

Editorial

Warum ich nicht klatsche, sondern lieber spiele.



Jochen Gebauer,
Chefredakteur

Köln, am 14. August 2014, kurz vor zehn Uhr morgens: Vor den Messehallen bilden sich lange Schlangen, eine erwartungsvolle Spannung liegt in der Luft. Es ist der erste Publikumstag der diesjährigen Gamescom, und obwohl ich die Szene lediglich beobachte, kann ich die Begeisterung förmlich spüren.

Endlich öffnen sich die Türen, ein Tosen geht durch die Menge, es wird gejubelt, gelacht, ein Vater

klatscht seinen Sohn ab, sie strahlen über beide Ohren. Als Fachbesucher mit Preeticket muss ich nicht in der Schlange stehen, aber wissen Sie was? In diesem Moment würde ich gerne.

Es ist ein eigentümlicher Spagat, in dem man sich als Spielejournalist wiederfindet. Man möchte die eigene Begeisterung für das Medium transportieren, aber man trägt gleichzeitig eine journalistische Verantwortung, die PR-Abteilungen der Spielehersteller haben sich – wie Christian Schmidt in seinem Gastbeitrag in der vergangenen Ausgabe richtig anmerkt – längst zu professionellen Manipulatoren entwickelt.

Nirgendwo wird dieses Dilemma deutlicher als bei den alljährlichen Pressekonferenzen im Rahmen der beiden großen Messen. Sony, Microsoft, EA und Co. zeigen neue Spiele, und die geladenen Journalisten – angestachelt von geschickt platzierten Claqueuren – johlen, stampfen, kreischen, klatschen. Mir war das noch nie geheuer, ich meide solche Pressekonferenzen deshalb. Stellen Sie sich vor: Joachim Löw gibt die Aufstellung für das WM-Finale gegen Argentinien bekannt, und die versammelte Sportpresse bricht in Jubel aus. Stellen Sie sich vor: Die Bundeskanzlerin erläutert ihre Pläne zur Rentenreform, und die versammelte Hauptstadtresse jöhlt vor Begeisterung.



Dimitry Halley

Köln, am 15. August 2014: Es ist der zweite Messttag, und ich sitze bei Haemimont Games, um mir Victor Vran anzuschauen, ein Action-Rollenspiel. Viel erwarte ich nicht von diesem Termin, aber ich freue mich trotzdem darauf, der Produzent ist ein alter Freund von mir, wir haben uns seit Jahren nicht gesehen. Nach einer kurzen Präsentation schiebt er Maus und Tastatur über den Tisch

und fragt: »Willst du auch mal?« Natürlich will ich – und stelle verblüfft fest, dass dieses Victor Vran so viel Spaß macht, dass wir unbedingt einen Platz in unserer Gamescom-Strecke dafür finden müssen.

Am Abend treffe ich ihn wieder, wir trinken ein Bier zusammen. Als ich ihm sage, wie erstaunt ich war, dass er mich einfach drauflosspielen ließ – üblich ist das leider längst nicht mehr, es passt wohl nicht in die sorgfältig ausgetüftelten PR- und Marketingpläne – wirkt er baff. Er habe das Spiel in den letzten beiden Tagen etlichen Journalisten aus Europa und den USA gezeigt, erzählt er, aber keiner von ihnen, nicht einer, habe selbst spielen wollen. Ein anderer Entwickler der Tischrunde schaltet sich ein, berichtet das Gleiche.

Jetzt bin ich baff. Als Journalisten haben wir die einmalige Gelegenheit, neue Spiele zu entdecken, auszuprobieren, müssen nicht stundenlang in einer Schlange stehen – und dann ergreifen wir sie nicht, auch wenn es sich »nur« um ein Action-Rollenspiel aus Bulgarien handelt? Stattdessen sitzen wir in Pressekonferenzen, klatschen, johlen und stampfen über Trailer und Gameplayschnipsel? Nein, geheuer ist mir

das nicht, denn Trailer und Gameplayschnipsel sagen über die Qualität eines Spiels nicht das Geringste aus. Dazu muss man es spielen. Oder wenigstens eine ausführliche Demo sehen und mit den Entwicklern sprechen.

Deshalb klatsche ich nicht. Deshalb spiele ich lieber.

Jochen Gebauer



Szene aus der EA-Pressekonferenz in Köln: Trailer und Gameplayschnipsen werden teils frenetisch beklatscht.



Das Action-Rollenspiel Victor Vran macht erstaunlich viel Spaß. Aber um das herauszufinden, muss man es natürlich spielen.

GameStar bekommt Verstärkung

Seit dem 01. August verstärkt Dimitry Halley das GameStar-Team als Trainee. Zuvor hat Dimitry audiovisuelles Publizieren* in Mainz studiert, seine Bachelorarbeit über Assassin's Creed geschrieben und bei einem GameStar-Redaktionspraktikum erste journalistische Erfahrung gesammelt. Auf seinem privaten Rechner laufen Action-Adventures, Taktik-Shooter und Rollenspiele, auch klassische Adventures spielt er gerne. Ideale Voraussetzungen also, um mit einer großen Preview zu Pillars of Eternity den Trainee-Einstand zu feiern. Das Ergebnis lesen Sie ab Seite 32. Herzlich willkommen im Team, Dimi!

* Wenn Sie auch nicht wissen, was man da eigentlich macht, dann schreiben Sie Dimitry doch einfach eine Mail: dimitry@gamestar.de