

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## UT Strike Force war mein Counter-Strike

André Eymann am Mittwoch, dem 21. November 2007

**Eigentlich ist der Ego-Shooter Strike Force noch nicht wirklich ein Retrogame. Aber immerhin sind mittlerweile sieben Jahre vergangen, seitdem das Spiel das Licht der Welt erblickte.**

Genau wie seinerzeit Counter Strike als Modifikation für Half-Life erschien, bahnte sich Strike Force für Unreal Tournament seinen Weg in die Herzen der Shooter-Freunde. Doch was ist dran an diesem Spiel? Warum konnte er in relativ kurzer Zeit so viele Spieler begeistern? Werfen wir einen Blick auf die Erfolgsgeschichte von Strike Force und lüften wir das Geheimnis dieses großartigen Shooters.

Am Ende des Beitrags findet ihr ein exklusives Interview mit Jori Virolainen aka „Jovi“ aus dem März 2008. Jovi ist einer der Programmierer von Strike Force. Im Interview erfahrt ihr mehr über die Hintergründe, sowie über die zukünftigen Pläne.

## Ein Abend in der Bank von Texas

Draußen zirpen die Zikaden. Es ist heiß. Mein Name ist Johan.

Die Kampfausrüstung die ich am Körper trage, macht es mir auch nicht gerade leichter.

Ich stehe vor einer Bank. Irgendwo in Texas. Links und rechts von mir Holzkisten. Ich gehe ein letztes Mal zur Inventory Station und packe noch ein paar Granaten ein. Dann gehe ich rein. Durch den gemauerten und schmalen Flur. Als ich die erste Tür öffne, höre ich ein plumpes Geräusch und ein leises „Ahhh ...“

Das klang wie ein Mensch. Bin ich schon so nahe? Zügig biege ich nach links ab und eile das Treppenhaus hinauf. Während ich laufe, tausche ich mein durchgeladenes Assault Rifle durch eine Granate aus. Am Ende des Treppenaufgangs schleudere ich das explosive Geschoss links in den Gang hinein und warte. Dann die Detonation. Und Stille. Kein Erfolg. Alles sicher, also weiter an den Toiletten vorbei und in die Hocke.

Im Inneren der Bank höre ich jemanden laufen. Nur ganz leise. Das Geräusch vermischt sich mit dem des Brunnens weiter unten in der Schalterhalle. Ganz kurz kann ich sehen, wie der Terrorist in Richtung Brunnen läuft. Also sofort die Treppen herunter und links die Galerie hinauf. Von hier habe ich eine bessere Sicht. Ich packe die Granate in den Rucksack und lade mein Assault Rifle durch. Langsam schleiche ich an der Wand entlang bis ich den Balkon über der Schalterhalle erreiche.

Das Geräusch des Wassers im Brunnen ist jetzt so laut, dass ich die Laufgeräusche meines Gegners nicht mehr hören kann. Aber sehen kann ich ihn. Er hockt rechts neben dem Brunnen und wartet. Ich lege an und schleiche nach vorn. Mein roter Visierpunkt rückt langsam über das Geländer und zielt nun direkt auf den Kopf des Rivalen.

Doch plötzlich steht er auf und läuft nach vorn in Richtung Galerie. Verdammt! Schnell zurück und von oben durch den Deckendurchbruch schauen. Dort unten läuft er. Sofort feuere ich das ganze Magazin meines Maschinengewehrs auf ihn ab. Er kann nicht sehen, woher die Schüsse kommen. Patronen prasseln auf den Boden. Dann sinkt mein Widersacher auf die kalten Fliesen. Überall Blut. Und dann Stille.

Diese Runde geht an mich – und mein Mitspieler beißt erneut vor Frust in die Tischkante.



Strike Force 1.81 – Map: Texas Bank. (Bild: André Eymann)



Unterwegs in der Texas Bank: Jeder Schritt kann der letzte sein ... (Bild: André Eymann)





... und das Ende im Strike Force-Match bedeuten. (Bild: André Eymann)



Texas Bank: Enemy Team Eliminated. (Bild: André Eymann)

## Neuigkeiten zu Strike Force



Strike Force 1.81 – Map: Angel Fire. (Bild: André Eymann)

Ihr habt es schon gemerkt: Strike Force ist ein realistischer Taktik-Shooter. Das Team von Produzent Mike „Optimizer“ Hamlett hat im Jahre 2000 eine der spannendsten und professionellsten Modifikationen für die Unreal Tournament-Engine erschaffen.

