

FEEDBACK



Microsoft Flight Simulator

Toller Artikel und offensichtlich eine grandiose Fortsetzung der Serie. Der Einsatz von Azure und Bing sind genau die richtigen Mittel, um einem solchen Spiel tatsächlich den Titel »Simulation« anzuerkennen. Vor allem ein genaues Abbild von aktuellen Satelliten- und Wetterdaten klingt unglaublich. Gespannt bin ich, wie das wird, wenn man über Gegenden fliegt, wo Bing nur sehr niedrig auflösende Bilder liefern kann – gerade hier in Deutschland hängen sie Google Maps ja doch ein ganzes Stück hinterher. Ich habe seit dem FS 98 keinen Simulator mehr angerührt, aber diesmal habe ich wieder Lust. Im Touristenmodus könnte sogar Abheben und Landen klappen.

haep

Danke für den tollen Artikel! Bei dem einen Satz musste ich etwas schmunzeln: »Die Flugzeuge, der Himmel, die Landschaft – ich kenne kein anderes Spiel, das die echte Welt so realistisch darstellt, schon gar nicht in diesem Maßstab.« Das haben wir bei nahezu jedem neuen FluSi gesagt. Mein letztes Mal war bei F22: Air Dominance Fighter!

Der Sanitoeter

Erst mal ein Lob für den tollen Artikel von Markus Schwerdtel, gut recherchiert und toll geschrieben, so viel Zeit muss sein. Ich freue mich sehr, dass Microsoft wieder in dieses Genre investiert. Das tut, nachdem Star Citizen gezeigt hat, dass Interesse besteht, der Flugsim-Entwicklung bestimmt gut. Ich bin beileibe kein MS-Fan, aber dieses Engagement für die Weiterführung des MS Flugsimulators finde ich echt cool, auch fand ich den Gesprächspartner von Markus sehr glaubwürdig, man merkte richtig, wie er für das Projekt brennt. Ich wünsche dem Projekt viel Erfolg, dann kommt ja vielleicht auch noch ein neuer Microsoft Combat Flight Simulator.

Kalumet

Wie spielen Asiaten?

Danke für diesen richtig, richtig guten Artikel! Sehr interessant und aufschlussreich,

sehr gut recherchiert! Dass z.B. die Japaner sehr lange Stunden arbeiten und lernen, wusste ich zwar – habe mir aber tatsächlich nie die Frage gestellt: »Wann spielen die denn dann eigentlich ihre ganzen Spiele?« Den Schluss, dass das im Widerstreit miteinander liegt, hatte ich noch gar nicht gezogen. In Bezug auf China weiß ich, dass dort in der Tat Videospiele oft als Zeitverschwendung angesehen werden, so auch und vor allem von der Regierung und in dem Maße, dass es sogar bei deren Online-Social-Scoring-System (ich weiß nicht, ob es schon eingeführt worden ist, das wird es aber auf jeden Fall) Punktabzüge gibt, wenn man zu viel spielt – was immer die dortige Regierung unter »zu viel« versteht.

frankstahl

Ein hochinteressantes Thema! Besonders das letzte Zitat finde ich schön, worin Spiele als Medium für kulturellen Austausch hervorgehoben werden.

timemperor

Sehr guter Artikel! Und Detention fand ich ebenfalls sehr gut, interessanterweise ziemlich genau aus den im Artikel beschriebenen Gründen.

dvxedge

Was verdienen Streamer auf Twitch?

Kurze Ergänzung zum guten Artikel: Es gab vor ein paar Monaten jemanden auf YouTube, der mit Tränen seinen Abschied vom Streaming-Traum verkündet hat. Das Video war in englischer Sprache. Ich meine, er war Amerikaner. Er habe alles versucht, habe neue Spiele gespielt, habe sehr viel gestreamt, aber er bringe es einfach nicht und müsse jetzt wieder als Fahrradkurier (oder so) arbeiten. Wenn man das Video noch findet, wäre es bestimmt eine gute Ergänzung für den Artikel, weil es zeigt, dass es halt nur ein Bruchteil schafft und viele viel Zeit und Geld in einen Traum stecken und am Ende nichts übrig behalten.

SeaLion

Danke für diese Einblicke. Ich würde gerne einen Antrag stellen auf einen Artikel in fünf bis zehn Jahren, für den heutige Streamer interviewt werden, ob sie mit ihrer Entscheidung hauptberuflich zu streamen, zufrieden sind. Ich kann mir vorstellen, dass sehr viele

aus Level 2 auf der Strecke bleiben werden, weil sie viel reingesteckt haben, aber am Ende doch nicht davon leben können. Letztlich freu ich mich für jeden, der damit seinen Lebensunterhalt bestreitet und damit glücklich wird, aber für mich wird das wohl nie ein Weg sein.

Ikelos

Ghost Recon: Breakpoint

Guter Test! Ich mag Breakpoint trotzdem, kann aber alle Negativpunkte bestätigen. Vielleicht ändert Ubisoft noch ein paar Sachen, es scheint ja insgesamt viel Kritik zu geben, manchmal hilft das ja (Battlefront 2). Es ist schon traurig, wenn so viel Potenzial verschenkt wird, weil irgendwelche Schlips-träger dämliche Entscheidungen treffen – vor allem auch ärgerlich für die eigentlichen Entwickler, die sich mit Sicherheit angestrengt haben und gern ein besseres Ergebnis geliefert hätten.

destiny49

Kein einziger Punkt Abwertung für die Mikrotransaktionsseuche? Albern! Und die fünf Punkte für Bugs sind lächerlich, wenn man an jedem zweiten Ast zum Flugzeug wird.

Susann

65 Punkte? Hut ab, GameStar! Für mich wieder eine Bestätigung, dem ganzen Service-Games-Trubel aus dem Weg zu gehen und mich auf kleinere Produktionen oder vereinzelte AAA-Titel zu konzentrieren, die mir eine in sich schlüssige und tolle Erfahrung bieten, sei es mit oder ohne gut erzählte Geschichte mit Anfang und Ende, optional mit Wiederspielwert durch verschiedene Herangehensweisen. Auch Sandbox-Titel sind bei mir willkommen, wenn es richtig gemacht wird und dieser Service-Mist außen vor bleibt.

SchMoggi

Ausgerechnet Ubisoft! Einer der wenigen Riesen am Markt, die sich nach den Skandalen wie dem Watch-Dogs-Grafikdowngrade und nach dem verbockten Release von Assassin's Creed: Unity in den letzten Jahren erholt haben. Sie machten so vieles richtig. Aber was sie hier abliefern, schadet der Reputation enorm. Warum, Ubi? Hast du nichts, aber auch gar nichts von den Skandalen um EA und Bethesda gelernt? Zu traurig!

sunstorm76