



FEEDBACK

Deutsche Spiele auf dem internationalen Markt

Ich finde, dass deutsche Spiele häufig besser sind als ihr Ruf. Allerdings sollte man wissen, in welcher Liga man spielt. Und AAA ist es nicht. Eher AA bis Indie. Für AAA haben wir gar nicht das Budget und die benötigte Infrastruktur, um so etwas zu stemmen. Da braucht es Cluster-Vorteile, die wir nicht haben. Deswegen sollte sich Deutschland darauf konzentrieren. Dort kann man ebenfalls gut sein und gewinnen. Unser Mittelstand macht es vor. Der ist auch nicht AAA, aber häufig genug Hidden Champion. Und ganz global gesprochen braucht es auch einfach Größe. Wir stellen nicht einmal ein Prozent der Weltbevölkerung. Da zu denken, man könnten mit den ungleich größeren USA oder geschweige denn China mithalten, ist illusorisch. **SolemnStatement**

Nette Analyse, aber eigentlich ist es mir egal, woher ein Spiel kommt, Hauptsache, es gefällt mir. Es wäre jedoch eine Schande, wenn alles zu einem Einheitsbrei verkommen würde. **MarcoKaribik**

Vielleicht sollte man bei deutschen Spielen mal mehr Budget in das weltweite Marketing stecken? Denn an der Qualität liegt es sicher nicht. Aus den USA oder aus Polen kommen auch keine perfekten Spiele, denn diese haben ebenfalls einige Probleme. Vergleicht man einige der besten deutschen Spiele mal mit den besten fremdländischen Spielen, so ist die Qualität unserer Spiele eigentlich mindestens ebenbürtig. Gothic, Risen, Elex, Anno-Reihe, Die Siedler-Reihe, Deponia, Far Cry, Crysis, Spellforce, Turricon, Amberstar, Ambermoon, Lionheart, Battle Isle, Schleichfahrt, Aquanox, etc. Alles absolute Topspiele mit Schwächen, die auch die ausländischen Spiele haben. Es ist umgekehrt sogar eher erstaunlich, was 20 deutsche Entwickler bereits auf die Beine stellen, während 200 bis 600 Entwickler manchmal nicht mal etwas so Gutes auf die Beine stellen (z.B. Bioware mit Anthem). Was würde Piranha Bytes wohl für ein Spiel erschaffen, wenn man ihnen das Budget und die Menge an Entwicklern zur Verfügung stellen würde wie EA Bioware? Dass deutsche Spiele im Ausland und in Übersee oder Asien so wenig erfolgreich sind, liegt sicher nicht an der Qualität, sondern meiner

Meinung nach an der Vermarktungsstrategie. EA, Blizzard, Activision, Ubisoft und Co. buttern bei ihren Spielen extrem viel Geld in das Marketing, sodass sie die Aufmerksamkeit überall bekommen, egal in welchem Land. Ich glaube nicht, dass für unsere Spiele in den USA derart viel Marketing betrieben wird. Ohne Marketing jedoch erhält man auch nur wenig oder keine Aufmerksamkeit in anderen Ländern. Man muss sich ja nur mal einige amerikanische User-Reviews zu deutschen Spielen wie Gothic 2 durchlesen. Auch dort sind die, die es kennen, begeistert davon. Aber leider kennen es dort einfach zu wenige. **raven1386**

»Stümperhaft, aber ambitioniert!« Anders übersetzt, Kopf voller Ideen, aber keinen Plan, wie umsetzen, oder anders übersetzt: Viel wollen, wenig Können. Ich klammere Mimimi mal aus, die haben geliefert, was sie versprochen. **Paw**

We are Football – Ich liebe es

Sehr schön geschrieben, wirklich unterhaltsam. Ich habe das Spiel sogar so sehr geliebt, dass ich Steam dazu überreden konnte, mir trotz fünf Stunden Spielzeit einen Refund zu genehmigen, damit jemand anders meine Kopie haben kann, um damit genau den gleichen unfassbaren Spielspaß zu haben und sich genau so heftig wie ich zu verlieben. Share the love, sozusagen! **DorianTheGray**

