

# UNSERE SCHLIMMSTEN FAILS

Ja, wir geben es zu: Wir haben Leichen im Keller. Das ist bei 20 Jahren Artikel- und Videoproduktion unvermeidlich. Zum Jubiläum zerran wir die übelsten Versager der GameStar-Geschichte ans Licht. Von Markus Schwerdtel

Wo Menschen arbeiten, passieren Fehler. Bei GameStar arbeiten sehr viele Menschen, und das schon seit 20 Jahren. Worauf das hinausläuft? Genau, auf viele Fehler. Die meisten davon kommen zum Glück nie an die Öffentlichkeit, weil wir sie beim Gegenlesen oder Videosichten aufspüren und mit Schamesröte im Gesicht ausmerzen. Manche davon rutschen uns aber durch, dann landen kleine Tippfehler und auch mal eine falsche Behauptung (Anzahl der Schwierigkeitsgrade, falscher Entwicklernamen etc.) im Heft, in einem Video oder auf der Website. Selbst wenn solche Ausrutscher kein Weltuntergang sind, ärgern wir uns doch jedes Mal sehr darüber. Und noch mehr ärgern wir uns über die wirklich großen Böcke, die wir in den letzten 20 Jahren geschossen haben. Angeblich hilft es ja bei der mentalen Verarbeitung von Fehlertritten, einfach mal offen darüber zu reden. Deshalb gibt's hiermit den quasi-therapeutischen Artikel zu den größten Fails der GameStar-Geschichte.

## 1. Die Wertung von Gothic 3 (2006)

Es ist kein Test, es ist ein Kampf. Noch bevor die erste Blutflye erlegt und der erste Buchstabe des Artikels getippt ist, hat der Kollege Daniel Matschijewsky schon graue Haare. Denn er bekommt unzählige Versionen, die er jeweils wieder von vorne anfangen muss, weil die Spielstände nicht kompatibel sind. Die finale Testversion von Gothic 3 ist schließlich spät dran, trotzdem voller Bugs, und entspricht vor allem nicht der Verkaufsversion. Letzteres teilt uns Publisher Jowood allerdings erst kurz vor knapp mit, wir stehen vor einem Dilemma: Natürlich wollen wir einerseits das vielleicht wichtigste Spiel des Jahres 2006 bewerten, können es andererseits aber nicht mit gutem Gewissen tun. Unsere aus heutiger Sicht ziemlich halbseidene Lösung: Wir vergeben zwei Wertungen. Die erste bewertet das Spiel im momentanen Zustand, fällt mit 85 Punkten angesichts der Bug-Dichte aber immer noch deutlich zu hoch aus. Die zweite ist eine »Glaskugelwunschwertung«, die gilt, falls die Macher die von uns bemängel-



Trotz gravierender Bugs zücken wir für Gothic 3 eine hohe Wertung – ein gravierender Fehler.

ten Fehler ausbügeln. Richtig glücklich sind wir mit der Konstruktion auch damals schon nicht, aber was hilft's: Wir wollen um jeden Preis »Test« auf das Cover schreiben, schließlich erscheinen Spiel und Heft nahezu gleichzeitig. Die Quittung kommt prompt, Jowood hält sein Versprechen einer nahezu »fehlerfreien« Verkaufsversion nicht ein. Im Gegenteil: Sie ist sogar noch bug-verseuchter als unser letztes Testmuster und für viele Käufer gar unspielbar. Entsprechend wenig Verständnis bekommen wir von unseren Lesern für die 85 samt Award. Schließlich vergeben die Kollegen von der PC Powerplay unter dem Ex-Kollegen Martin Deppe viel passendere 67 Punkte. Mit dem ersten Patch und damit dem Nachtest setzen wir die Wertung sogar noch einen Punkt auf 86 hoch, obwohl noch immer viele Spieler Probleme mit Gothic 3 haben. Was sollen wir auch machen? Nach dem eindeutig verbesserten Patch mit der (natürlich zu diesem Zeitpunkt wirklich zu hohen) Wertung runtergehen? Erst in den Monaten danach wird Gothic 3 mit diversen Patches langsam zu dem Spiel, das die 86 auch verdient. Schließlich wählen es unsere Leser bei den GameStars 2006 sogar zum besten Spiel des Jahres. Irgendwie lagen wir wohl also doch richtig.