Es muss allerdings einräumt werden, dass der Stern von Strike Force langsam zu verblassen droht. Die Weiterentwicklung des Spiels auf der Unreal Tournament 2004 Engine konnte den Erfolg der Vorgängerversion bisher nicht fortsetzen.

Zusätzlich hat sich der Produzent mit dem neuen Projekt Strike Force Red Cell auf neue Ziele (PC und Xbox 360) konzentriert. Leider gibt es hierzu in der letzten Zeit keine Neuigkeiten. Deshalb geht es hier im Wesentlichen um Strike Force 1.7 und 1.8 – den beiden letzten Versionen für UT 99. Die Zeit wird zeigen, ob das großartige Strike Force in der Zukunft ein Comeback erleben wird.

## Nur das Team zählt

Strike Force ist ein reinrassiger Multiplayer-Mod. Es gibt keine Story oder Handlung, die das Spiel wesentlich prägen. Man weiß lediglich, dass das Team an mehrere Schauplätze des Planeten ausgesandt wurde, um dem Terrorismus Einhalt zu gebieten. Und dazu sind viele Mittel recht. So verwundert es nicht, dass viele Einsätze in einem wahren Blutrausch enden. Schwache Nerven bleiben besser Zuhause. Jugendschützer auch.

Um Strike Force nicht unbedingt mit anderen Shootern vergleichen zu müssen, beschreibe ich in diesem Beitrag eher wie sich das Spiel anfühlt, als auf die Technik und Features einzugehen.

Dennoch sei kurz erwähnt, dass es vier Spielmodi (Deathmatch, Team Deathmatch, Hostage Rescue und Escape) gibt. Außerdem bietet das Spiel Bots an, um den Spielspass zu erhöhen. Gerade Deathmatches können so zu einem reinen Reaktionsspiel werden.



Strike Force 1.81 – Map: Russian Outpost. (Bild: André Eymann)

## Gameplay killt Grafik

Wie oft hat man das schon über etwas betagtere Spiele gehört: „Boah, ist das eine miese Grafik. Das sieht ja aus wie in der Steinzeit.“ Da kann ich nur sagen: absolut richtig. Und: das ist aber total egal.

Denn hier setzt das Gameplay den Maßstab. Und hinter dem können sich einige aktuelle Titel locker verstecken. Selbst renommierte Publisher bekommen selten so eine dichte Atmosphäre hin, wie es das Team von Strike Force geschafft hat.

Sleepy Town: langsam schleiche ich die Rampe rauf. Auf einmal – wie durch einen Zufall – steht er vor mir. Lädt gerade sein Sniper Rifle durch. Ich zume und schalte auf 6-fache Vergrößerung. Dann drücke ich ab. Der Schuss verhallt. Mein Gegner sackt zusammen. „That was a kill“, sagt die Stimme aus dem Off.

Die Wahl der Waffe ist wichtig bei Strike Force. Wie auch bei Black oder Killzone ist sie der Protagonist des Spiels.

Es ist enorm bedeutend, im richtigen Moment für den Angriff oder die Verteidigung bereit zu sein. Mensch und Maschine werden zu einer Einheit: man wird selbst zur Waffe. Dabei muss man gerade bei den Sniper Rifles auf ein durchgeladenes Magazin achten. Sonst kann ein profanes „Klick“ das letzte Geräusch sein, das man auf Erden hört.





Strike Force 1.81 – Map: The Park. (Bild: André Eymann)





Den Gegner im Visier – Map: Sleepy Town. (Bild: André Eymann)

## Messe Deine Kraft

Nach jeder gespielten Runde wird abgerechnet. Je nach persönlichem Durchhaltevermögen, kann der Spieler mehrere Auszeichnungen gewinnen.

Das motiviert neben den erzielten Punkten zusätzlich. So wird man vielleicht nicht nur zum „Best Player of the Match!!!“, sondern kassiert auch gleich noch militärische Anerkennungen wie den Golden Star oder das Purple Heart. Es kann für den Rivalen ganz schön frustrierend sein, wenn man auf der Uniform keinen Platz mehr für seine Abzeichen findet. Übrigens: vor der Sprengkraft der Granaten sollte man sich besonders in Acht nehmen. Ihre Reichweite ist oft größer als man laufen kann.



Kollateralschaden einer Granate – Map: House. (Bild: André Eymann)

Verpasst man rechtzeitig die Deckung, ist es schnell vorbei. So entwickelt man sich bei Strike Force zwangsläufig zu einem eher defensiven Kämpfer. Zumindest sei das angeraten, wenn man länger als einige Minuten überleben will.

