



FEEDBACK

Jagged Alliance 3

Boah, was für ein Hammertest. Richtig geil geschrieben, toll. Der Kreis schließt sich. Das ist noch die GameStar, die ich bereits seit 1997 lese.

pagandee

Ich bin nun runter von der ersten Insel und habe den ersten Sektor auf dem Festland gesichert. Ich merke, wie ich es nicht mehr gewohnt bin, Dinge einfach auszuprobieren und wie sehr manche andere Spiele einem das Denken abnehmen. Frustrationen hatte ich schon ein paar, aber das konnte ich immer auf meine falschen Entscheidungen zurückführen. Bis jetzt hatte ich insgesamt viel Freude an dem Spiel.

JanBrumm

Danke für diesen großartig geschriebenen Test, lieber Martin! Ich habe JA nie gespielt und einen Heidenrespekt vor diesen fordernden Strategiemammutwerken. Deiner Begeisterung kann ich mich aber wirklich nur schwer entziehen, und da es für das Spiel aktuell noch einen 20-Prozent-Vorbestellerbonus auf Steam gibt und ich vom letzten Geburtstag noch über 20 Euro Guthaben verfüge, gibt es kaum noch Ausreden. Freizeit ist zwar knapp bemessen, aber die Räume ich dem Spiel jetzt gerne ein!

Astrogator

Ich wollte es mögen, wirklich. Aber ich habe es refunded. Grafik beziehungsweise die Technik dahinter: Sie performt mies, Kamerawinkel und zu grelles Artedesign. Menüs: Kann man wohlwollend von Retro sprechen, aber sie sind einfach schrecklich. Das Spiel atmet so viel der originalen Atmosphäre, aber trotzdem will sich bei mir das JA-Gefühl nicht einstellen.

psycoma27

Shadow Gambit: The Cursed Crew

Um die Jahrtausendwende habe ich Soldaten hinter die deutschen Linien geschickt und fand es großartig. Dann habe ich mich durch den Wilden Westen taktiert und war verliebt. Danach kamen die Klingen des Shogun im Edo-Japan, und die Zeit flog nur so dahin. Und jetzt Voodoo-Piraten? Klasse! Es ist einfach großartig, wie viele verschiedene Settings man mit einer guten Grundidee abdecken kann – und ich bin so froh,

dass es Entwickler wie Mimimi gibt, die verstehen, was ihre Spieler wollen und das auch liefern. Denn Qualität ist nicht nur bei Piratenspielen das beste Arrrr-gument!

Chabneruk

Mimimi sind sehr tolle Entwickler, und auch wenn es nicht mein Setting ist, sieht es überaus charmant aus. Werde definitiv versuchen, zwischen dem Rollenspielwahnsinn, der gerade herrscht, mir zwischendurch mal die Zeit dafür zu nehmen, wenn aber möglichst stressfrei. Gekauft wird es trotzdem zum Vollpreis. Die beiden »Vorgänger« waren grandiose Spiele, und die haben das Genre im Alleingang wiederbelebt.

Carinthian Oak

Danke für diesen Test. Nachdem Shadow Tactics und Desperados 3 bereits Highlights für mich waren, freut es mich umso mehr, dass Mimimi mit Shadow Gambit erneut nachgelegt hat. Auch wenn sich einige am Piraten-Setting stören, ich finde es klasse. Gibt eh viel zu wenige (gute) Spiele mit diesem Setting. Toll finde ich bei Mimimi vor allem den Mut, immer wieder was Neues zu machen und sich dabei stets ein wenig weiterzuentwickeln. Erst das feudale Japan, dann der Wilde Westen und jetzt Piraten. Andere hätten wahrscheinlich einfach Fortsetzungen entwickelt. Ich bin daher auch schon sehr neugierig, welches Setting im vierten Spiel warten wird.