## 2. Minecraft verpennt (2009)

Wir sind Journalisten. Unser Job ist es, die Welt im Allgemeinen und unser Fachgebiet im Besonderen genau zu beobachten, Trends zu erkennen und Wichtiges von Unwichtigem zu filtern. In der Regel klappt das ganz gut, wir waren mit die Ersten, die große Spielthemen wie Stronghold, Operation Flashpoint oder Star Citizen identifiziert haben. Regelrecht verpennt haben wir jedoch Minecraft. Klar gab es Kollegen, die von Anfang an dabei waren und das Spiel schon Weihnachten 2009 für schlanke fünf Euro in der Premium-Version gekauft haben. Aber



Der Erfolg von Minecraft überrascht uns wie ein heimtückischer Creeper.



Unreal Tournament 2004 war ein klassischer Schnellschusstest, der uns später auf die Füße fiel.

was soll schon dabei rauskommen, wenn ein kauziger Schwede allein an einem Blöckchen-Spiel bastelt? Viel, wie sich in den kommenden Jahren herausstellen sollte. Unser Minecraft-Video vom Dezember 2010 gehört bis heute zu unseren meistabgerufenen Videos, wir hätten es aber eben auch schon ein Jahr früher bringen können. Auf jeden Fall haben wir unsere Lektion gelernt und achten mittlerweile deutlich genauer auf neue Spiele-Phänomene wie jüngst Playerunknown's Battlegrounds.

### 3. Red Dead Redemption für PC

Neidisch schauen wir im Frühjahr 2010 rüber zu den Kollegen von GamePro. Die testen mit Red Dead Redemption eins der besten Rockstar-Spiele überhaupt und vergeben die Traumwertung von 95 Punkten. Voller Optimismus bringen wir in der Ausgabe 07/2010 eine große Vorschau. Schließlich hat uns ein Rockstar-Mitarbeiter andeutungsweise gesteckt, dass es vielleicht unter Umständen eventuell und irgendwann mal eine PC-Fassung geben könnte. Und warum sollten wir das nicht glauben, bei GTA 4 hat es ja auch geklappt? Ob es tatsächlich Umsetzungspläne gab, wissen wir

bis heute nicht. Was wir jedoch mittlerweile wissen, ist, dass es bis heute kein Red Dead Redemption für den PC gibt. Auch der Nachfolger ist bislang nur für die Konsolen angekündigt. So oder so war bei unseren blauäugigen Vorschau-Artikeln der Wunsch der Vater des Gedankens. Und wir schämen uns dafür, bei so vielen PC-Spielern falsche Hoffnungen geweckt zu haben.

### 4. Übereilte Tests

Die zwei großen Probleme eines gedruckten Magazins: 1. Irgendwann müssen alle Artikel final bei der Druckerei sein, ein »Patchen« des Hefts ist unmöglich. 2. Von der Abgabe in den Druck bis zum Kiosktermin vergehen etliche Tage, wenn nicht Wochen. Das heißt: Wenn der Test zu einem Spiel in der Ausgabe stattfinden soll, die gleichzeitig mit einem wichtigen Spiel erscheint, muss uns die Software schon Wochen vor-