Einen sicheren Unterschlupf für eine Deckung findet man fast auf jeder Map. Dunkle Ecken oder kleine Räume gibt es viele. Das hilft auch bei einem Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt. Ein Unterschlupf ist ebenfalls gut dafür geeignet, den rasenden Puls nach einem Sprint wieder auf ein normales Niveau zu bringen. Das kann von großer Bedeutung sein, wenn der Gegner plötzlich hinter einem steht.



Warten auf den richtigen Moment – Map: Real Thing. (Bild: André Eymann)

## Kämpfen nicht Campen

Damit nun aber nicht der Eindruck entsteht, Strike Force sei ideal für Camper oder nur für senile Kriegsveteranen geeignet: hier geht es natürlich auch wesentlich um Geschwindigkeit und das Überraschungsmoment.

Die Maps bieten viele alternative Laufwegen, um dem Gegner von hinten auf die Schulter zu klopfen. Das steht gerade dem Campen sehr entgegen. Denn man muss immer gefasst sein, dass einem das gegnerische Team in den Rücken fällt. Ein erfahrener Spieler beschreibt seine Taktik wie folgend aufgelistet. Wenn alle im Team diesen Regeln folgen, sollte der Gegner keine Chance haben.

## Die goldenen Regeln von Strike Force

- Mache Dich mit Deinem Team und der Startposition vertraut.
- Prüfe den kürzesten Weg zum Gegner.
- Laufe – besser noch „renne“ – zum Gegner und versuche hinter ihn zu kommen.
- Wenn das alles nicht passt: folge Deinem Team und sichere nach hinten ab.
- Wenn Du aus dem Spiel ausgeschlossen wirst: versuche Deinem Team zu folgen und sichere nach hinten ab.

## Kleine Waffenkunde

Wurde man erst einmal angeschossen oder hat sich durch einen Sprung aus großer



Höhe verletzt, hinterlässt man Blutspuren. Diese können vom Gegner verfolgt und zur Ortung genutzt werden.

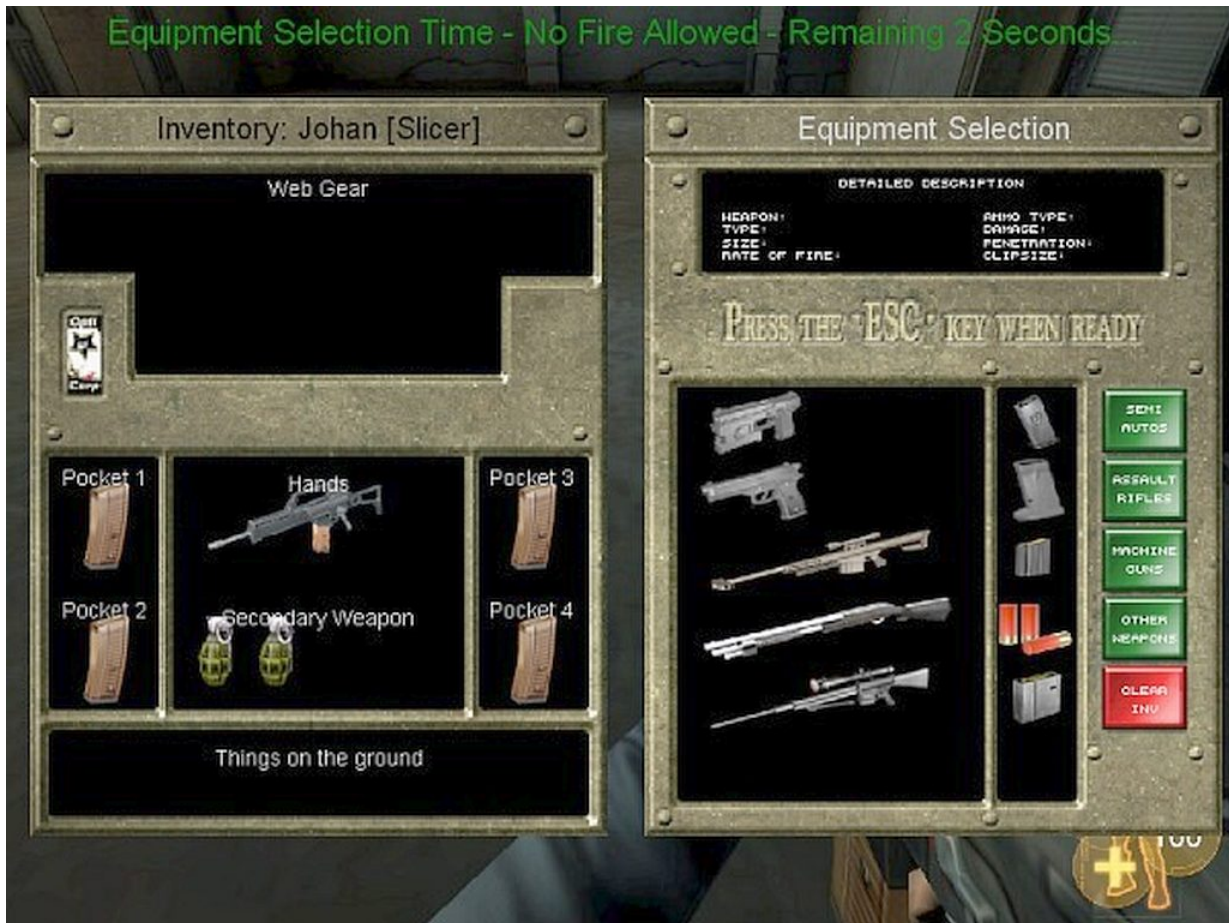
Übrigens: Strike Force kennt keine Medipacks oder Health Kits, um Verletzungen zu heilen. Dies ist ein weiterer Grund Vorsicht walten zu lassen.

