



Heiko Klinge, Chefredakteur

Editorial

Eine Frage des Vertrauens

Wir schreiben den Oktober 2006. Mir gegenüber sitzt mein Kollege Daniel Matschijewsky und schwitzt Blut und Wasser. Warum? Er darf Gothic 3 testen, das meisterwartete Rollenspiel des Jahres. Und fragt sich zunehmend, ob es wirklich so eine tolle Idee war, sich freiwillig für die große Titelstory zu melden. Dabei bekommen wir zum Test die Goldmaster-Version, finaler geht es eigentlich nicht. Und dennoch stolpern wir über mehr Bugs als Schimpfwörter.

Als wir Publisher Jowood damit konfrontieren, stoppt dieser kurzfristig die Produktion der Spiele-DVDs und verspricht, sämtliche (!) Bugs bis zum Verkaufsstart zu beheben. In Folge bekommt Kollege Matschijewsky täglich neue Patches, die vorhandene Fehler korrigieren, aber auch neue hinzufügen. Die Spielstände sind natürlich nicht miteinander kompatibel, weswegen Daniel nach jedem Update wieder von vorn beginnen muss und ich viele Dialoge des Prologs bis heute zitieren kann: »Was ist eigentlich mit Lester?«

In Folge begehen wir den wahrscheinlich größten Fehler der GameStar-Geschichte: Wir entschließen uns, Gothic 3 trotz aller Probleme eine 85 zu geben und bescheinigen dem Spiel sogar das Potenzial für eine 89, falls Entwickler Piranha Bytes wie von Jowood versprochen die Bugs bis zum Verkaufsstart in den Griff bekommt. Zum einen, weil wir trotz aller Probleme durchaus viel Spaß mit dem Rollenspiel-Monster haben. Zum anderen, weil wir die Schwere und Vielzahl der Bugs sträflich unterschätzen und gleichzeitig Jowood sträflich vertrauen. Der arme Daniel konnte am wenigsten etwas dafür.

Das Ergebnis ist bekannt: Gothic 3 wird vollkommen kaputt auf den Markt geworfen – erstaunlicherweise noch kaputtter als unsere anfängliche Goldmaster-Version. Und unser damaliger Test wird uns noch heute – also fast zehn Jahre später – von eroberten Community-Mitgliedern als unwiderruflicher Beleg für

unsere erwiesene Inkompetenz um die Ohren gehauen, falls mal wieder ein Lieblingsspiel »mindestens eine 90 verdient hat«.

Gibt es zu frühe Titelstorys?

Warum ich Ihnen diese Anekdote aus grauer Vorzeit erzähle? Weil sie auch auf den Tisch kam, als wir im Team darüber konferierten, ob wir Elex, dem jüngst angekündigten neuen Spiel von Piranha Bytes, schon jetzt eine Titelstory widmen dürfen. Ein mindestens so ambitioniertes Rollenspiel-Projekt wie seinerzeit Gothic 3, von dem gerade mal ein roher Prototyp existiert. Darf man schon jetzt Vorfreude auf etwas wecken, was eventuell auch böse in die Hose gehen kann?

Wir haben diese Frage diskutiert, sie aber letzten Endes mit einem eindeutigen »Ja« beantwortet. Piranha Bytes haben mit den Risen-Spielen zuletzt vielleicht keine Meisterwerke abgeliefert, aber dennoch mehrfach bewiesen, dass sie inzwischen in der Lage sind, größtenteils bug-freie Spiele abzuliefern. Außerdem dürfen wir uns nicht über Leser beschweren, die uns für unsere Gothic-3-Wertung kritisieren, wenn wir unsererseits Piranha Bytes immer noch wegen des damaligen Debakels misstrauen.

Das dritte und für mich wichtigste Argument ist aber schlichtweg das Interesse unserer Leser. Allein schon die Ankündigungsnachricht wurde auf GameStar.de hundertfach kommentiert und auf Facebook geteilt. Das Thema – pardon – elextisiert unsere Community. Entsprechend ist es auch unsere Pflicht als Spieljournalisten, so viel wie möglich darüber rauszufinden. Und wie gut uns das gelungen ist, können Sie ab Seite 20 nun selbst überprüfen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Unser Gothic-3-Test von 2006: Die Bugs haben wir ausführlich thematisiert, seinerzeit allerdings die falschen Schlüsse gezogen.

Neue Meinungskästen

Mit dieser Ausgabe haben wir unsere Meinungskästen optisch aufgepeppt und moderner gestaltet. Wichtigste inhaltliche Neuerungen: Beim Autoren finden Sie nun – so vorhanden – dessen Twitter-Adresse. Folgen Sie uns und diskutieren Sie mit uns! Wer uns längere Meinungen schicken möchte, erreicht das Team wie gehabt unter redaktion@gamestar.de.



Johannes Rohe @DasRehRohe

Eine Yamato auf Ketten, das wär doch was. Dann könnte sie auch durch Städte rollen, Hügel erklimmen, und mein größter Kritikpunkt an World of Warships wäre hinfällig. Aber Spaß beiseite, das japanische Schachtschiff gehört natürlich ins Wasser und bereitet mir auch dort jede Menge Freude – nur eben nicht ganz so viel wie ein Jagdpanzer, mit dem ich, versteckt im hohen Gebüsch, auf Beute laudere. Durch geschickt platzierte Inseln bieten die Maps zwar auch einige Engpässe oder Versteckmöglichkeiten, insgesamt wirken die Kar-



Als ob die Schadensanzeige links unten nicht ausreichen würde, bekommen wir auch anhand d. Schiffsmodells ansprechendes optisches Feedback zum Zustand unseres Kahns.