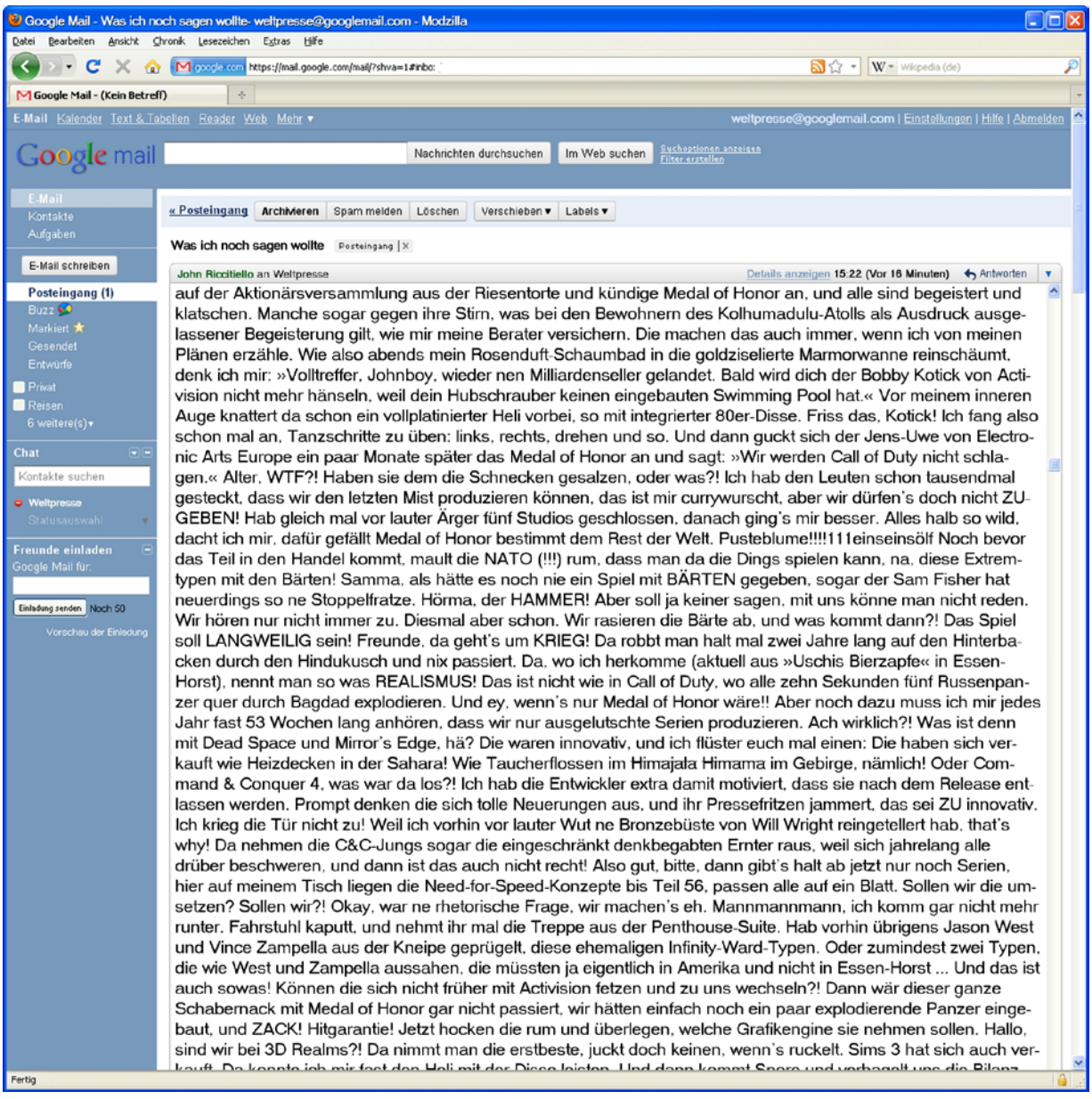
Der Brandbrief

Der Geschäftsführer von Electronic Arts hat der Weltpresse eine 60.000 Wörter lange E-Mail geschickt, in der er sich über das vergangene Jahr beschwert.



Google Mail - Was ich noch sagen wollte- weltpresse@googlemail.com - Modzilla

Datei Bearbeiten Ansicht Chronik Lesezeichen Extras Hilfe

Google Mail - (Kein Betreff)

E-Mail Kalender Text & Tabellen Reader Web Mehr ▾ weltpresse@googlemail.com | Einstellungen | Hilfe | Abmelden

Google mail Nachrichten durchsuchen Im Web suchen

E-Mail schreiben

Posteingang (1) Buzz Markiert Gesendet Entwürfe Privat Reisen 6 weitere(s)▾

Chat Kontakte suchen Weltpresse

Freunde einladen Google Mail für: Einladung senden Noch 50 Vorschau der Einladung