Obwohl man zu Beginn einer Runde die Waffen gezielt auswählt, kann man auch später noch Änderungen an der Bewaffnung vornehmen. Überall auf den Karten befinden sich dafür Inventory Stations. Durch Drücken der Taste „I“ können an dieser Stelle beliebige Änderungen an der Ausrüstung vorgenommen werden. Das ist gerade im Falle der schnell verbrauchten Granaten sinnvoll. Ebenso können leere Magazine durch gefüllte ausgetauscht werden.

Im Spiel sieht das dann so aus wie auf dem Bild oben. Jede Waffe, sowie jeder Spielcharakter verfügt über spezifische Eigenschaften. So ist es ratsam, die richtige Waffe für den gewählten Charakter einzupacken. Das Spiel gibt hier aber über das Menü Hilfestellung. Die Eigenschaften des gewählten Kämpfers werden inklusive seiner bisherigen Laufbahn und seiner Vorzüge detailliert beschrieben.



Strike Force 1.81 – Eine Inventory Station – Map: Safe House. (Bild: André Eymann)



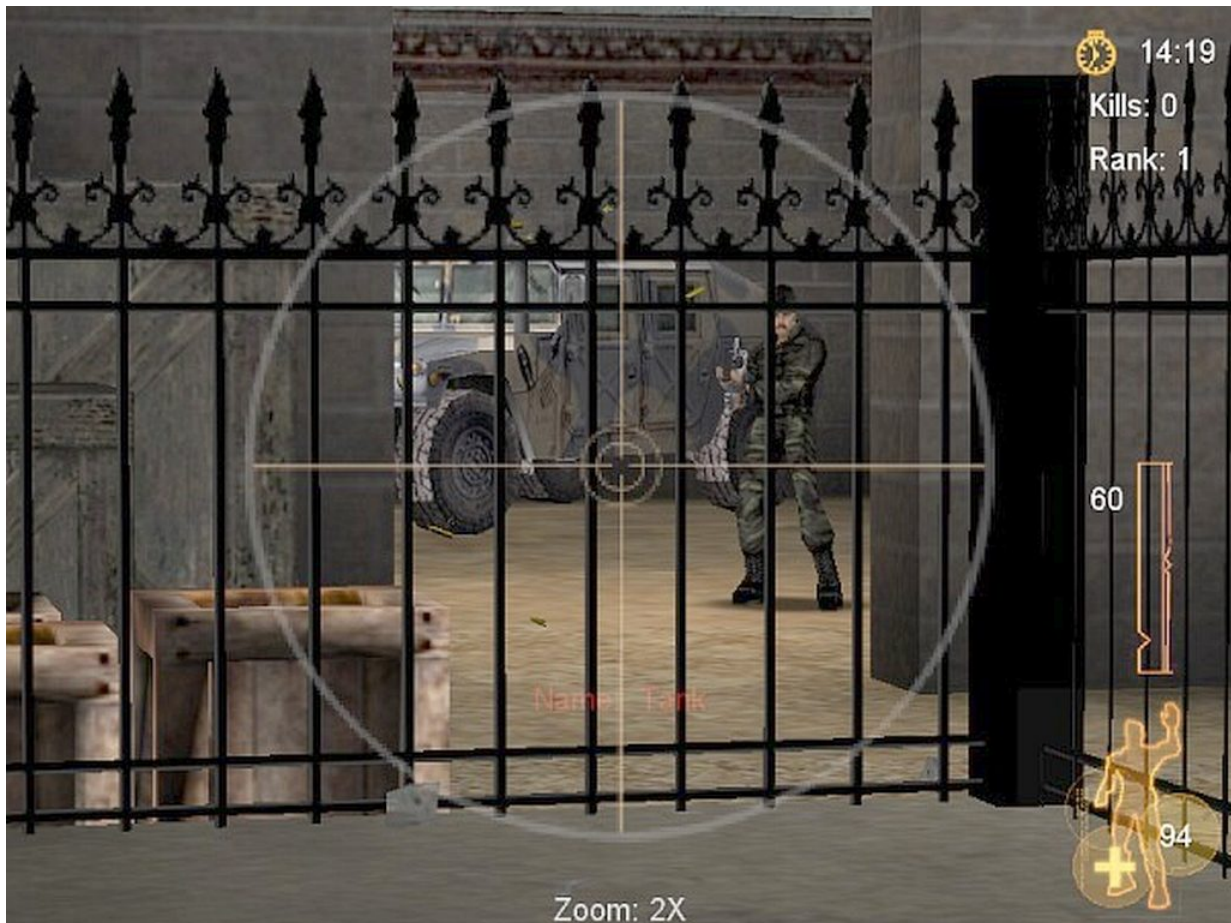
Strike Force 1.75 – Die Waffenauswahl. (Bild: André Eymann)

