** komplizierter: »Unser Zufallsgenerator zieht jede Wand einzeln ein. **Diablo 2** baut vorgefertigte Räume aneinander. Das ist wesentlich weniger fehleranfällig, aber auch nicht so vielfältig.« Beuck ärgert, dass Bugs in bekannten Spitzenspielen gerne vergessen werden. »Meinen ersten Charakter in **Diablo 2**«, erinnert sich der Designer, »habe ich durch einen Bug verloren.«

### Druck von oben

Mangelnde Kontrolle ist ein Faktor, mangelnde Zeit ein anderer. Wenn der Spielraum für Korrekturen zu knapp wird, kommen auch fehlerlastige Spiele auf den



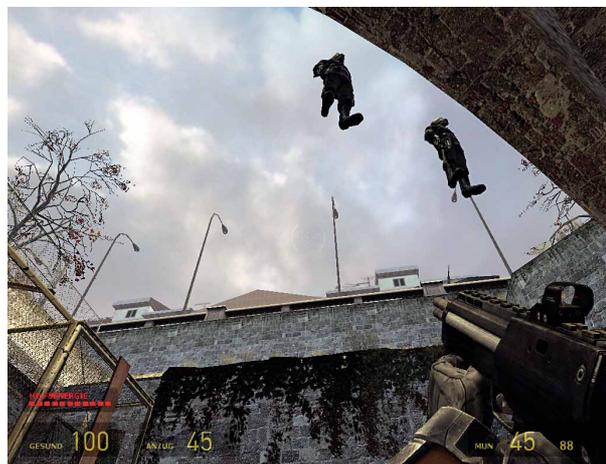
Unendliche Leidensgeschichte: Im Endzeit-Epos **The Fall** häuften sich beim Erscheinen die Fehler, selbst nach sieben Patches ist längst nicht alles gelöst – beispielsweise zahlreiche Probleme mit den Fahrzeugen im Spiel.

Markt. Oft ist das Zeitfenster für ein Spiel begrenzt: »Zu Weihnachten wären wir durch die Vielzahl an anderen Spielen untergegangen«, sagt Jan Beuck, »deshalb mussten wir **Restricted Area** Anfang Oktober veröffentlichen.« Verschiebungen werden zudem teuer, wenn die Werbung bereits gebucht ist und Händler auf die angekündigte Software warten. »Kurz vor dem Release überstürzten sich in der Regel die Ereignisse«, erzählt Ascaron-Mann Torsten Allard. »Wir hatten Situationen, wo wir sicher waren, eine finale Version in Händen zu halten. Dann wurde ein weiterer, kleiner Fehler gemeldet, die Programmierer haben diesen Fehler beseitigt, und am Ende liefen einige Spielcharaktere als Heilbrunn herum.« Nicht immer ist die

Hektik beim Entwickler hausgemacht, oft hat auch der Publisher die Hand im Spiel. Weil zum Beispiel die österreichische Firma Jowood in Finanznot stürzte, wälzte sich immer mehr Aufgaben an ihr Studio **Wings Simulations** ab – die **Söldner**-Entwickler brachen unter der Belastung beinahe zusammen (siehe das »Making of« auf Seite 190). »Wegen der dünnen Personaldecke hatten wir so gut wie keine Ressourcen frei«, stöhnt der **Wings**-Chef Teut Weidemann. Zu niedrige Qualitätsstandards und Druck vom Publisher führten dazu, dass **Söldner** mit massiven Server-Problemen und etlichen fehlerhaften Spielelementen auf den Markt kam. Das Debakel hatte Folgen: Inzwischen hat Jowood **Wings** komplett geschlossen.



**Sacred**: Zu den Bugs im Action-Rollenspiel gehörten kuriose, aber harmlose Fehler wie Charaktere, die auf dem Rücken von Pferden stehen.



