



Heiko Klinge, Chefredakteur

# Editorial

## Kurzfristigkeit schafft Misstrauen.

Raten Sie doch mal: Welche dieser Zitate stammen von den Witcher-3-Entwicklern und welche vom GTA-Studio Rockstar?

- a) Wir möchten uns für die Verschiebung des Veröffentlichungstermins entschuldigen, aber wir benötigen noch ein paar Wochen, um das Spiel zu testen, ihm den letzten Schliff zu verleihen und euch das bestmögliche Produkt bieten zu können.
- b) Wir müssen uns bei euch entschuldigen. Wir haben den Release-Termin zu voreilig bestimmt.
- c) Wir treffen solch eine Entscheidung nur, wenn wir davon überzeugt sind, dass dies im besten Interesse des Spiels und unserer Fans ist.
- d) Wenn wir das wichtigste Spiel der Studiogeschichte veröffentlichen, dann müssen wir absolut sicher sein, unser Bestes gegeben zu haben, so dass ihr das Spiel voll und ganz genießen könnt.

Gar nicht so einfach, oder? Trotzdem wurden die beiden Meldungen auf GameStar.de völlig unterschiedlich aufgenommen. Bei The Witcher 3 lauteten die ersten Kommentare »Lieber verschieben als ein Bug-Debakel.« oder »Bin echt froh über diese Entscheidung.« Zu GTA 5 hieß es dagegen »Die Kommunikationspolitik von Rockstar ist echt bescheiden.« und »Es ist ein Schlag ins Gesicht für die Spieler.« Woran liegt diese unterschiedliche Reaktion?

Meine Theorie: Neben dem grundsätzlich unterschiedlichen Image der beiden Studios liegt es auch und vor allem am Timing. The Witcher 3 sollte ursprünglich am 24. Februar erscheinen, die Verschiebung wurde am 8. Dezember bekanntgegeben. Rockstar veröffentlichte seine Verschiebungs-Meldung hingegen erst am 13. Januar, also genau zwei Wochen vor dem geplanten Release. Noch am 2. Januar dementierte sogar ein Rockstar-Mitarbeiter im offiziellen Support-Forum die Verschiebungsgerüchte. Hinzu kommt, dass mit der Verschiebungsmeldung im Kleingedruckten auch eine Online-Anbindung sowie der bei vielen Fans unbeliebte Rockstar Social Club gleich mitverkauft wurden (mehr dazu auf Seite 36).

Gut möglich, dass die Entscheidung, GTA 5 zu verschieben, tatsächlich extrem kurzfristig getroffen wurde. Und ja, wenn sich ein Spiel Geheimniskrämerei und unglückliche Kommunikation erlauben kann, dann sicherlich Rockstars meisterhaftes Gangster-Epos. Denn GTA 5 ist eben weit mehr als »nur« ein PC-Spiel, sondern auch eine ebenso zynische wie treffsichere Kritik der Postmoderne, die wirklich jeder erleben sollte, wie Dimitry Haley sehr anschaulich in unserer großen Titelstory-Vorschau (Seite 30) analysiert.

Aber GTA 5 ist nach den Shitstorms um Battlefield, Assassin's Creed Unity oder Die Sims 4 eben auch ein weiteres Indiz dafür, dass die Blockbuster-Produktionen der großen Publisher immer mehr den direkten Draht zu den Core Gamern verlieren – also denjenigen, die den Aufstieg vom belächelten Nerd-Klischee zum gefeierten Kulturmedium entscheidend mitgeprägt und möglich gemacht haben.

Das kann man als notwendige Begleitscheinung abtun, wenn ein Medium sich endgültig als Gegenwartskultur (und damit auch großes Geschäft) etabliert. Große Filmstudios und Musiklabels kommunizieren ja häufig mindestens ebenso restriktiv wie Rockstar. Oder man kann es weiterhin kritisieren und diejenigen Entwicklerteams positiv hervorheben, für die ein direkter Draht zur Core Gamer Community ein essenzieller Bestandteil der Studioidentität ist.

Wir haben uns für Letzteres entschieden, nachzulesen nicht nur in diesem Editorial, sondern unter anderem auch in unserer Kolumne zu Star Citizen (Seite 22). Wir hoffen und denken, das ist in Ihrem Sinne.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

*Heiko Klinge*



Nichts sehen, nichts hören, nichts sagen: Fast könnte man meinen, Rockstar nimmt mit GTA 5 auch die eigene Kommunikationspolitik auf die Schippe.