## Hinter feindlichen Linien

Zwar haben die Mapper von Strike Force hier und da schöne Fahrzeuge auf den Karten abgestellt, nutzen aber lassen sich diese nicht. Es gibt im ganzen Spiel kein einziges selbst steuerbares Vehikel.

Aber genau das steigert den Spielspass. Und eben weil es bei SF keine Fahrzeuge gibt, ist man häufig auf seine Kondition angewiesen. Wenn man zu lange zu schnell rennt, geht einem die Puste aus. Der Vorteil der nicht vorhandenen Fahrzeuge, liegt in der direkten Konfrontation die auch zu mehr Abstimmung untereinander führt. Die Maps sind klein genug, schnell auf einen Gegner zu treffen. Und sie sind ausreichend groß für taktische Spielereien.





Strike Force 1.75 – Den Puls im Griff – Map: Grey Skies. (Bild: André Eymann)

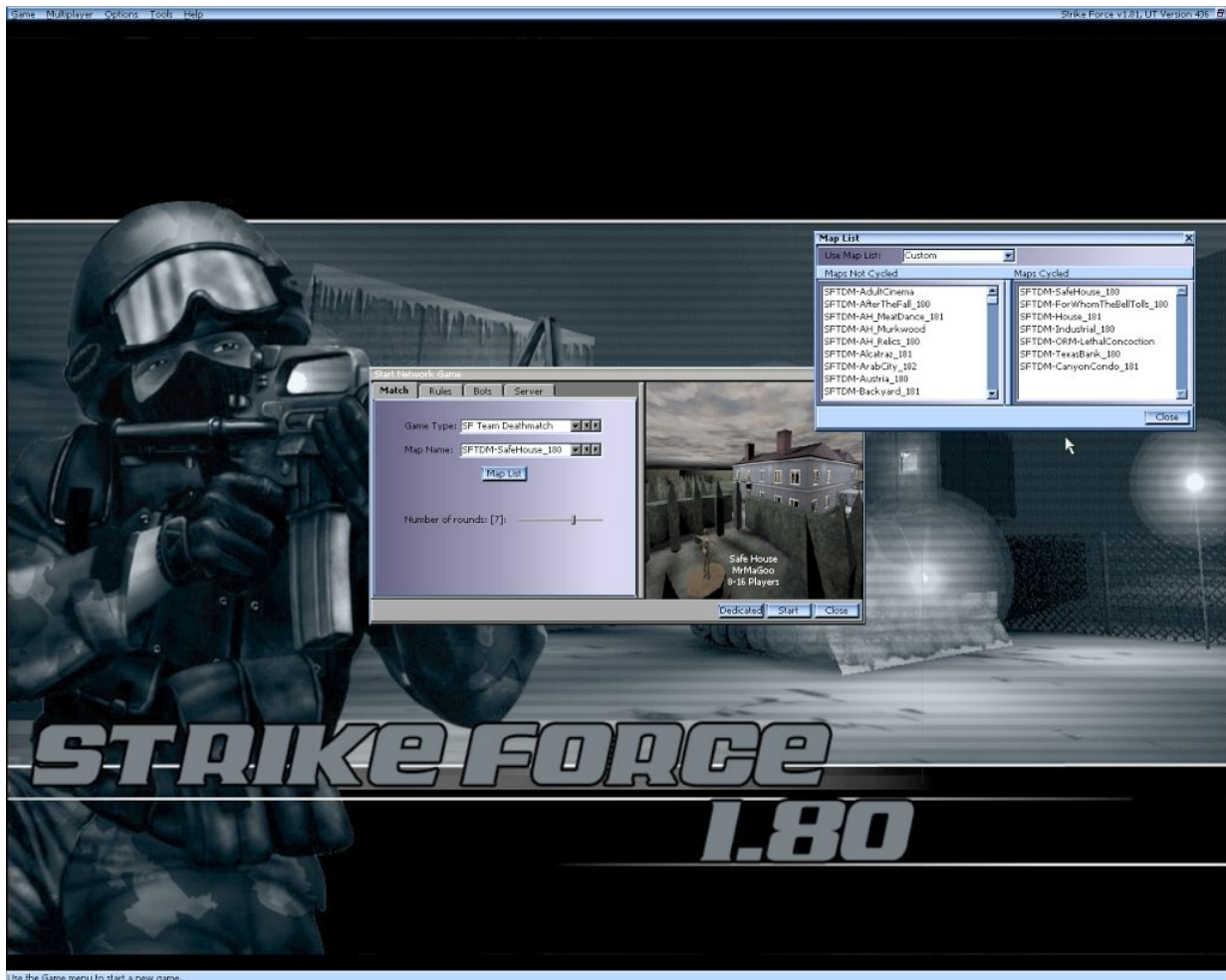
## Auf der LAN-Party

Gerade weil das Spiel ein erstklassiger Multiplayer-Shooter ist, entfaltet das Strike Force in einem lokalen Netzwerk natürlich am meisten Atmosphäre. Strike Force unter Freunden in einer lokalen LAN-Party Runde zu spielen, macht besonders viel Spaß.

Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass es in vielen Matches Momente der puren Spannung gab. Dabei müssen es gar nicht so viele Mitspieler sein. Es gibt ausreichend viele Maps, auf denen man sich als Zweier-Pärchen, oder sogar Angesicht zu Angesicht, gegenüberstehen kann, ohne dass der Spaß fehlen würde.

Die Planung welche Maps in welcher Reihenfolge gespielt werden, kann mit einer Map-List am besten vorbereitet werden. Ebenso werden hier die Anzahl der Runden, der Bots oder das Zeitlimit eingestellt. Die Community hat verschiedene großartige Mappacks erschaffen und kostenlos bereitgestellt.





