



GameStar 11/2008 Test und Fest

Tests außer Haus?

Eine der GameStar-Statuten lautet: Wir testen Spiele ausschließlich in unserer Redaktion! Für diese Regel gibt es triftige Gründe: Während Vorort-Tests bei Herstellern lungern in der Regel »hilfsbereite« PR-Manager herum, um dem spielenden Redakteur zu erklären, warum der gerade entdeckte Fehler gar keiner sei. Außerdem sind solche Ortstermine in der Regel zeitlich stark eingeschränkt. Wir lehnen solche Testumgebungen daher strikt ab.

Allerdings verschicken immer mehr Hersteller keine Testversionen mehr – die Angst vor Raubkopien lässt die Publisher mit Argusaugen über ihre Goldmaster-Versionen wachen. In vielen Fällen mussten wir deshalb auf einen Test zum Verkaufsstart verzichten, doch damit ist Ihnen, unseren Lesern, nicht geholfen. Deshalb präzisieren wir unsere GameStar-Statuten. Wir testen ein Spiel, egal wo auf dieser Welt, nur unter folgenden Bedingungen:

- Wir müssen ohne Einflussnahme von »Aufsichtspersonal« testen können.
- Wir müssen ausreichend Zeit haben, um das Spiel mindestens einmal komplett durchzuspielen.
- Wir müssen die Gelegenheit haben, das Spiel mit mindestens zwei Redakteuren zu spielen. Ersatzweise muss ein Redakteur das Spiel in mindestens zwei Schwierigkeitsgraden und/oder mit zwei Charakteren testen können.

Ist eine von diesen Voraussetzungen nicht gegeben, verzichten wir auf den Test oder die Wertung. Wir werden Sie in jedem Fall auf Vorort-Tests und die Testbedingungen hinweisen. Falls Technik-Checks im Rahmen des Besuchstermins nicht möglich sind, liefern wir diese so bald wie möglich auf GameStar.de und in der folgenden Ausgabe nach. Ein erstes Beispiel für dieses Vorgehen ist der Crysis: Warhead-Test auf Seite 60 in dieser Ausgabe.

Was meinen Sie zu diesem Prozedere? Bitte diskutieren Sie mit, und schicken Sie Ihre Meinung an brief@gamestar.de.

Leser im Haus!

Am 5. September war es wieder so weit: GameStar und GamePro öffneten die heiligen Hallen für die Leser: Tag der offenen Tür! 34 Auserwählte bekamen Einblick in sämtliche Produktionsphasen von Heften, Videos und DVDs, diskutierten intensiv mit Redakteuren, spielten Multiplayer-Spiele, Kicker oder feierten bei Rock Band Jam-Sessions vor der großen Leinwand ab. Zum Abschluss bekam jeder sein ganz persönliches Heft-Cover und posierte mit uns für unser Teamfoto oben auf dieser Seite. Herzlichen Dank noch mal an alle, die mitgemacht haben: Ihr wart toll!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Making Games

Ab sofort trägt unser erfolgreiches Entwicklermagazin /GameStar/dev den neuen Namen **Making Games Magazin** – die Qualität bleibt die gleiche. In der Titelstory dreht sich diesmal alles um Qualitätssicherung, dazu gibt's unter anderem Praxisartikel zu Cel-Shading-Grafik, Motivation durch Emotion und Projektreue in Katastrophenfall.



GameStar WoW Magazin 5/08

Wir sind mittendrin, in der Beta zum WoW-Addon **Wrath of the Lich King**. Unsere Autoren liefern Ihnen detaillierte Eindrücke von der Spielbarkeit des Todesritters und allen Änderungen der bekannten Charakterklassen. Damit Sie sich in der Heimat des Lich King nicht verlaufen, bieten wir Ihnen außerdem eine Riesenkarte von Nordend mit Flugpunkten, Level-Angaben und Instanz-Standorten. Das alles und noch viel mehr ab sofort für 5,99 Euro am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shop.

