

# Editorial

## Wie Spielehersteller die Berichterstattung beeinflussen. Und warum das falsch ist.



Jochen Gebauer,  
Chefredakteur

Wenn Sie diese Zeilen lesen, dann ist Sacred 3 vielleicht schon lange erschienen. Das Action-Rollenspiel mit dem zumindest kontroversen Titel wird nämlich am 1. August veröffentlicht, genau zwei Tage nach dem Kiosktermin dieser GameStar-Ausgabe. Einen Testbericht lesen Sie auf den folgenden Seiten trotzdem nicht, obwohl uns schon seit Mitte Juli eine testfähige Version vorliegt. Der Grund ist ebenso einfach wie bedauerlich: Wir dürfen den bereits fertigen Test nicht vor dem offiziellen Releasedatum verbreiten. Diese Sperrfrist (von

den Herstellern gemeinhin als »Embargo« bezeichnet) ist inzwischen bei fast allen großen Titeln üblich und betrifft in der Regel nicht nur Testberichte, sondern auch Previews. Im Klartext heißt das: Wir dürfen über unsere Spieleindrücke erst dann berichten, wenn es dem Publisher in den PR-Plan passt. Leidtragende dieser Praxis sind nicht nur Presseorgane auf der ganzen Welt, sondern vor allem Sie, liebe Leser.

Es wird gelegentlich behauptet, dass die Embargo-Politik den etablierten Spielemedien in die Karten spiele. Auch der hochgeschätzte Ex-Kollege Christian Schmidt sitzt diesem Irrtum auf, wie Sie in seinem Gastbeitrag ab Seite 100 nachlesen können. Die Wahrheit ist: Embargos spielen uns nicht in die Karten, denn sie sabotieren unsere journalistische Aufgabe: Sie, unsere Leser, kompetent, wahrhaftig und aktuell zu informieren. Wer diese Verpflichtung ernst nimmt, der kann in Sperrfristen keinen Wettbewerbsvorteil sehen. Ein Embargo ist ein Maulkorb, kein Leckerli. Um sich das zu vergegenwärtigen, muss man nicht in der Branche gearbeitet haben. Es reicht schon, sich zu fragen, wo der Begriff »Embargo« eigentlich herkommt: von wirtschaftlichen Strafsanktionen nämlich. Die USA jedenfalls haben Kuba bestimmt nicht deshalb mit einem Embargo belegt, damit Familie Castro einen handfesten Wettbewerbsvorteil genießt.

Die einzigen Nutznießer dieser Politik sind die Hersteller selbst. Rechtlich steht ihnen dieses Vorgehen zweifellos zu; es sind ihre Produkte, vor dem Erscheinungstermin können sie damit machen, was sie wollen. Aber: Es ist **Ihr**

Geld. Niemand kann Sie dazu zwingen, die Katze im Sack zu kaufen, ein Spiel unbesehen vorzubestellen. Denn genau darauf spekulieren die Hersteller: Dass Sie Ihrer Vorfreude freien Lauf lassen, dass Sie nicht auf Presseberichte oder Kundenrezensionen oder Testvideos warten, bevor Sie ein Spiel kaufen. Wenn ein Publisher die Berichterstattung vor dem Release unterdrückt, dann liegt das in der Regel nicht daran, dass er von seinem Produkt restlos überzeugt ist – sondern daran, dass er begründete Angst vor Kritik hat. Im Falle von Sacred 3 dürfte das weniger an der Qualität des Spiels liegen als an dem Umstand, dass der Titel Erwartungen weckt, die das Produkt nicht unbedingt hält. Sacred 3 klingt zwar nach Nachfolger, hat mit den Vorgängern aber lediglich den Story-Hintergrund und das Genre gemein. Warum uns das Spiel trotz der fragwürdigen Titelgebung gefällt, dürfen wir Ihnen erst in der nächsten Ausgabe sagen – oder ab dem 1. August auf GameStar.de. Glauben Sie mir, wir würden das gerne jetzt schon tun. Und zwar nicht, weil wir schneller sein wollen als andere. Sondern weil wir unseren Job aus Überzeugung machen.



Daumen hoch! Bei unserem Firaxis-Besuch posiert der Studiochef Steve Martin vor dem GameStar-Award für Civilization 3.



Sid Meier plaudert mit Michael Graf. In der nächsten Ausgabe widmen wir dem Civilization-Urvater ein ausführliches Porträt.

Gestatten Sie mir in diesem Sinne bitte noch eine persönliche Anmerkung: Mit Wirkung zum 1. Juli wurde ich zum Chefredakteur der GameStar ernannt, nachdem ich diese Position in den vergangenen Ausgaben kommissarisch bekleidet habe. Für das Vertrauen der Verlagsleitung und insbesondere der Redaktion bin ich sehr dankbar. Noch mehr allerdings freue ich mich darüber, dass Michael Graf nach dreimonatiger Auszeit zurückkehrt und GameStar als Mitglied der Chefredaktion in Zukunft wieder verstärkt mit seinen Texten bereichert: in dieser Ausgabe mit einem Special über Spiele im Ersten Weltkrieg sowie einer Titelgeschichte zum neuen Civilization, für die er gleich mal sein Leben riskiert hat: Auf der Rückfahrt von Firaxis stand er auf der Autobahn im Stau – während um ihn herum ein Gewitter samt Tornado-Warnung tobte. Zudem hat er gemeinsam mit unserem Trainee Johannes Rohe auf vielfachen Leserwunsch ein beliebtes Videoformat aufleben lassen: Der Test-Check feiert mit dieser Ausgabe sein überfälliges Comeback. Ob das eine einmalige Sache bleibt oder ab jetzt regelmäßiger Bestandteil der GameStar-DVD wird? Sagen Sie es uns!

Willkommen daheim, Micha!

*Jochen Gebauer*