

[Free] Der Spielmacher

Der Spielmacher

Von Johannes Ulbricht
audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation - Verkaufsrang: #880952 in BcherVerffentlicht am: 2010-01-15Einband:
Taschenbuch352 Seiten | File size: 76.Mb

Von Johannes Ulbricht : Der Spielmacher before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Der Spielmacher:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ein schnes BuchVon J-L-KIch habe der Spielmacher gekauft, nach dem ich die Extraleben Romane durchgesuchtet hatte und suchte hnliche Romane, die sich mit Retrogaming oder sowas beschftigen. Auch wenn es hier nicht das Thema ist, wurde ich nicht enttuscht. Zwar ist der Schreibstil des Autors etwas gewhnungsbedrftig. weil er immer wieder die

Perspektiven wechselt, aber wenn man die ersten Seiten berstanden hat entwickelt sich das Buch und wird spannend. Wie andere schon erwähnt haben, es geht nicht rein um das Spielermachen, sondern um jemanden der in der Spielebranche arbeitet, ein Abenteuer erlebt und dabei über seine Branche philosophiert, so könnte man es zusammenfassen. Dafür ist es meiner Meinung nach ganz gut gelungen. 4 von 5 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nicht besonders Spielebezogen. Von FenIch hatte große Hoffnungen bei diesem Buch, wurde es doch in diversen bekannten Spielezeitschriften wärmstens empfohlen. Gute Lektüre von und über Spiele ist sehr SEHR selten am Markt anzutreffen, doch leider zählt dieses Buch nur eben "gerade noch" dazu. Gefühlte 50% der Seiten erzählen von der eher monoton wirkenden Kindheit des Autors, wobei leider nur interessante Randbereiche davon wirklich mit Spielen zu tun haben. Dennoch gibt es auch hier Lichtblicke in Form von einigen Anspielungen auf Klassiker der Amiga- und Commodore-Ära, die den Fan schmunzeln lassen. Auch die Gefühlswelt des Autors wurde passend zur Stimmung seiner damaligen Generation sehr gut in Szene gesetzt. Was diesem Buch jedoch fehlt, sind die wirklichen Besonderheiten. Die Story liest sich eher wie ein 08/15 Wirtschaftsthiller inkl. dem eingängigen Schema von Aufstieg und Fall der Hauptfigur. Unglücklicherweise verklemmt sich die Erzählung zwischen oberflächlichen Beschreibungen der Spielebranche und langweilt den Leser mit flach wirkenden, nicht näher ausgearbeiteten Charakter-Stereotypen. Dennoch vergeblich ich NOCH 3 Sterne, denn "Der Spielermacher" ist ein durchweg flüssiges und stiliches geschriebenes Buch, das man sich zügig - wenn auch weitgehend emotionslos - in einem Stück durchliest. Wer sich hier wirklich tiefgreifende Einblicke in die Branche erhofft, wird leider herbe enttäuscht. Es bleibt stets bei den blichen Oberflächlichkeiten, wie man sie aus den Medien bereits kennt. Wer mehr Details möchte, wird eher noch in den Kolumnen der gängigen Spiele-Fachzeitschriften fündig. Schade...sehr schade! 1 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Kein Muss für jeden Games-Enthusiasten. Von EinckNach den Romanen von Konstantin Gilles, die mir sehr gut gefallen haben, wollte ich einen weiteren Roman mit Spielebezug lesen. Die Wahl fiel auf "Der Spielermacher" ebenfalls vom CSW Verlag. Um es kurz zu machen: Der Roman hat mir persönlich überhaupt nicht gefallen. Der verwendete Schreibstil wirkt unbeholfen und simpel. Der Plot erscheint mir uninspiriert und die Erzählweise (Erzählperspektive wechselt zwischen Ich- und Er-Erzähler) wirkt aufgesetzt. Wenn der Held in seinen Jugendjahren immer wieder davon erzählt, ein Computerspiel programmieren zu wollen, machte sich bei mir stets Kollege Fremdscham breit. Kurz vor Seite 200 habe ich aufgegeben, das kommt sonst eigentlich nie vor.

Kurzbeschreibung Stephans Leben ist geprägt vom hohen Arbeitsdruck und schnellen Veralten hochfliegender künstlerischer Visionen in der kurzlebigen Gamesbranche, vom Scheitern naiver Träume in der rauen wirtschaftlichen Realität, von Verrat und Rache. In einem Flug von Neu Delhi nach München lässt er sein Leben Revue passieren. Von den Anfängen in den 90ern und seinen großen Erfolgen bis zum bitteren Absturz der ihn nach Indien führte. In Deutschland angekommen fasst er neue Pläne. Der Autor verarbeitet Insiderkenntnisse aus der Computerspielbranche und ist in hohem Maße authentisch, was das Flair und die wirtschaftlichen Gegebenheiten in der Computerspielbranche angeht. Die Geschichte spielt an realen Orten wie z. B. der Computerspielmesse 'Games Convention', die die interessierten Leser aus eigener Anschauung kennen und wieder erkennen.