



Legendär schlecht: Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung

Ich habe das Spiel damals tatsächlich durchgespielt. Komplett! Und kann mich, ehrlich gesagt, nicht erinnern, dass ich dabei gelitten oder keinen Spaß gehabt hätte. Aber mein 14-jähriges Ich mag da noch nicht ganz zurechnungsfähig hinsichtlich des Geschmacks und der Frustration gewesen sein. Ein Grund, warum ich auch – der ersten Freundin sei Dank – gleich zweimal in Episode 1 im Kino war.

jachsgy

Ich war damals wohl genau im richtigen Alter (etwa elf), als Episode 1 ins Kino kam. Dieses Spiel und Racer kamen da gerade recht und ich hab beide stundenlang rauf und runter gespielt. Heute sehe ich Episode 1 und 2 eher kritisch, aber das Spiel hat trotzdem noch einen Platz in meinem Herzen (Racer allerdings noch mehr).

Sorak

Auch 20 Jahre später ist mir das Spiel noch äußerst positiv im Bewusstsein. Im Gegensatz zu vielen Kritikpunkten im Artikel, die ich so überhaupt nicht in Erinnerung habe. Damals habe ich es auf der PlayStation sogar mehrfach durchgespielt. Heute wird man sich vielleicht gruseln, 1999 – mit 14 Jahren – hat mir das Spiel sehr viel Spaß gemacht. Allerdings mochte (und mag) ich auch den Film, ja und selbst Jar Jar (woher kommt der schlechte Ruf eigentlich?). Schön, dass es vielen mit dem Spiel ähnlich ging.

Jacka

Die Macht der einen Marke

Das neue Metro hat es schon nicht geschafft, dass ich mir einen Epic-Account anlege, und so wird es auch Alyx nicht gelingen, dass ich Geld in eine teure VR-Ausrüstung investiere. Als Leihgerät könnte ich mir das vielleicht noch vorstellen. Ich denke nicht, dass sich VR nachhaltig durchsetzen wird, selbst wenn Valves neuer Titel hammermäßig einschlagen sollte.

NightFright

Der Artikel liest sich wie »Fifty Shades of Half-Life«, aber ich bin voll bei Petra. Es

kribbelt ungemein, aber erst die Tests abwarten.

DUKONIS

Hm, bisher habe ich VR ja eher für ein totes Pferd gehalten, aber vielleicht entsteht ja unter anderem durch Alyx doch eine gewisse Bewegung im Markt. Ich würde durchaus gern damit spielen, wenn denn meine Lieblingsspiele damit kompatibel wären oder wenn es, wie Petra schreibt, nennenswerte Muss-Titel gäbe, bei denen ich sagen könnte: Ja, das will ich jetzt aber unbedingt spielen, Headset-Anschaffung hin oder her.

frankstahl

Half-Life: Alyx könnte wirklich das Rebel Assault für VR werden. Ich verwende bislang schon eine Rift fürs Fliegen und würde, trotz dass ich selbst an einem 1920x1200-Monitor ein wesentlich schärferes Bild habe, nie mehr zurückgehen. Genau den Step braucht's auch in anderen Spielen ... ich denke oft sowas wie: »Ach wäre Kingdom Come in VR doch geil!« Einziges Problem bei mir: Meine Hardware reicht für richtige VR Spiele nicht, und damit meine ich nicht die elektronische. Ich hab dafür dummerweise keinen Platz. Enge Räume, in die kaum drei Möbel reinpassen und dann auch noch Dachschrägen sind der VR-Hinderungsgrund schlechthin – und mit dem Problem bin ich garantiert nicht allein.

Eldur

Steam vs. Epic

Ich boykottiere den Epic-Store und werde das auch durchziehen. Bei zeitexklusiven Spielen kann ich warten, bei komplett exklusiven ist es auch zu verschmerzen. Epic fragmentiert den Spielmarkt mit erkauften Exklusiv-Deals. Ich will als Kunde die Wahl haben, wo ich Spiele kaufe. Wenn Epic den »fairen« Wettbewerber gibt und die Spiele dann günstiger sind (durch weniger Abgaben), ist das ok. Aber einen Store mit Fortnite-Milliarden querzufinanzieren und damit Spieler zum deutlich schlechteren Launcher zu zwingen, ist absolut kundenfeindlich und sollte nicht unterstützt werden. Steam hat so viele großartige Funktionen: Workshops für Mods, Foren, Steam Link bzw. Streaming von einem Gerät auf andere, Remote Play, Family Sharing, ein User-Review-System (das man natürlich wie User-Reviews bei allen Plattformen differenziert lesen muss). Nicht falsch verstehen: Es ist für mich ok, wenn Publisher ihren eigenen Launcher ha-

ben wollen (Blizzard, Uplay, Origin) und auf die Reichweite und Werbung über Steam verzichten, aber das Vorgehen von Epic, einfach Entwickler und Publisher mit Exklusivdeals zu kaufen, ist schändlich.

rephil

Sehr gut geschriebener Artikel, der auch einige interessante Infos beinhaltet, die man sonst wohl nicht mitbekommen hätte. Zum Beispiel, dass die Exklusivtitel sich unabhängig von den Shitstorms dennoch sehr gut verkaufen. Das wirft natürlich die Frage auf, wie relevant diese Shitstorms für die Verkäufe überhaupt sind bzw. ob sie überhaupt eine Relevanz besitzen oder es mehr oder weniger nur heiße Luft auf den Social-Plattformen ist.

Shadowman

Vielen Dank für diesen sehr guten Report. Ich bin, seit GOG 2.0 angekündigt wurde, auch ein starker Verfechter davon und nutze es seit der Erscheinung auch sehr viel. Es ist einfach deutlich angenehmer geworden und man hat alle Spieler über die verschiedenen Plattformen im Blick.

Doda

Toller Report! Ich denke ja, der Retail-Markt wird bis auf CEs komplett verschwinden. Mein aktueller Rechner hat schon kein optisches Laufwerk mehr. Es würde mich nicht wundern, wenn die nächste Konsolengeneration auf Laufwerke verzichtet. Bezüglich der Plattformen: GOG wird für mich immer mehr die erste Anlaufstelle für den Kauf von Videospielen. Steam ist aber bei mir nach wie vor stark vertreten. Origin nutze ich nur, wenn es nicht anders geht. Uplay genauso. Beide Launcher laufen eigentlich nur, wenn ich mal ein Spiel von dort aktiv spiele. Epic kommt mir nicht auf die Platte. Fortnite interessiert mich nicht, und den Exklusivismist unterstütze ich nicht.

Lord Dunno

Ein toller Artikel, danke! Ich gehöre zur Fraktion »Mir komplett egal«. Ich kaufe meine Spiele dort, wo sie nun mal gerade rumliegen und/oder einen Preis haben, den ich bereit bin, zu zahlen. Aber ich beobachte den Krieg mit Interesse. Eins muss man wohl zugeben: Konkurrenz belebt das Geschäft. In diesem Sinne wäre es für uns Spieler das Beste, wenn sowohl Steam als auch Epic, GOG, usw. weiter streiten.

rudi79

Wow, interessante Reportage. Danke dafür. Ich glaube, das war der erste Text, den ich hier von Benjamin Kegel gelesen habe. Gerne mehr davon.

Jaray