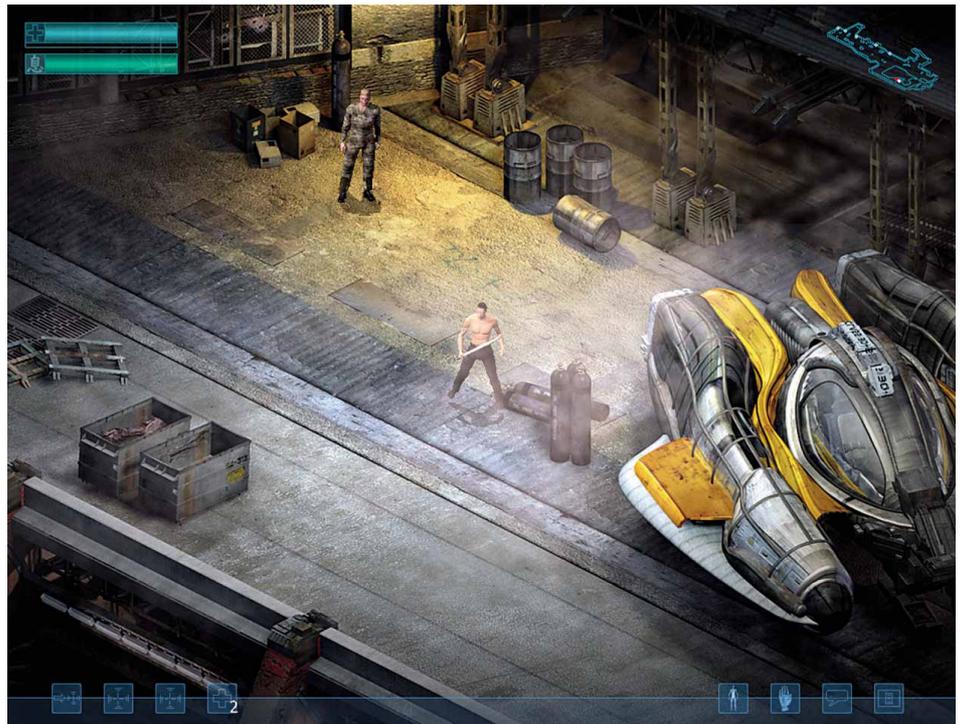
**Half-Life 2**: Ein klassischer Grafikbug sind falsche Kollisionsabfragen – dadurch stehen Gegner in Wänden oder schweben in der Luft.

### Aus Fehlern gelernt

Dass es auch anders geht, zeigen ehemalige Rabenkinder wie Blue Byte. Die deutsche Firma, die noch für **Siedler 3** und **4** gehörige Spielerschelte wegen zahlreicher Bugs einstecken musste, hat mit dem jüngsten **Siedler**-Spross ein erfreulich problemfreies Spiel in den Handel gebracht. »Bugs sind etwas ganz Normales«, sagt Benedikt Grindel, Produzent von **Die Siedler 5**. »Wichtig ist, sie durch eine solide Programmarchitektur schnell beheben zu können und sich genügend Zeit dafür zu nehmen.« Das Mühlheimer Studio, inzwischen unter dem Dach des Publishers Ubisoft, widmet dem Aufspüren und Ausmerzen von Bugs eine Aufmerksamkeit, die internationalen Standards entspricht. Dazu gehört, einen Großteil der Tests an professionelle Unternehmen auszulagern. »Wir haben in Rumänien ein spezialisiertes Studio«, erklärt Grindel. Dort testeten bis zu 150 Leute Software, 15 davon arbeiteten zu Spitzenzeiten für Blue Byte. Seit dem Spätsommer 2004 ging die Mannschaft auf Fehlerjagd, Monate vor dem Erscheinungstermin Ende November.

