



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Geheimniskrämer vs. Plaudertaschen

Mein erster Gamescom-Termin dieses Jahr hatte es gleich in sich: ein Gespräch mit Pete Hines, seines Zeichens Vice President bei Bethesda und ein absoluter Vollprofi in Sachen Geheimniskrämeri. In über 15 Jahren als PR-Verantwortlicher hat er die Kunst perfektioniert, nur das zu verraten, was auch verraten werden darf. Sein Stichwortgeber ist wiederum Creative Director Todd Howard, der laut eigener Aussage Fallout 4 am liebsten erst eine Woche vor Release angekündigt hätte.

Für mich der ultimative Interview-Endgegner, schließlich habe auch ich in meinen 14 Jahren als Games-Journalist so manchem Entwickler das eine oder andere Geheimnis aus der Nase gezogen. High Noon um 9 Uhr auf dem Kölner Messegelände, daheim in München wartet Kollege Dimitry auf den Gesprächsmitschnitt für seine große Fallout-4-Titelstory. Für die ist er eine Woche zu vor extra nach Dallas zur Quakecon geflogen, um sich dort von Todd Howard eine neue Demo zeigen zu lassen.

20 Minuten lang dauert das Duell zwischen Pete Hines und mir. Ich feiere kleine Siege (Es gibt doch Ladezeiten!) und erleide kleine Niederlagen (kein Sterbenswörtchen zur Story). Am Ende einigen wir uns insofern auf ein gerechtes Unentschieden, dass Pete mir von sich aus für jede »Kein Kommentar«-Antwort eine Bonusfrage gewährt. Und so kann ich Dimi vielleicht zwar keine neuen Infos zur Story schicken, aber zumindest doch ein paar interessante Zitate und Zusammenhänge, die ein klares Bild davon vermitteln, warum Fallout 4 nicht nur das ambitionierteste, sondern auch das riskanteste Projekt in der Bethesda-Geschichte ist. Unsere gesammelten Erkenntnisse lesen Sie ab Seite 20.

Die Wahrheit zwischen den Zeilen

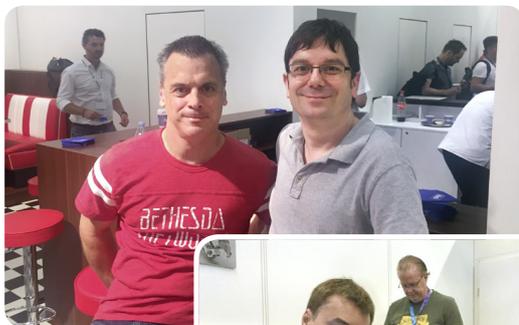
Ein paar Messeflure weiter erleben Michael Graf und Benjamin Danneberg das komplette Kontrastprogramm. Chris Roberts haut im Stakkato dermaßen viele neue Infos zu Star Citizen heraus, dass die Kugelschreiber der beiden 60 Minuten lang dauerrotieren. Das Ergebnis gibt's ab Seite 32. Klar, auch Roberts ist Profi genug, um einen genauen Plan zu haben, wie er seine Weltraumsimulation präsentieren will. Nur umfasst dieser Plan ungefähr das Tausendfache an Infos und Fakten im Vergleich zu einem typischen Pete-Hines-Interview.

Generell gilt die Regel: Je größer der Publisher und je wichtiger der Titel für den Unternehmenserfolg, desto mehr dominieren die Geheimniskrämer die Plaudertaschen. Gerade auf einer Messe wie der Gamescom, bei der ein unklug gewähltes Wort auf der Showbühne binnen Sekunden auf Facebook und Twitter die Runde macht.

Das Interessante ist: Nicht immer wird ein Artikel besser, nur weil der Entwickler des jeweiligen Spiels eine Plaudertasche ist. Fakten und Infos allein ergeben nämlich noch keinen spannenden Artikel. Sondern das, was sich hinter den Fakten verbirgt. Die Geschichte hinter der Geschichte. Und wer die erzählen möchte, muss nicht nur wiedergeben, was gesagt wird. Sondern auch nachhaken, interpretieren, recherchieren und analysieren. Egal ob man es mit einem Geheimniskrämer oder mit einer Plaudertasche zu tun hat.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge



Pete Hines und Heiko Klinge nach ihrem Interview-Duell.



Worüber Chris Roberts wohl gerade redet?

Neue Optik

Mit der aktuellen Ausgabe gibt es neue Schriftarten in der GameStar, die zum einen etwas moderner aussehen, und zum anderen ein paar Buchstaben mehr pro Zeile ermöglichen. Außerdem entkoppeln wir nun Einleitungen von der Überschrift und machen sie zum Teil des Fließtextes. Das ermöglicht eine flexiblere und damit abwechslungsreichere Artikeloptik.

DER RISKANTE WEG ZUM SPIEL DES JAHRES

Fallout 4 ist das meisterhafteste Spiel des Jahres. Und gleichzeitig das am besten gehütete Geheimnis. Wir haben uns eine neue Demo von Creative Director Todd Howard vorgespielt lassen, um unsere Erkenntnisse in einem Exklusiv-Interview mit Bethesda's Vice President Pete Hines diskutiert und setzen für Sie nun alle Puzzleteile zusammen. Von Dimitry Halley

Warum hat das so lange gedauert? Diese Frage brennt uns schon seit der Ankündigung von Fallout 4 im Rahmen der E3 unter den Fägeln. Jahre lang mussten Fans der postapokalyptischen Rollenspielserie auf ein offizielles Lebenszeichen warten, seit 2012 bröckelt die Gerücheküche. Dass Bethesda zur Ankündigung die erste eigene Pressekonferenz auf der wichtigsten Spielemesse der Welt nutzt, ist natürlich eine clevere Strategie. Das Publikum bricht in Jubelstürme aus wie bei kaum einem anderen Spiel der E3, für viele Magazine und Blogs ist Fallout 4 der Sieger der Messe und eines der meistwärteten Spiele aller Zeiten.