Strike Force 1.81 – Starten eines Netzwerkspiels. (Bild: André Eymann)



Strike Force 1.81 – Map: Canyon Condo. (Bild: André Eymann)

Die Karten die sich in den bekannten Mappacks wie ORM, OZM, Independenza oder SAS befinden, sind mit großer Sorgfalt und Liebe zum Detail erstellt. Ich kenne kein zweites Spiel, das mit so professionellen Maps aufwarten kann.

Auf der Map Canyon Condo beispielsweise führen die Teams einen Häuserkampf. Das eng abgesteckte Areal führt zu schnellen Konflikten. Jedes Haus, jedes Fenster bietet eine gute Deckung und kann gleichzeitig als tödlicher Hinterhalt dienen. Das Auf- und Zuklappen der Türen kann einen wahnsinnig machen, weil man nie weiß wer im nächsten Moment vor einem steht. Ein Effekt, der auch auf die Karten House, Safe House oder Mansion zutrifft.

Strike Force ist in der Darstellung von Gewalt nicht zimperlich. Umherfliegende Körperteile sind keine Seltenheit. So manche Spielszene kann an eine Hinrichtung erinnern. Letzten Endes aber gehören genau diese Details zur künstlichen Realität von Strike Force.



Strike Force 1.81 – Your team lost – Map: Canyon Condo. (Bild: André Eymann)



Strike Force 1.81 – Map: Mountain Base. (Bild: André Eymann)

## Letzte Worte

Obwohl ich natürlich auch Spass an anderen Shootern gefunden habe, hoffe ich dass Strike Force eine Renaissance erleben wird. Einfach alles an diesem Spiel macht es zu einem besonderen Erlebnis.

