

Zu schlecht bewertet?

Das Zuxxez-Ultimatum

Wegen der Wertung unseres Knightshift-Tests (69%) versuchte Hersteller Zuxxez, die Auslieferung der GameStar-Ausgabe 10/03 zu stoppen.

Wenn eine Zeitschrift über einen Streit berichtet, in den sie selbst verwickelt ist, kann sie Unparteilichkeit nicht für sich beanspruchen. Doch sie kann nach bestem Wissen und Gewissen das wiedergeben, was sich zugetragen hat – inklusive eigener Fehler. Es geht um den Versuch von Zuxxez, die Veröffentlichung eines unliebsamen GameStar-Testberichts zu verhindern.

Die Vorgeschichte

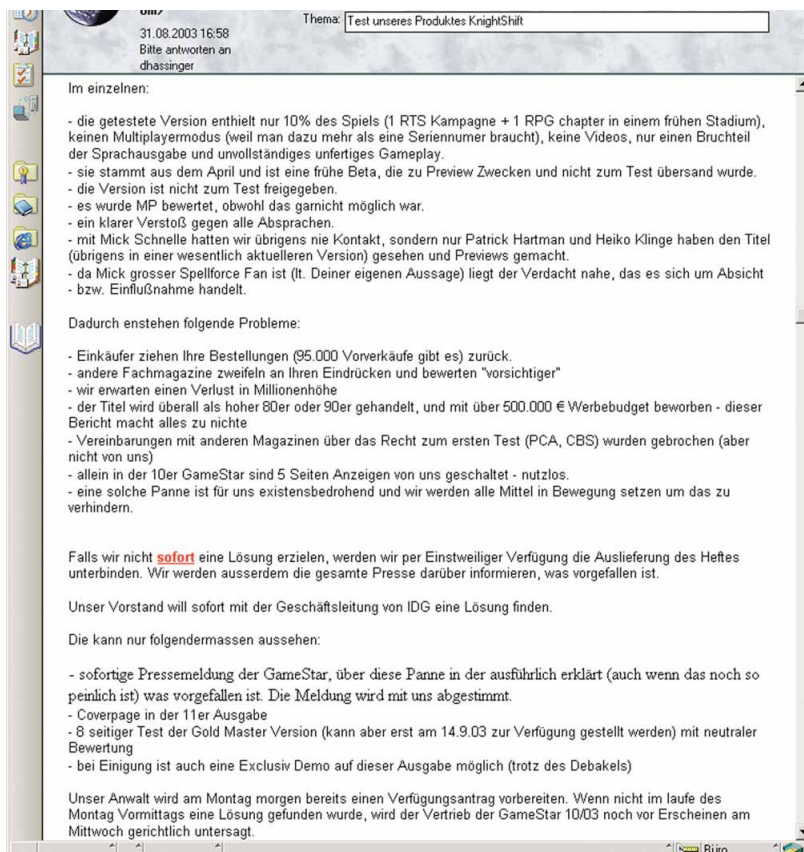
In Ausgabe 11/02 berichten wir erstmals über **Knightshift** – als »Geheimtipp«. Anfang Juni besuchen wir Zuxxez in Worms, um uns eine neue Version anzuschauen. Dabei kündigt Zuxxez an, uns Ende Juli die Testversion vorbeizubringen. Fazit aus dem Worms-Besuch: »Der Rollenspiel-Modus hat es mir angetan. Dem Strategie-Teil fehlt dagegen noch der letzte Pepp.«

Am 31. Juli kommt Zuxxez zu uns in die Redaktion, um uns die neueste Betaversion (0.907) vorzustellen. Diese wurde am 28. Juli erstellt (Datum der Setup.exe). Die Version, so sagt uns Zuxxez, sei so gut wie fertig. Es sei in Ordnung, diese Version im nächsten Heft zu testen. Enthalten sind alle drei Echtzeit-Kampagnen sowie acht Rollenspiel-Kapitel. Um auch den Multiplayer-Modus testen zu können, erhalten wir am nächsten Tag mehrere Seriennummern von Zuxxez per E-Mail. Im Test zeigen sich insbesondere im Solomodus viele Mängel. Die resultierende Wertung: 69%.

Das Ultimatum

Am Samstag, dem 30. August erreicht unser Heft die Abonnenten, Sonntags geht eine E-Mail des Herstellers bei uns ein, die uns ein Ultimatum bis Montagmittag stellt. Es fordert für **Knightshift** in der Ausgabe 11 das Titelbild, einen achtseitigen Nachtest und eine »neutrale Bewertung«. Andernfalls werde die Auslieferung des Hefts verhindert. Telefonisch verlangt Zuxxez von der Verlagsleitung und Redaktion mehrfach eine Wertung von über 80%. Einem Nachtest stimmen wir zu, um auszuschließen, dass uns wertungsrelevante Fehler unterlaufen sind.

Zuxxez stellt uns nun ein neues Ultimatum (Dienstagmittag) und lässt uns Montagabends die US-Master zukommen. Am



Diese E-Mail von Zuxxez unterstellt uns fälschlicherweise, eine Version aus dem April getestet zu haben.

Dienstag teilen wir Zuxxez mit, dass die Wertung dieselbe bleiben wird.

Die Einstweilige Verfügung

Zuxxez will nun per Abmahnung die Veröffentlichung des Testberichts untersagen. Wir lehnen dies ab. Das zuständige Gericht erkennt zwar mit Zustellungsdatum 11. September mehrere Punkte des Zuxxez-Antrags an, die aber hatten auf unsere Bewertung keinen Einfluss. Dem wichtigsten Vorwurf, wir hätten gar keinen Testbericht veröffentlichen dürfen, schließt sich das Gericht nicht an. Per Pressemitteilung korrigieren wir am selben Tag zwei falsche Angaben und bekräftigen ansonsten: »Die vorliegende Version war voll spielbar, die zur Wertung führenden Punkte sind nicht zu beanstanden.«

Als nächstes fordert uns Zuxxez per Abmahnung auf, nicht länger zu behaupten, der Strategieteil umfasse 18 Missionen. Viel-

mehr seien es mehr als 20. Unsere Angabe stammt übrigens aus dem Designdokument, das von 18 Missionen (und einem Tutorial) spricht. Da uns die fertig verpackte Verkaufsversion nicht vorliegt, teilen wir mit, nicht länger von 18 Missionen zu sprechen. **LA**

Richtigstellung

In der letzten Ausgabe haben wir auf Seite 100 über das Strategiespiel Knightshift berichtet. Dabei sind uns bedauerlicherweise mehrere Fehler unterlaufen, die wir richtigstellen wollen.

Im Test steht, »nur den Rollenspielpart dürfen Sie im Multiplayer-Modus mit bis zu sieben Freunden absolvieren«. Und außerdem, das Spiel biete ein 40-seitiges Handbuch, 1 CD und 1 DVD-Box. Dies ist unzutreffend. Richtig ist, dass auch der Strategie-Part im Multiplayer-Modus gespielt werden kann. Zudem bietet das Spiel ein Handbuch mit mehr als 250 Seiten, 2 CDs und 1 Faltschachtel. *Die Redaktion*