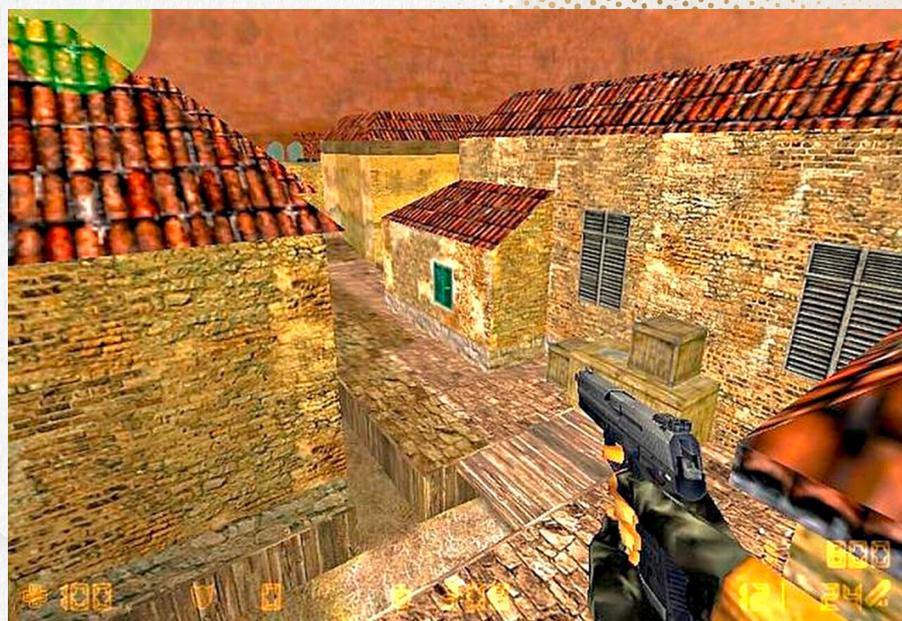
her testbar vorliegen. Und das kommt nur sehr, sehr selten vor. Gleich in der Ausgabe 10/1997 testen wir deshalb zum Beispiel das nur mit viel gutem Willen und zwei zuge-drückten Augen »fertige«, extrem verbuggte Demonworld und glauben den Versprechungen der Macher bei Ikarion. Auch Gothic 3 (siehe weiter oben) ist einer dieser übereilten Tests. Die kommen zwar in der GameStar-Geschichte erfreulicherweise nur sehr selten vor, fallen uns aber immer wieder auf die Füße, weil zum Beispiel die Entwickler ihre Versprechungen doch nicht einhalten. Mittlerweile sind wir da zum Glück etwas schlauer, was in Zeiten von Online-Aktivierungen und Day-1-Patches oft auch gar nicht anders möglich ist. Wir haben schon lange damit aufgehört, Tests »mit Gewalt« ins Heft zu kriegen und bringen in Grenzfällen lieber ehrliche Vorabtests mit einer fundierten Wertungstendenz.

### 5. Lambert-Cheat

Anfang 2000 ist das Internet noch jung, Tipps & Tricks für Spiele stehen statt auf irgendeiner Website natürlich im Spielmagazin des Vertrauens. Jeden Monat bekommen wir von Lesern unzählige Zuschriften mit Tipps und Cheats zur Veröffentlichung. Mit dabei: ein praktischer Kniff für das Multiplayer-Phänomen Counter-Strike. Mit dem sogenannten Lambert-Cheat dreht man die Helligkeit in den teils recht düsteren Levels ordentlich hoch, natürlich sind Gegner so leichter zu entdecken und damit abzuschießen. Wir freuen uns über den tatsächlich sehr praktischen Tipp und drucken den Cheat treudoof ins Heft – sehr zum Unwillen der (damals zum Glück noch recht kleinen) Counter-Strike-Community, die uns im Forum wüst beschimpft. Dass »Lambert« beim Erscheinen des Magazins in der aktuellen Version des Spiels schon gar nicht mehr funktioniert, ist keine Entschuldigung. Wir lernen daraus und machen in Zukunft um Multiplayer-Cheats einen Riesenhogen. ★



Romantisch reitet John Marston in den traumhaften Sonnenuntergang des Wilden Westens, ein Wunschtraum bleibt eine PC-Version von Red Dead Redemption.



In Counter-Strike geht es ums Verstecken, leuchtende Spieler sind da hinderlich.