Besser spät als nie. Danke schön für diesen grandiosen Artikel! Top! Voller Ernst auch, wirklich! Anstoss 3 für immer! **bambam576**

Der Artikel hat ja schon fast Penzhorn-Niveau. Super unterhaltsam! Sehr gerne mehr davon! **zingarro**

Ein Spiel wie ein (guter) Tatort

Ist natürlich schwierig, selbst deutsche international agierende Geldgeber davon zu überzeugen, dass es dafür eine breite Kundschaft geben könnte. Ein Berlin Noire mit ein wenig Life is Strange (insbesondere in der Interaktion und Ausgestaltung der Charaktere) und dazu noch ein brisantes Thema – warum nicht? Ich würde es lieben, in einem gut erzählten, nicht mal zwangsweise aufwändig produzierten (von mir aus auch Episoden-) Adventure irgendwelche Mordfälle mit moralischer und sozialer Brisanz und Aktualität der Thematik (Rassismus, Sexismus etc.) aufzuklären. Wenn ich dabei noch in die Tiefen der Abgründe der Menschlichkeit schauen und die eigenen Traumata meines Alter Egos

aufarbeiten könnte, wäre ich nicht abgeneigt. Wenn der alteingesessene Ossi-Kommissar Jürgen Seiler (der bei der Stasi war, aber das kommt erst später raus) mit einigen Frischlingen, unter anderem dem bereits einmal dienstrechtlich auffällig gewordenen Martin Gehrke und der chronisch unterschätzten und teilweise stark diskriminierten Fatma Al Ahmadi von der Akademie Aschersleben und einem rätselhaften Kontaktmann des Verfassungsschutzes, einen Mord aufklären soll, der wie ein Ehrenmord aussieht, aber sich zu einer komplexen Verzickung aus Hass und Vorurteil, aus Habgier und Verzweiflung entwickelt ... Aber es ist eben eher schwierig, die Leute davon zu überzeugen, sich in ihrer Freizeit, in der sie normalerweise gern dem eskapistischen Drang des Spielens nachgehen möchten, vor die eigene Haustür zu begeben. Aber ich würde es lieben. **AmonLFK**

Sorry Petra, denke, es hat mit dem Alter zu tun. Rede auch von mir (50) selbst. Mit 20 bis 30 Jahren will man die Welt erkunden und entdecken. Mit 50 (rede von mir, nicht von dir 35-jährigem Jungspund), meint man/frau, die Welt zu kennen, und orientiert sich mehr am eigenen Umfeld. **Psychic-Warrior**

Auch wenn ich vom durchschnittlichen Tatort wirklich keine gute Meinung habe (gibt Ausreißer nach oben), würde ich wirklich gerne ein Crime Adventure spielen, in dem es um weniger Übernatürliches geht. Aber wie das deduktive Arbeiten ins Gameplay übersetzen? Return of the Obra Dinn hat versucht, das zu lösen, indem man mehrere Fälle richtig gelöst haben muss, um eine Bestätigung zu bekommen. This is the Police macht das mit Polaroidfotos, die richtig angeordnet werden müssen. Life is Strange begleitet die Sequenz mit der Detektivwand-Sequenz narrativ. L.A. Noire macht das mit »ultra over the top extreme overacting«. Ich finde ein Whodunnit als Spiel mit der wirklichen Freiheit, zu entscheiden, was man untersuchen will, wem man glaubt und wem nicht, welches Beweisstück relevant ist, wirklich schwer umzusetzen. **c3phon**

Hat mich schon immer gereizt, wenn Settings nah am Zuhause sind. Für Emergency 4 war ich hellauf begeistert, und noch begeisterter war ich dann, als es eine München Mod geben sollte. Hat nicht jeder nach München-Mods, Berlin-Mods für GTA etc. gesucht? Selbst heute ertappe ich mich im Flugsimulator dabei, Orte in Deutschland und der Welt zu überfliegen, die ich selbst kenne, beispielsweise das Hinterland in Thüringen oder das, was hier vor meiner Haustür ist: Innenstadt München. Ich bin da voll bei dir, Petra. Kann man das mal irgendwo hinreichen, wo das umgesetzt wird? **HerrMetzger**