Shemyaza

Ich befürchte so ein wenig, dass die Kombination aus Setting und Release-Zeitpunkt zwischen Baldur's Gate 3 und Starfield ihnen zum Verhängnis wird. Dieses Jahr hat sehr viele große Releases, und das macht es für so ein Spiel noch etwas schwieriger. Ich werde es definitiv noch spielen, und mein Papa bekommt es zu Weihnachten, weil ihm Shadow Tactics und Desperados 3 gefallen haben. Ich hoffe nur, es rechnet sich alles für Mimimi.

Srefanius

Der Zustand der deutschen Spielebranche

Erstmal großes Dankeschön für diesen Artikel. Ich würde mich über mehr zu solchen Themen freuen. Ich finde es allerdings falsch, Gollum als Beispiel für die schwächelnde Games-Branche in Deutschland herzunehmen. Meine Erfahrungen in der deutschen Games-Branche waren eher geprägt von einer Skepsis allem Neuen gegenüber: 3D-Grafik? Können wir das überhaupt? Lasst uns lieber bei 2D-Sprites bleiben, damit haben wir Erfahrung. Ein Fantasy-Setting lieber nicht. Lieber irgendwas historisches und bloß nicht stilisiert, da ist man auf der

sicheren Seite. Alles, was man noch nicht kannte oder nicht verstand, wurde von den Führungskräften stets mit Misstrauen beäugt. Gollum ist all das nicht. Es ist eine völlige Katastrophe geworden, weil sich Daedalic mal wieder völlig übernommen hat. Aber man hat sich eben auch an neue Technik herangetraut und auch noch eine unkonventionelle Geschichte über eine eher unbeliebte Figur erzählt. Damit steht Gollum konträr zu den eigentlichen Problemen der deutschen Branche. Und ich fürchte, die Reaktion auf Gollum wird sein, dass sich die großen Firmen aus Deutschland eher noch weniger Neues trauen werden, um ja nicht für das nächste Gollum verantwortlich zu sein. Dabei wäre es absolut wichtig für den deutschen Standort, mehr zu wagen, zu experimentieren, und gerade Führungskräfte hierzulande müssten lernen, Mut zu haben, ihren Angestellten mehr zuzutrauen, um mehr Kreativität zu ermöglichen.

Ei

Die Aussage »Wir können und dürfen uns als Branche nicht allzu viele Gollums leisten ...« zeugt für mich von Unverständnis für die Branche. Bei Gollum kann man die schwache technische Ausführung kritisieren, aber Computerspiele entwickeln war, ist und bleibt ein Hochrisikogeschäft. Es gibt niemanden auf der Welt, der ein Rezept für garantieren Spielspaß und Erfolg hat, und es wird noch viele Games geben, die es nicht schaffen werden, wirtschaftlich erfolgreich zu sein. Daher halte ich den Denkansatz, dass sich Förderungen buchstäblich auszahlen sollen, für utopisch.

Irx

Bin ich eigentlich ganz alleine, wenn ich der Meinung bin, dass es aus geschäftlicher Sicht hart riskant und unverantwortlich ist, sich bei der Entwicklung von Produkten (ob nun Spiele oder Holztische) vollständig auf Fördergelder zu verlassen? Ich kriege das ja bei vielen Vorträgen und Konferenzen mit, wie sich dann vor allem junge Studios und Sachverständige damit aufplustern, wie viel Fördergeld die Region oder dieses und jenes Studio bekommen hat. Ich denke mir immer: »Ja, das ist schön, aber das war doch hoffentlich nur eine freudige Überraschung und nicht eure vollständige Business-Strategie?« Ich glaube, der wirkliche Hinderungsgrund ist der bürokratische Gewaltakt, in Deutschland unternehmerisch tätig zu sein, und die Folgen, die einem blühen, wenn man keinen Erfolg hat. Die Regeln und Gesetze scheinen für Unternehmen gemacht, die bereits seit mehreren Jahrzehnten hier ansässig sind und guten Umsatz machen. Für neue Unternehmer gibt es im Grunde nur diese Möglichkeit: »Stürz dich kopfüber rein, kämpf um dein Leben und bete, dass du Erfolg hast, sonst bist du im Grunde erledigt.«

Lcifer