### Wie Spiele getestet werden

Die Bugschnüffler erhalten von den Programmierern eine aktuelle Version des Spiels, die sie komplett durchspielen – oft unterstützt durch eine Funktion zur Zeitbeschleunigung. Dabei prüfen sie alle neuen oder veränderten Spielelemente und probieren auch unlogische Dinge aus. Alle gefundenen Fehler werden in einer Datenbank gesammelt, mit ausführlicher Problembeschreibung und (wenn nötig) mit einem Screenshot. Dann sind wieder die Programmierer an der Reihe, die Bugs in ihren Programmteilen ausbessern. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf den A-Bugs, also Abstürzen und schweren Spielproblemen; Schönheitsfehler werden erst gegen Projektende abgeschliffen. Mit der neuen Spielversion überprüfen die Tester anhand der Datenbank, ob das Problem



Restricted Area: Das Action-Rollenspiel bekam mit mehreren Patches nicht nur Fehlerkorrekturen verpasst, sondern auch dringend von der Spielergemeinde gewünschte Neuerungen wie eine Quicksave-Funktion.

tatsächlich nicht mehr auftritt. So wandern die Verantwortlichkeiten hin und her. Im Netz der Bugsucher bleiben mitunter skurrile Fehler hängen. In **Siedler 5** konnten Einheiten zum Beispiel scheinbar über Wasser laufen, weil das Programm beim Wetterwechsel die Seen zwar in der Spiellogik zufror, aber nicht in der Grafik – da schwappten noch Wellen. In einer Multiplayer-Partie konnte der Held Helias mit seiner Spezialfähigkeit nicht nur gegnerische Einheiten konvertieren, sondern fälschlicherweise auch die Helden – auf einmal hatte der Beta-Tester deshalb alle Heroen auf dem Bildschirm in seiner Armee, teilweise sogar doppelt. Die kuriosen Bugs wurden behoben. »Manchmal treten Fehler nur dann auf, wenn man Dinge in einer ganz bestimmten Reihenfolge macht«, schildert Benedikt Grindel. »So was finden Bugsucher heraus.«

### Sonderfall Deutschland

Dass sich die Mühe auszahlt, ist für Grindel klar: »Das größte Lob ist, wenn in den Foren nicht viel über Bugs geredet wird.« Trotz der Bug-Schwemme des letzten Jahres beobachtet er eine zunehmende Wachsamkeit bei seinen deutschen Kollegen, zumindest bei denen, die durch den Zorn der Käufer schon gebrannte Kinder sind. »Wir sehen, dass alle Studios inzwischen mit guten QA-Abteilungen arbeiten«, sagt Grindel. »Das bekommt einen immer höheren Stellenwert.« Dass ausgerechnet deutsche Programme so häufig bug-auffällig werden, führt er auch auf eine Besonderheit des hiesigen Markts zurück. Denn in keinem anderen Land ist der Anteil der PC-Spiele so hoch wie hier. »In anderen Ländern spielen Konsolenspiele eine deutlich größere Rolle als in Deutsch-



Carsten Strehse ist Gründer des Entwicklerstudios Silver Style und Projektleiter von The Fall.



Torsten Allard leitet die Qualitätssicherung bei Ascaron (Sacred, Anstoss) in Gütersloh.



Jan Beuck ist Creative Director bei Master Creating und verantwortlich für Restricted Area.



Benedikt Grindel betreut als Produzent bei Blue Byte in Mühlheim Die Siedler 5.



Björn Gdanietz arbeitet als Programmierer für die Hamburger 49Games an RTL Skispringen.

land. Da bedeuten Bugs oft den Tod des Projekts. Vielleicht profitieren andere Standorte von diesen Erfahrungen.«

