

DER BETA-AUSVERKAUF

Heinrich Lenhardt versteht die Beta-Welt nicht mehr: Wer denkt eigentlich noch ans Testen, wenn Vorabzugang immer mehr als Instrument zur Verkaufsförderung eingesetzt wird?



Der Autor

Heinrich Lenhardt (50) ist seit 1984 als Spieleberichterstätter tätig und war schon bei der GameStar-Erstaussage im Autorenteam. Er konzipierte und leitete eine Reihe von Spiele-Zeitschriften, darunter Power Play (1987), PC Player (1992) und buffed-Magazin (2007).

Exklusivität ist etwas Schönes. Je grimmiger der Türsteher und je länger die Schlange, desto begehrenswerter der Club. Und je geschlossener die Beta, desto heißer sind Spieler darauf, vorab einen neuen Titel auszuprobieren. Daraus schlagen findige Publisher immer häufiger Profit. Wer sich zum Beispiel einen Platz in der Beta des neuen Doom reservieren wollte, musste bereits knapp zwei Jahre vorher Wolfenstein: The New Order vorbestellen. Dass sich mit Betas für prominente Titel die Verkäufe von anderen ankurbeln lassen, nutzte auch Microsoft aus: Zugang zum Multiplayer-»Test« des Xbox-One-Kronjuwels Halo 5 gab es über die separate Master Chief Collection. Bei Multiplattform-Titeln überraschen zudem Exklusiv-Deals. Nur Vorbesteller dürfen in die Beta des neuen Hitman-Spiels, auf der PS4 eine volle Woche früher als bei PC und Xbox One. Es drängt sich der Verdacht aus, dass Square Enix hier nicht aus reiner Nächstenliebe Sony den Vorzug gibt. Viel Tamtam für ein bisschen Beta, in der man gerade mal den Prolog ausprobieren darf. Früher hätte man so etwas »Demo« genannt und kostenlos verteilt.

Wie aus einem Beta-Test die reinste Wertschöpfungskette werden kann, hat Ubisoft gerade bei Tom Clancy's The Division vorgemacht. Zunächst durften nur Vorbesteller rein, dann gab's Keys auch als Sättigungsbeilage im käuflichen Clancy-Bundle. Und schließlich wird aus der geschlossenen Beta eine offene, um vor Release möglichst viel Aufmerksamkeit zu generieren. Mancher Vorbesteller, der nicht zuletzt wegen des Beta-Privilegs vorab Geld hinlegte, dürfte über eine solche Entwertung seines Exklusivzugangs wenig begeistert sein. Das sind eben die Nebenwirkungen, wenn keine Gelegenheit zur Ausschachtung des begehrten Guts »Beta-Einlass« ausgelassen wird. Und das ist bei Weitem nicht der größte Haken der Kommerz-Betas.

Bespaßung statt Testarbeit

Wenn man für den Frühzugang Geld hinlegt, dann erwartet man Spaß statt Arbeit. Vergnügungssüchtige Beta-Touristen wollen ja nicht unbedingt als ernsthafte Tester

Kaufe Wolfenstein, spiele Doom: Beta-Zugänge erfreuen sich anhaltender Beliebtheit als Köder, um die Verkäufe ganz anderer Produkte zu fördern.



Ersten sein wollen, sondern weil ihnen wirklich etwas daran liegt, dass »ihr« Spiel gut wird! Diese Art von Feedback wäre für die Qualität des Endprodukts wertvoller als Gaudi-Beta-Tests, die vorrangig den Verkauf ankurbeln sollen. ★

Auch eine Methode, um Beta-»Tester« für The Division zu werden: Ein Teilnahme-Key gehört zu einem Humble Bundle mit diversen Tom-Clancy-Spielen.

zum späteren Erfolg des Spiels beitragen. Ein richtiger Betatest ist aber mehr, als die Server-Belastbarkeit unter dem Ansturm einer Spieler-Stampede zu prüfen und dabei Waffenstatistiken auszuwerten. Sorgfältige Tester füllen Bug-Reports aus, bewerten Missionen und melden Balance-Unebenheiten vom Tutorial bis zum Endgame. Mit solcher Feedback-Arbeit haben Marketing-Betas wenig zu tun. Das Problem ist die Verschiebung der Zumutbarkeitsgrenzen und der Erwartungshaltung: Wie instabil und schmutzig darf eine Version noch sein, ohne dass die Ausprobierer in den sozialen Netzwerken Zeter und Mordio schreien? Wie viel Testarbeit ist jemandem zumutbar, der ja für den Zugang bezahlt und damit einen gefühlten Anspruch auf Spaß hat? Ergo ist der Publisher motiviert, im »Test« möglichst ausgefeilte Levels und Mechanismen zu präsentieren – an denen sich im Hinblick auf den Terminkalender auch nicht mehr viel ändern lässt. Aber darum geht's ja auch gar nicht, sondern ums Geld.

»Beta« scheint inzwischen nämlich als Synonym für jegliche Art von Publikumszugang vor dem offiziellen Release zu gelten. Können wir uns zumindest auf einen neuen Namen für diese kommerzialisierte Form des Vorabzugangs einigen? Electronic Arts ist da am Ehrlichsten: Wenn man zahlende Origin-Access-Kunden schon fünf Tage vor dem offiziellen Release an ein neues Programm lässt, wird dieses Angebot schlicht als »Spiele als Erster« bezeichnet – käufliche Mitgliedschaft im Club der Ungeduldigen, ganz ohne klassische Betatest-Ansprüche.

Das geht noch besser

Ich kann nur hoffen, dass der Aufwand für diese Belustigungs-Betas nicht zu Lasten ernsthafte Testbemühungen geht. Diesen Verdacht könnte man zumindest angesichts mancher Großproduktions-Schlunzigkeit der letzten Zeit hegen. Dass die Schwierigkeitsbalance von The Witcher 3 im Spielverlauf aus dem Lot gerät, hätten Betatester den Entwicklern zuflüstern können. Auch ein Bedienungs-Betriebsunfall wie das Interface von Fallout 4 wäre in der Beta prompt durchgefallen. Und wenn's um den Nutzen von Technik-Betas geht, muss man nur Warner nach der PC-Version von Batman: Arkham Knight fragen. Oder Square Enix nach der Xbox-Version von Just Cause 3. Das Publisher-Establishment darf zur Inspiration gerne die Crowdfunding-Szene studieren, wo sich engagierte Unterstützer frühzeitig zu Designentscheidungen äußern können – nicht, weil sie unbedingt die