



# DEIN FREUND, DER BUG



Alle Welt beschwert sich über Bugs, Bugs, Bugs. Zu Unrecht! Wir machen Schluss mit der geistlosen Hetze und brechen eine Lanze für die possierlichen Fehlerchen.

**K**onfuzius hat mal gesagt: »Ein Spiel ohne Bugs ist wie eine Kuh ohne Beine: Es sieht lustig aus, aber irgendwie fehlt was.« Wie bitte? Das hat Konfuzius nie gesagt? Na gut, ist dann wohl ein Übersetzungsfehler. Hätte er aber sicher gesagt, wenn es im alten China schon Bugs gegeben hätte. Und Computer. Denn Bugs, jene kleinen und großen Fehler, gehören zum modernen PC-Spiel wie das Brecheisen zu Gordon Freeman. Umso abscheulicher, dass heutzutage regelrechte Hetzjagden stattfinden; weltweit poltern die Spieler gegen Bugs.



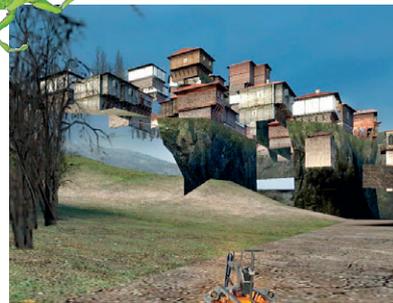
**GTA San Andreas:** Ein Polizist versinkt im Boden. Freuen Sie sich schon auf den Patch?



**Yager:** Ein mehrteiliger Bauer! Mit Eselkarren! Den vergessen Sie so schnell nicht, wetten?



Doch haben Sie mal drüber nachgedacht, wie eine Welt ohne Bugs aussähe? Besser? Ja, vielleicht auf den ersten Blick. Doch erst Bugs erzeugen, was viele Spiele alleine gar nicht schaffen würden: denkwürdige Augenblicke und wertvolle Erinnerungen. Der erste kaputte Speicherstand, die erste unlösliche Quest, der erste tödliche **Counterstrike**-Lag – all das bleibt ins Gedächtnis eingegraben wie der erste überhitzte Prozessor in das Mainboard. Und wenn **Half-Life 2** drei Sekunden vor dem Endgegner abschmiert (und Sie vorher mal wieder nicht gespeichert haben), dann bleibt diese Erinnerung sicher länger haften als die an den Endgegner selbst. Oder erinnern Sie sich so aus dem Stegreif an den Endgegner von **Half-Life 2**? Na? Also, sehen Sie. Bugs bereichern Spiele, von den schönsten Fehlern werden wir noch unseren Kindern erzählen – etwa die Geschichte, wie Lara mal so zwei riesige... Köpfe hatte. Übrigens: Eine Welt ohne Bugs wäre auch eine Welt ohne Patches, und eine Welt ohne Patches wäre eine Welt ohne



**Half-Life 2:** Schwebende Häuser sind inzwischen Standard, aber immer wieder denkwürdig schön.

Freude. Stellen Sie sich vor, Sie kaufen ein Programm und spielen es problemlos durch. Wie öde! Wenn jedoch Bugs auftauchen, fiebern Sie dem Patch entgegen und freuen sich umso mehr, wenn dieser die Fehler auch wirklich beseitigt. Dieses Glücksgefühl kann ein perfektes Spiel nie bieten. Nicht umsonst hat Konfuzius gesagt: »Eine Welt ohne Bugs ist wie ein Auto ohne Räder...« Das hat er nie gesagt? Gut, hat er nicht. Aber Sie wissen ja, was wir meinen. **GR**



DVD:  
Die Redaktion  
Bug-Folge

## »EIN SPIEL OHNE BUGS IST WIE EINE KUH«



Der Bug-Forscher  
(Abb. ähnlich)

Auf dem Parkplatz der Münchner Metro trafen wie einen Bug-Forscher, der uns seinen Namen nicht nennen wollte. Interviewt haben wir ihn trotzdem.

**GameStar** Bugs leiden im Allgemeinen unter einem sehr schlechten Ruf. Zu Recht?  
**Forscher** Nein. Denn wissen Sie, sogar Konfuzius hat mal gesagt: »Ein Spiel ohne Bugs ist wie eine Kuh...«

**GameStar** Wissen wir, steht da links oben im Text.  
**Forscher** Ach so. Dann lassen Sie mich gleich zu meinem Schlusswort kommen: Bugs sind wichtig und notwendig, sonst heulen wieder alle.

**GameStar** Bitte? Wer heult?  
**Forscher** Ich muss dann auch schon wieder weg, hab' da noch einen Arzttermin.

**GameStar** Am Sonntag?  
**Forscher** (im Laufen) Jaja, tschüss dann.



## GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 85: POWER-PETZI

Bei Tag ist Petra Schmitz nur eine langweilige Redakteurin, die ganz viele langweilige Sachen macht.



Ich mach heut' nix.

Doch wenn es Nacht wird in München...



...verwandelt sie sich in Power-Petzi!



Ich mach heut' nix.

Eine langweilige Superheldin.