### Vorteil durch Konsole

Auch in Deutschland gibt es gute Erfahrungen mit der parallelen Entwicklung für PC und Konsole. 49Games ist eines der wenigen hiesigen Studios, das Plattform übergreifend arbeitet – die **RTL Skispringen**-Serie erscheint seit Jahren sowohl für den PC als auch für die Playstation 2. Die beiden Versionen gleichen sich im Inhalt, unterscheiden sich aber technisch, denn die standardisierte Konsolenhardware ist einfacher anzusprechen als die zahlreichen Konfigurationen eines Heimcomputers. »Beide Versionen werden bis zu einem bestimmten Zeitpunkt zusammen entwickelt und dann geteilt«, erklärt Björn Gdanietz, Programmierer bei 49Games. Weil verschiedene Leute an den Programmvarianten arbeiten, kommt es beim Abgleichen zu Fehlern: »Ein Bug ist ein Missverständnis zwischen zwei Programmierern.« Die Playstation-Version muss beim Konsolenhersteller Sony durch die Qualitätskontrolle – und dort werden hohe Ansprüche gestellt. »Bei Konsolen kann man keine Patches nachreichen«, sagt Florian Knappe, Game Designer bei 49Games. Deshalb muss die Verkaufsversion fehlerfrei sein. Das Team bekommt eine Änderungsliste von Sony und bessert nach, bis der große Partner zufrieden ist. Schon vorher sollte das Spiel möglichst fortgeschritten sein, denn unfertige Programme will Sony laut Florian Knappe gar nicht erst sehen: »Die Qualitätskontrolle ist kein Beta-Test. Konsolenhersteller wehren sich dagegen, als Fehlersucher missbraucht zu werden.« Von den hohen Standards profitiert auch die PC-Version, denn ausgebessert wird in beiden Programmvarianten. Entsprechend problemlos läuft **RTL Skispringen** seit Jahren auf dem PC, für die aktuellste Version glättet ein kürzlich erschienener Patch hauptsächlich Detailfehler. Florian Knappe ist überzeugt, dass die strengen Kon-

trollen die Spielqualität verbessern: »Konsolen zeigen, dass man auch komplexe Rollenspiele wie Fable oder Knights of the Old Republic fehlerfrei hinkriegt.«

### Fehler aus Amerika

Bugs in PC-Spielen sind kein deutsches Problem; immer wieder setzen sich auch renommierte Teams in die Nesseln. Jüngstes Beispiel: Das Rollenspiel-Epos **Vampire 2** des amerikanischen Entwicklers Troika litt unter so massiven Problemen, dass erst ein Notfall-Patch das Durchspielen ermöglichte. Berüchtigt wurde der »Society of Leopold«-Bug, bei dem ein Absturz am Ende der Mission den letzten Speicherstand mit ins digitale Nirvana riss. Missionen waren teilweise nicht lösbar, weil die entsprechenden Gesprächsoptionen nie auftauchten, Charaktere telefonierten statt mit dem Handy mit der hohlen Hand – Dutzende solcher Schwächen trieben die Spieler in die Internet-Foren, um ihrem Ärger über die Bugs Luft zu machen.

### Ist der Ruf erst ruiniert...

In Zeiten der globalen Vernetzung multipliziert sich der Kundenzorn im World Wide Web. Weil sich Hiobsbotschaften in der aktiven Spielergemeinschaft wie ein Lauffeuer verbreiten, kratzen Bug-Verfehlungen am Ruf des schludrigen Entwicklers wie des Publishers. Kein neues Phänomen: Schon 1996 schlug sich der längst aufgelöste deutsche Publisher Software 2000 mit dem unspielbar verbugten **Bundesliga Manager 97** eine Delle ins Image, die die Firma nie wieder los wurde. Selbst beim Nachbessern mit Patches ist Politik im Spiel: Wer schnell reagiert und in vielen kleinen Patches Probleme löst, gilt zwar als spielernah, brennt sich aber mit jedem neuen Update das Stigma des schlampigen Entwicklers ein. Manche Firmen warten deshalb wochenlang ab, um dann einen großen Patch zu veröffentlichen – das ist kundenfeindlich, sieht aber sauberer aus.