« Posteingang Archivieren Spam melden Löschen Verschieben ▾ Labels ▾

Was ich noch sagen wollte Posteingang

John Riccitiello an Weltpresse Details anzeigen 15:22 (Vor 16 Minuten) Antworten

auf der Aktionärsversammlung aus der Riesentorte und kündige Medal of Honor an, und alle sind begeistert und klatschen. Manche sogar gegen ihre Stirn, was bei den Bewohnern des Kolhumadulu-Atolls als Ausdruck ausgelassener Begeisterung gilt, wie mir meine Berater versichern. Die machen das auch immer, wenn ich von meinen Plänen erzähle. Wie also abends mein Rosenduft-Schaumbad in die goldziselierte Marmorwanne reinschäumt, denk ich mir: »Volltreffer, Johnboy, wieder nen Milliardenseller gelandet. Bald wird dich der Bobby Kotick von Activision nicht mehr hänseln, weil dein Hubschrauber keinen eingebauten Swimming Pool hat.« Vor meinem inneren Auge knattert da schon ein vollplatinierter Heli vorbei, so mit integrierter 80er-Disse. Friss das, Kotick! Ich fang also schon mal an, Tanzschritte zu üben: links, rechts, drehen und so. Und dann guckt sich der Jens-Uwe von Electronic Arts Europe ein paar Monate später das Medal of Honor an und sagt: »Wir werden Call of Duty nicht schlagen.« Alter, WTF?! Haben sie dem die Schnecken gesalzen, oder was?! Ich hab den Leuten schon tausendmal gesteckt, dass wir den letzten Mist produzieren können, das ist mir currywurscht, aber wir dürfen's doch nicht ZUGEBEN! Hab gleich mal vor lauter Ärger fünf Studios geschlossen, danach ging's mir besser. Alles halb so wild, dacht ich mir, dafür gefällt Medal of Honor bestimmt dem Rest der Welt. Pusteblume!!!!111einseinsölf Noch bevor das Teil in den Handel kommt, mault die NATO (!!!) rum, dass man da die Dings spielen kann, na, diese Extremtypen mit den Bärten! Samma, als hätte es noch nie ein Spiel mit BÄRTEN gegeben, sogar der Sam Fisher hat neuerdings so ne Stoppelfratze. Hörma, der HAMMER! Aber soll ja keiner sagen, mit uns könne man nicht reden. Wir hören nur nicht immer zu. Diesmal aber schon. Wir rasieren die Bärte ab, und was kommt dann?! Das Spiel soll LANGWEILIG sein! Freunde, da geht's um KRIEG! Da robbt man halt mal zwei Jahre lang auf den Hinterbacken durch den Hindukusch und nix passiert. Da, wo ich herkomme (aktuell aus »Uschis Bierzapfe« in Essen-Horst), nennt man so was REALISMUS! Das ist nicht wie in Call of Duty, wo alle zehn Sekunden fünf Russenpanzer quer durch Bagdad explodieren. Und ey, wenn's nur Medal of Honor wäre!! Aber noch dazu muss ich mir jedes Jahr fast 53 Wochen lang anhören, dass wir nur ausgelutschte Serien produzieren. Ach wirklich?! Was ist denn mit Dead Space und Mirror's Edge, hä? Die waren innovativ, und ich flüster euch mal einen: Die haben sich verkauft wie Heizdecken in der Sahara! Wie Taucherflossen im Himajala Himama im Gebirge, nämlich! Oder Command & Conquer 4, was war da los?! Ich hab die Entwickler extra damit motiviert, dass sie nach dem Release entlassen werden. Prompt denken die sich tolle Neuerungen aus, und ihr Pressefritzen jammert, das sei ZU innovativ. Ich krieg die Tür nicht zu! Weil ich vorhin vor lauter Wut ne Bronzebüste von Will Wright reingetellert hab, that's why! Da nehmen die C&C-Jungs sogar die eingeschränkt denkbegabten Ernter raus, weil sich jahrelang alle drüber beschweren, und dann ist das auch nicht recht! Also gut, bitte, dann gibt's halt ab jetzt nur noch Serien, hier auf meinem Tisch liegen die Need-for-Speed-Konzepte bis Teil 56, passen alle auf ein Blatt. Sollen wir die umsetzen? Sollen wir?! Okay, war ne rhetorische Frage, wir machen's eh. Mannmannmann, ich komm gar nicht mehr runter. Fahrstuhl kaputt, und nehmt ihr mal die Treppe aus der Penthouse-Suite. Hab vorhin übrigens Jason West und Vince Zampella aus der Kneipe geprügelt, diese ehemaligen Infinity-Ward-Typen. Oder zumindest zwei Typen, die wie West und Zampella aussahen, die müssten ja eigentlich in Amerika und nicht in Essen-Horst ... Und das ist auch sowas! Können die sich nicht früher mit Activision fetzen und zu uns wechseln?! Dann wär dieser ganze Schabernack mit Medal of Honor gar nicht passiert, wir hätten einfach noch ein paar explodierende Panzer eingebaut, und ZACK! Hitgarantie! Jetzt hocken die rum und überlegen, welche Grafikengine sie nehmen sollen. Hallo, sind wir bei 3D Realms?! Da nimmt man die erstbeste, juckt doch keinen, wenn's ruckelt. Sims 3 hat sich auch ver-

Fertig

GR

GameStar-Fotoroman Folge 137: Alles Vorurteile

Schicken Sie lustige Bilder aus Spielen an vorletzte@gamestar.de, sonst schicken wir Ihnen eine E-Mail!