

GameStar^{t!}

Unsere Titelgeschichte hat zu einigen Diskussionen in der Redaktion geführt: Wird **Team Fortress 2** das Ende tumber Deathmatch-Orgien einläuten? Denn statt nur auf alles zu ballern, was sich bewegt, müssen die Spieler taktisch zusammenarbeiten, um gegnerische Teams zu besiegen. Wer Multiplayer-Programmen gegenüber zurückhaltend ist, freut sich auf **Half-Life: Opposing Force**. In das Addon zur Action-Referenz wird ungeheurer Design-Aufwand gesteckt – davon konnten wir uns bei unserem Valve-Besuch überzeugen.

Wo kommen nur die vielen guten Spiele her? Daß sich gleich mehrere Highlights wie **Dungeon Keeper 2**, **Outcast**, **Need for Speed 4** oder **Descent 3** in einem einzigen Sommer-Heft einstellen, ist schon sehr ungewöhnlich. Allerdings stecken hinter solchen Hit-Ballungen oft auch die Quartalsergebnis-Zwänge börsennotierter US-Hersteller. Was passiert, wenn Produkte aus wirtschaftlichen Gründen zu früh veröffentlicht werden, zeigen **T.A. Kingdoms** und **Heavy Gear 2** – auch das zwei potentielle Hits, denen es aber merklich an Feinschliff fehlt.

Die deutschen Hersteller haben ganz andere Sorgen. Der Ausnahme-Verkaufshit **Anno 1602** und die Dauer-Erfolgsserie **Die Siedler** können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Deutschlands Spiele international keinen Blumentopf gewinnen. Und das hat Folgen: Weil hiesige Designer vom größeren Teil der möglichen Gewinne abgeschnitten sind, wird der qualitative Abstand zu internationalen Software-Schmieden immer größer. Peter Steinlechner hat in seinem Report **Deutschland, Spielezwerg** Ursachenforschung betrieben.

Viel Spaß beim Sonnen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