»Deutschland hat irgendwann in den letzten Jahren den Anschluss an den internationalen Markt verloren«, sagt Stephan Reichart, der Hauptgeschäftsführer des deutschen Entwicklerverbands G.A.M.E. »Wenn noch ein Publisher mit deutschen Studios arbeitet, dann muss es vor allem schnell gehen. Das heißt: Es wird gespart, in erster Linie bei der Qualitätssicherung.« Der Verband, in dem sich 26 deutsche Studios organisieren, will dem Qualitätsverfall entgegen wirken – zu den Ideen gehört ein zentrales Testcenter für Deutschland, klar definierte Standards und regelmäßige Seminare zum Projektmanagement. Reichart wehrt sich dagegen, nur den Entwicklern den schwarzen Peter zuzuschieben. »Es ist nie alleine die Schuld

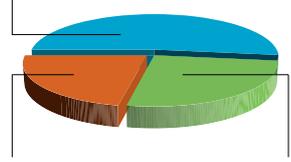


Die Siedler 5: Nach den problemgeplagten Vorgängern ist der fünfte Teil erfreulich fehlerlos – trotz der Umstellung auf 3D-Grafik.

## ALLTAGSPROBLEM BUGS

»Hatten Sie im letzten Jahr Probleme mit Bugs?«

Ja, ich hatte leichte Probleme: 52%



Ja, ich hatte schwere Probleme (Spiel lief nicht): 22%

Nein, meine Spiele liefen fehlerfrei: 26%

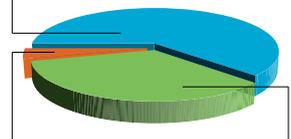
ERGEBNIS: Wer am PC spielt, ist mit Bugs vertraut. Erschreckend: Fast ein Viertel der Befragten hatte so massive Probleme mit einem Spiel, dass es überhaupt nicht lief. Mehr als die Hälfte ist auf kleinere Bugs gestoßen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.850 Teilnehmer

## TOLERANTE SPIELER

»Wie stark stören Sie Bugs in PC-Spielen?«

Ein paar Bugs kann ich verkraften: 62%



Hauptsache, das Spiel läuft: 4%

Spiele müssen komplett fehlerfrei sein: 34%

ERGEBNIS: GameStar-Leser sind duldsam: An ein paar Fehlern stören sich fast zwei Drittel der Befragten nicht, sofern sie das Spiel nicht stark beeinträchtigen. Mit gehäuften Bugs mag sich aber kaum jemand abfinden.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.600 Teilnehmer

des Entwicklers, wenn ein Spiel verbüggt ist. Dahinter steht immer auch ein Publisher, der das zulässt.« Weil die Geldgeber das Projekt finanzieren, entscheiden sie auch über Termine: »Der Gelddruck zwingt dann Publisher, den Entwicklern die Pistole auf die Brust zu setzen, frei nach dem Motto: Das muss raus!« Statt Schuldzuweisungen auszutauschen müssten beide Parteien »deutlich effektiver zusammenarbeiten und Produkte stärker gemeinsam entwickeln«, denn: »Es gibt viele Gründe, warum ein Spiel verbüggt auf den Markt kommen kann, aber die Kunden interessiert keiner davon.«

### Toleranzgrenzen

Dabei sind die Spieler – wohl auch durch Erfahrung leidgeprüft – durchaus tolerant. Fast ein Drittel der Teilnehmer an einer GameStar-Umfrage gaben an, »ein paar Bugs verkraften« zu können, nur ein Drittel erwartet vollständig fehlerfreie Spiele. Und das, obwohl immerhin 22 Prozent der GameStar-Leser im letzten Jahr »schwere Probleme« mit mindestens einem PC-Spiel hatten. Dass irgendwann alle Geduld erschöpft ist, wenn die Nachlässigkeit überhand nimmt, zeigen Meinungen wie die des GameStar-Lesers Benjamin Straten: »Ich habe die Nase voll von unfreiwilligen Beta-Tests. Bis auf Weiteres werde ich vom Kauf deutscher Titel absehen.«

CS