Und es ist ein gutes Beispiel dafür, was für eine Qualität aus der Zusammenarbeit einer Community hervorgehen kann. Hoffungen macht an dieser Stelle Epic's Manager Mark Rein. Unreal Tournament werde auch weiterhin MODs zulassen und unterstützen. Und das sogar auf Sonys PS3. So bleiben vielleicht auch weiterhin Alternativen zu rein kommerziellen Ego-Shootern.

## Historie veröffentlichter Strike Force Releases für den PC

Es folgt die bisherige Release History von Strike Force. Der Dank dafür geht an „Testicle“ und „Jovi“.

### Auf der Epic UT99-Engine

- Strike Force 1.00 – 2000, Januar
- Strike Force 1.26 – 2000, April
- Strike Force 1.27 – 2000, Juni
- Strike Force 1.40 – 2000, September
- Strike Force 1.50 – 2000, Oktober
- Strike Force 1.55 – 2001, Januar
- Strike Force 1.60 – 2001, Mai
- Strike Force 1.61 – 2001, Juni
- Strike Force 1.65 – 2001, Dezember
- Strike Force 1.70 – 2001, Dezember
- Strike Force 1.75 – 2002, Februar
- Strike Force 1.80 – 2003, Januar
- Strike Force 1.81 – 2003, August
- Strike Force 1.82 – 2004, Februar (nur für den SF-Server)
- Strike Force 1.83 – 2008, Februar
- Strike Force 1.84 – 2009, Mai

### Auf der Epic UT2004-Engine

- Strike Force 2004 Beta – 2004, September
- Strike Force 2004 MSU (Make Something Unreal) – 2004, November
- Strike Force 2004 3.01 – 2005, Juli
- Strike Force 2004 4.01 – 2007, Februar

Abschließend folgt nun unser exklusives Interview mit Jori Virolainen, einem der wichtigsten Programmierer von Strike Force.

Wer sich in der Strike Force Community ein wenig auskennt, weiß mit dem Namen „Jovi“ einiges zu verbinden. Der sympathische Coder aus Finnland ist ein wichtiger Pfeiler im Gebäude der wichtigsten Stationen des Taktik-Shooters. Manche behaupten sogar, ohne ihn wäre das Spiel nie zu dem geworden, was es ist.



Und da „Jovi“ natürlich auch ein aktiver Spieler ist, kann man ihm auch auf den virtuellen Spielfeldern begegnen. Ich habe die Gelegenheit genutzt, im März 2008 ein Interview mit ihm über die Hintergründe von Strike Force zu führen. Hier erfahrt ihr viele Details über diesen grossartigen MOD und Neues über die aktuellen Projekte des Chefprogrammiers.

## Interview mit Jori Virolainen (in englischer Sprache)

*Das Interview wurde am 1. März 2008 geführt.*

**Hi Jovi, thanks for having the opportunity to talk to you. Which Strike Force versions are made by you and what was your involvement?**



Jori Virolainen aka Jovi. (Bild: Jori Virolainen)

Some background very shortly: My SF career started as a player in spring 2001 so the first version I played was SF1.55. After SF1.60 came out I got totally hooked and it's probably the version (and computer game) I have ever played the most.

Game developing and some history: I started with some very simple mutators to fix some bugs from the game those annoyed me. Soon after that I helped guy called „EDGE“ to make anti-cheating system for the game, it was called SFPure, that was on autumn 2002 I think and SFPure was for SF1.75. When the SF development team released 1.80 there was no any cheat protection for the game at all and „EDGE“ was too busy to update SFPure so he handed out the project for me and I continued it. At the time I got close to developers; „Optimizer“ (Producer) & „Guru“ (Lead coder of SF1.80 & SF1.81). Continuation in my career was SF1.82, I was a Lead coder of it and it was out on February 2004.



Terrorists win – Map: For Whom The Bell Tolls. (Bild: André Eymann)

At time „Optimizer“ had launched a new project to create SF for UT2003 with Brad (lead coder for SF1.65-1.75), I was beta testing it and had no other tasks in the team. UT2003 versions were never released to public. First public beta release for UT2004 came out in autumn 2004 and it was quite a big disappointment for me and so was official v2.0 released soon after it, so once a again I created few mutators for SF to fix the most annoying gameplay issues...

And soon „Optimizer“ contacted me and asked if I would like to help him to develop the game itself. I did and as a result we released few of my SF2.x betas to public during spring 2005 and finally SF3.01 in July 2005.

