

Editorial

Weihnachten IM OKTOBER

Produktionsseiten können ja sooo grauam sein: Kein Schoko-Nikolaus weit und breit, kein Glühwein und keine festlich geschmückten Nadelbäume – aber ich soll schon mitten im Altweibersommer einen auf Fest der Liebe machen! Die Spielehersteller scheinen es da einfacher zu haben, sie schenken sich bereits seit dem Sommer gegenseitig ihre Firmen. Hasbro kriegt Microprose, Crystal Dynamics geht mit Schiefele an Eidios, und für Electronic Arts gibt es praktisch die gesamte Produktpalette von Virgin Interactive samt den Westwood Studios in Geschenkpapier. Und was bekomme ich?

Nun, ich bekomme Alpträume, wenn ich mir die Folgen einer total fusionierten Branche ausmale. Schon jetzt ist es ja kaum noch vorstellbar, wer eigentlich all die Rennspiele kaufen soll, die man uns dieses Jahr auf den Gabentisch knallt. Und wenn die Vielfalt zur Einfachheit wird, wem soll dann noch Neues einfallen? Okay, wünsche ich mir halt viele kleine, aber feine Softwareschmieden. Weil ich so ein braves Kerlchen bin, scheint mich das Christkind auch durchaus erhören zu wollen. So hatte doch gewiß Goldlöckchen die Finger im Spiel, als sich die einheimischen Entwickler kürzlich zum ersten „Deutschen Unterhaltungssoftware Forum“ in Darmstadt trafen. Denn ein reger Gedankenaustausch unter Programmieren, Grafikern, Musikern, Autoren und Designern scheint mir in diesen Zeiten erstrebenswerter denn je.

Mit etwas Glück werden dann Titel wie der durchdachte Fußballmanager „Kurt“ von Heartline oder „Gothic“ von Piranha Bytes strahlende Lichter am verflochtenen Baum der Spieleindustrie. Immer nur 3D-Lametta und Kugeln mit dem Konterfei von Lara Croft, das ist auf Dauer doch auch langweilig! Wie spannend und innovativ Games abseits der Massenproduktion sein können, das beweisen wir Ihnen mit unserem Weihnachtspräsent: „Dunkle Manöver“ auf der aktuellen Begleit-CD wurde von Bernhard Ewers entwickelt, dem brillanten Kopf hinter dem großen Klassiker „Battle Isle“. Mit seinem neuen Geniestreich im Rechner können die Winternächte gar nicht lang genug sein – erst diesen April haben wir die hervorragende Rundstrategie mit 87 Prozentpunkten nebst Hit gewürdigt!

Ich kann Ihnen also reinen Gewissens viel Spaß mit unserer Weihnachtsausgabe wünschen. Sie werden ihn haben, da bin ich ganz sicher. So sicher, wie das Fest trotz meines Frühstarts am Ende doch wieder auf den 24. Dezember fallen wird. Wetten?



Ihr Michael Lablner

EINSTEIGER-TIP

Um Weihnachten herum stellen immer besonders viele neue PC-Spieler zur großen Freude, die haben wir uns dieses Jahr etwas Besonderes einfallen lassen: Auf Seite 129 wurde ein Glossar mit Fachbegriffen, die in den Artikeln immer wieder auftauchen. Damit auch zukünftig niemand nur Bahnhof versteht, werden wir die Erläuterungen monatlich aktualisieren bzw. ergänzen.



Euer LTC

Servus,

Viel Spaß mit der Ausgabe 12/1998 vom PC Joker

Wie immer im Ausgaben Archiv zu finden.



Editorial

Weihnachten IM OKTOBER

Produktionsseiten können ja sooo grauam sein: Kein Schoko-Nikolaus weit und breit, kein Glühwein und keine festlich geschmückten Nadelbäume – aber ich soll schon mitten im Altweibersommer einen auf Fest der Liebe machen! Die Spielehersteller scheinen es da einfacher zu haben, sie schenken sich bereits seit dem Sommer gegenseitig ihre Firmen. Hasbro kriegt Microprose, Crystal Dynamics geht mit Schiefele an Eidios, und für Electronic Arts gibt es praktisch die gesamte Produktpalette von Virgin Interactive samt den Westwood Studios in Geschenkpapier. Und was bekomme ich?

Nun, ich bekomme Alpträume, wenn ich mir die Folgen einer total fusionierten Branche ausmale. Schon jetzt ist es ja kaum noch vorstellbar, wer eigentlich all die Rennspiele kaufen soll, die man uns dieses Jahr auf den Gabentisch knallt. Und wenn die Vielfalt zur Einfachheit wird, wem soll dann noch Neues einfallen? Okay, wünsche ich mir halt viele kleine, aber feine Softwareschmieden. Weil ich so ein braves Kerlchen bin, scheint mich das Christkind auch durchaus erhören zu wollen. So hatte doch gewiß Goldlöckchen die Finger im Spiel, als sich die einheimischen Entwickler kürzlich zum ersten „Deutschen Unterhaltungssoftware Forum“ in Darmstadt trafen. Denn ein reger Gedankenaustausch unter Programmieren, Grafikern, Musikern, Autoren und Designern scheint mir in diesen Zeiten erstrebenswerter denn je.

Mit etwas Glück werden dann Titel wie der durchdachte Fußballmanager „Kurt“ von Heartline oder „Gothic“ von Piranha Bytes strahlende Lichter am verflochtenen Baum der Spieleindustrie. Immer nur 3D-La-metta und Kugeln mit dem Konterfei von Lara Croft, das ist auf Dauer doch auch langweilig! Wie spannend und innovativ Games abseits der Massenproduktion sein können, das beweisen wir Ihnen mit unserem Weihnachts-präsent: „Dunkle Manöver“ auf der aktuellen Begleit-CD wurde von Bernhard Ewers entwickelt, dem brillanten Kopf hinter dem großen Klassiker „Battle Isle“. Mit seinem neuen Geniestrich im Rechner können die Winternächte gar nicht lang genug sein – erst diesen April haben wir die hervorragende Run-denstrategie mit 87 Prozentpunkten nebst Hit gewürdigt!

Ich kann Ihnen also reinen Gewissens viel Spaß mit unserer Weihnachtsausgabe wün-schen. Sie werden ihn haben, da bin ich ganz sicher. So sicher, wie das Fest trotz meines Frühstarts am Ende doch wieder auf den 24. Dezember fallen wird. Wetten?

Ihr Michael Lablner



EINSTEIGER-TIP

Um Weihnachten herum stellen immer besonders viele neue PC-Spieler zur großen Frage, die haben wir uns dieses Jahr etwas Besonderes einfallen lassen. Auf Seite 129 wurde ein Glossar mit Fachbegriffen, die in den Artikeln immer wieder auftauchen. Damit auch zukünftig niemand nur Bahnhof versteht, werden wir die Erläuterungen monatlich aktualisieren bzw. ergänzen.



Euer LTC

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=News&file=article&sid=147>