



FEEDBACK

Dummheit als System

Vielen Dank für den tollen Artikel! Ich würde mich auch über weitere Artikel rund um das Themenfeld freuen. Zum Beispiel wurden KIs von Aufbau- oder Globalstrategiespielen hier noch nicht so beleuchtet. Mit Hinblick auf Victoria 3 würde es mich da auch interessieren, wie Paradox, die Total-War- oder die Anno-Entwickler über das Thema denken. Da wird ja immer noch viel über cheatende KI gelöst.

Maltesar3

Wirklich interessanter Artikel! Dass mit dem »Goal-Oriented Action Programming« wusste ich bereits von F.E.A.R., aber viele andere Aspekte nicht. Eine weitere schwierige Sache ist ja auch, dass Gegner häufig unterschiedlich sind. Ein einfacher Zombie hat andere Verhaltensmuster als ein bewaffneter Soldat oder gar ein Boss mit speziellen Fähigkeiten. Das alles einzubauen, ist garantiert keine einfache Sache.

Bakefish

Interessanter Artikel! Insbesondere die Anmerkung am Ende zu Terrain-Tools lässt hoffen. Mitte der 90er bin ich mit Steel Panthers in die Welt der rundenbasierten Strategiespiele eingestiegen und warte seitdem auf einen 3D-Multiplayer-Titel, der genauso wie in den 90ern bei 2D generisch neue Maps erzeugt. Alle Spieler müssten so wirklich taktisch vorgehen, und es gäbe keinen Unterschied mehr zwischen Neulingen und denen, die heute jede Ecke einer Map auswendig kennen. Es gäbe immer wieder neue Herausforderungen.

Zyme

Return to Monkey Island

Ich habe gestern Nacht schon mal reingespielt. Nach der Einleitung und dem Intro mit der Musik von Monkey Island gab es einen kleinen Flashback an frühere Zeiten bei mir, und ich war echt gerührt, weil so viele Erinnerungen hervorsprudelten. Wenn man Spiele von damals spielt, dann schwelgt man oft in Erinnerungen. Aber hier kam die Tatsache dazu, dass man ein neues, unbekanntes Abenteuer beginnt, und zwar in einer Welt, die man von damals kennt und die einem vertraut ist. Allein die ganzen Anspielungen in den ersten paar Minuten, in denen man immer wieder Dinge sieht, hört und

Die, die Return to Monkey Island selbst spielen, finden die Grafik nach einer Weile gar nicht mehr so schlimm.



entdeckt, die einem aus den alten Teilen bekannt sind, ist einfach großartig! Ich habe mich auch schnell an die Grafik gewöhnt. Ich mag den Pixel-Look zwar immer noch lieber, aber die neue Grafik ist okay, und man kann damit leben. Was mich wirklich stört, ist die fehlende deutsche Sprachausgabe. Zwar sieht man den deutschen Text auf dem Bildschirm, aber selbst mit langsamer Textdarstellung verschwindet der Text, sobald die jeweilige Figur aufhört zu sprechen. Das empfinde ich ein wenig anstrengend. Aber da meine Englisch-Skills gut genug sind, komme ich damit klar.

Sir Hurl

Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit muss ich sagen, dass es vor allem sehr witzig geschrieben ist. Die Dialogflut ist heutzutage etwas anstrengend, aber man muss ja nicht alles anhören und kann Dialoge überspringen. Ich finde, der Sprung in die Neuzeit ist mit Steuerung, Inventarsystem usw. super gelungen. Für mich könnte auf dem Bildschirm etwas weniger los sein, immer Texteinblendungen zu Hotspots hätte ich jetzt nicht gebraucht. Aber vor allem finde ich: Die Grafik ist in Bewegung viel erträglicher und teilweise sogar richtig schön. Beim Anschauen von Screenshots und auch Videos dachte ich teilweise eieiei, aber wenn man selber spielt, wirkt es nochmal ganz anders.

ChaosPaddler

Danke für diesen Artikel! Dass ihr auf Spoiler verzichtet habt, finde ich gut. So gibt es auf jeden Fall noch Überraschungen. Ich finde den Kniff, dass Guybrush seinem Sohn eine Geschichte erzählt, wirklich eine gute Idee. Und was die viel gescholtene Grafik angeht: Ich werde einige Minuten brauchen, bis ich mich daran gewöhnt habe, und dann werde ich sie super finden.

SanLah

Hardware-Kolumne: Nachvollziehbare Frechheit

»Die Founders Edition der RTX 4090 kostet hierzulande 1.949 Euro. Gemessen daran, dass sie möglicherweise wirklich doppelt so

schnell wie die RTX 3090 ist, scheint der Preis sogar vertretbar.« Dieses völlig absurde Argument habe ich jetzt schon mehrfach gelesen. Sind im Jahr 2030 dann 10.000 Euro für eine RTX 8090 gerechtfertigt, weil man eine Ver-x-fachung der Leistung hat? Anders herum hätte eine Voodoo-5-GPU damals 2,50 Mark kosten müssen.

Capone2412

Ja, die Preise sind jenseits von Gut und Böse. Allerdings sind sie das bereits seit einigen Jahren, gerade und vor allem im Prosumer-Bereich. Das, was wir jetzt sehen, ist letztlich nur eine Überhöhung dessen. Bedenkt man, dass auch Mutterbretter oftmals merklich teurer geworden sind, wiederum auch im Highend-Bereich, dann wird zumindest der PC in diesen Bereichen zunehmend zum Luxusgut. Es gibt da draußen wahrscheinlich nicht wenige, auch angesichts der sowieso schon angespannten wirtschaftlichen Gesamtsituation, die jeden Tag darum beten, dass ihre Grafikkarte halten mag.

Anberlin

Die bisher vorgestellten RTX-4000-Karten lassen mich vollkommen kalt. Schlicht, weil sie einfach nicht die Leistungs- und Preisklasse abbilden, die für mich interessant ist. Ich brauche keine solche Monsterkarte. Mein Monitor hat WQHD mit 144Hz. Den kann ich auch mit weniger Leistung gut befahren. Zu den bisher kolportierten Preisen kaufe ich so oder so keine Grafikkarte. Never ever. Da Nvidia sich aber eh schon seit längerem dazu entschieden hat, solche lächerlichen Geringverdiener wie mich nicht mehr mit aktueller Hardware bedienen zu wollen, fällt ein Kauf einer später erscheinenden RTX 4060 oder Ähnlichem aber wohl auch flach. Auch diese Karten werden wohl wieder um die 400 bis 500 Euro teuer sein. Nicht dass ich es mir nicht leisten könnte, aber ich will so viel Geld einfach nicht für eine GPU ausgeben. Und so schaue ich mich weiterhin schlicht auf dem Gebrauchtmärkte um. Man kann ja auch mit Karten aus der letzten oder gar vorletzten Generation gut spielen und dabei eine Menge Geld sparen.

Moe Morrison