The Development team was rearranged by me after that and as a result of it SF4.1 came out in February 2007. Strike Force 4.1 is actually called The Community Edition as our team wanted to break our ties with Mr. „Optimizer“ as he made some (non-Strike Force related) things we simply couldn't tolerate. He was kind enough allowing us a permission to release the game as a community edition, but we were not and still are not allowed to use any Strike Force content like logos & screenshots etc from the game in our own forums & web-pages. During the development phase of SF4.x I stepped down to a position of co-leader and coder and gave the project lead for „Sabbath“, I was simply too busy with my real life tasks at the moment.

Mod making is very time consuming and hard work, some people those complains and nags for developers of freely downloadable game don't understand it has taken hundreds and hundreds of hours to create all the content.

### **Who belongs to the SF development team?**

Here's the list of current Development Team members with their roles:

- Rickard „Sabbath“ Engström – Project Lead, Coding, Sound Design
- Jori „Jovi“ Virolainen – Project Lead, Coding
- Fredrik „Chrasher“ Holmqvist – Coding
- Chris „Max\_Damage“ Walklate – Coding, Weapon Skins, Map Design
- Frank „Polka“ Kindervatter – Weapon Models & Weapon Animations, Map Design
- Chris „Max\_Damage“ Walklate – Weapon Models & Weapon Animations, Weapon Skins
- P. Jan „ShoT“ Krojcer – Weapon Models & Weapon Animations, Weapon Skins, Character Skins
- Stephan „Razor“ Beyerle – Weapon Skins, Texture/graphic Artist, Map Design
- Jo „MadHorse“ Mangione – Map Design
- Jan „Beasthammer“ Wiklund – Map Design
- Morte – Public Relations & Forum Administration

### **Are there any things you would like to have seen in Strike Force, which haven't been implemented for some reasons?**

Not really... ok, akimbo pistols would have been cool.

### **How would you describe the SF community?**

It's not the easiest one for newcomers. And as it's the only gaming community I've been tightly involved in so I don't know if they all have their loudmouth forum monkeys like SF has I guess it's the anonymity of internet that encourages some people being so immature. After all, most persons in community are very nice fellows and I love them.

### **How would you describe the project lead and overall progress? What's the future of Strike Force about?**

I'm sad to say it does not look very promising, but it never knows.

### **Are there any parallel projects you work on?**

Officially no. Unofficially there have been some plans to start new project (not related to SF) with current team. I have one own concept in my mind too but I keep it on me as long as I have more time to learn UT3 engine better and see if it's possible to implement at all. Too bad it looks that UT3 has flopped so it's not very attractive base for mods It does not encourage starting new mod as there is no playerbase for it.





Strike Force wins – Map: Industrial Classic. (Bild: André Eymann)

### **Where did you learn your programming skills?**

I have long history as programmer/coder, been done all kind of fun stuff for own use since 80's. I have studied C++/Java at university as well in master level, the leap from these languages to Unrealscript used to program unreal-engine is quite small.

### **What are you doing jobwise in real life?**

My occupation is Key Account Manager and area of industry is electronics. Cos of my IT-background & education I've been as well in charge of some internal development projects for the company, these projects have been related to our ERP- and production planning/scheduling systems.

### **Are there any other engines rather than the UT-engine for you to code for?**

No.

### **What do you know about Strike Force Red Cell. Is this something you collaborate with?**

I have nothing to do with Strike Force Red Cell. As far as I know „Optimizer“ sold the concept of the game for the publisher. If that project still exists it's hopelessly late, I'm

afraid there are now so many high quality FPS-titles out from big publishers that it's very difficult for new titles to succeed.

**Video game consoles are getting stronger these days. Do you think there is a chance to have MODs also on these platforms? Epic for example recently announced, that there will be MOD support on the PS3.**

Yes, that's interesting fact. UT3 for PS3 supports mods and Epic is negotiating with Microsoft to get a permission to implement mod support for forth coming xbox360-version of UT3. I don't own either of these consoles and I'm a bit too lazy to study the subject before I have real purpose for it what I've heard UT3 is the most impressive looking game PS3 has to offer for gamers at the moment in that platform, with little advertising efforts it could be a box-office hit?

I'm a bit dissapointed that Epic and Midway don't drum around how nice game they have in their hands. No advertig so no new customers, only few old hardcore UT fans buys the game, that's how I see it if their marketing efforts remains in plain zero.

**Jovi, thank you very much for this interview.**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 21. November 2007 um 18:53 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>