



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Warum Testartikel immer häufiger erst zum Release kommen

Früher war vielleicht nicht alles besser, aber doch manches einfacher – zumindest was die Vorbereitung und Umsetzung von Spieletests angeht. Als ich im November 2000 bei der GameStar anfang, bekamen wir die CD (!) mit der Testversion meist schon mehrere Wochen vor dem Release. Mehr als genug

Zeit also, um das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen.

Heute können wir davon nur noch träumen. Die Review Codes zu Blockbustern wie Civilization 6, Mafia 3, Watch Dogs 2, Titanfall 2 oder Battlefield 1 erhalten wir in der Regel nur wenige Tage vor Release, manchmal gar auch erst zum Ladetermin. So oder so reicht da die Zeit hinten und vorne nicht, um noch einen ebenso ausführlichen wie seriösen Test ins Heft zu bekommen.

Aber warum sind die Spielehersteller so viel restriktiver mit Vorabversionen geworden? Nun, zum einen ist der wirtschaftliche Druck und damit auch die Angst vor Leaks deutlich größer geworden. Zum anderen wird inzwischen an Spielen noch bis zur letzten Sekunde gefeilt, ein Day-1-Patch ist heute eher die Regel als eine Ausnahme. Und dass die Hersteller ein Interesse daran haben, ihre Spiele erst im fertigen Zustand dem gestrengen Tester-Auge zu präsentieren, kann man ihnen kaum verdenken.

Die Lösung der Publisher

Die Lösung der Publisher für dieses Dilemma heißt immer häufiger Review Event. Im Fall von Battlefield 1 wurden etwa unsere Tester Johannes und Tobi zwei Tage lang zu Entwickler Dice nach Stockholm eingeladen, um dort sowohl die Kampagne als auch den Multiplayermodus ausführlich auszuprobieren. Das reicht, um sich in kontrollierter Umgebung einen Eindruck zu machen. Aber natürlich niemals, um ein finales Urteil zu fällen.

Im Fall von Mafia 3 haben wir die Version gar erst einen Tag vor Release bekommen, auch das deutlich zu spät für einen fundierten Testartikel. Denn anders als im Internet können wir einen Artikel nicht sofort veröffentlichen, ein Magazin will schließlich noch zigtausendfach gedruckt und versandt werden.

Fette Vollversion

Was sich über die letzten Monate angekündigt hat, ist in dieser Ausgabe eingetreten: Die Vollversion Assassin's Creed: Brotherhood braucht so viel Platz auf der DVD, dass für Spielevideos kein Platz mehr ist. Wer also noch ein »altes« DVD-Abo hat, bekommt diesen Monat zwar ein tolles Spiel, aber keine Videos. Wir empfehlen (zugegeben nicht ganz uneigennützig) ein Upgrade auf ein XL-Abo mit zwei DVDs. Oder man holt sich GameStar Plus und damit den Zugang zum stets aktuellen Heftarchiv nebst allen Videos der Heft-DVD: www.gamestar.de/shop



Am meisten Zeit hatten wir für Civilization 6, bei dem Micha und Maurice tagelang eine fast fertige Version spielen durften, bei der aber dennoch entscheidende und wertungsrelevante Dinge fehlten, etwa die Schwierigkeitsgrade.

Die Lösung der GameStar

Was kann also ein Spielmagazin noch liefern, wenn's mit den Tests immer komplizierter wird? Wir glauben: eine ganze Menge! So haben unsere Strategie-Experten für unsere Titelgeschichte zu Civilization 6 (S. 24) das Firaxis-Epos nach allen Regeln der Kritikerkunst auseinandergenommen. Und auch wenn eine Frage offenbleiben muss, so werden doch die meisten ebenso expertig wie ausführlich beantwortet.

Auch bei den komplizierteren Fällen Battlefield 1 (S. 48) und Mafia 3 (S. 52) müssen Sie nicht auf kompetente Kaufberatung verzichten. Dabei beurteilen wir aber natürlich nur das, was wir auch seriös beurteilen können.

Und ab und zu gibt es dann ja doch noch einen dieser seltenen Fälle, bei denen ein Entwickler sein Spiel schon weit vor Release fertig hat, sodass wir den Titel nicht nur als einziges Magazin weltweit testen (S. 58), sondern Ihnen darüber hinaus auch noch einen exklusiven Zugang zur Demo liefern können (S. 3). So geschehen bei Silence, dem neuen herzerwärmenden Adventure-Meisterwerk von Daedalic. Früher war eben nicht alles besser, und manchmal ist auch das Hier und Jetzt ziemlich super!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Tschüss Jan, hallo Michael!

Nach über vier Jahren sagt unser Hardware-Redakteur und Team-Muskelprotz Jan Purruker Lebewohl, um sich – wie es so schön heißt – neuen Herausforderungen zu stellen. Mach's gut Jan, danke für die tolle Arbeit!



In der Spiele-Redaktion gibt es dagegen mit Michael Herold Zuwachs. Der hat Online-Journalismus studiert, mag Action- und Sportspiele und darf ab sofort als »Herold« jedes Video vom »Graf« ankündigen. Das weiß er nur noch nicht.