FEEDBACK

Das Heikorakel

Dass sich Diablo 4 noch rehabilitieren kann? Geschenkt. Da würde ich auch einen Hunni drauf wetten. Aber Starfield sehe ich leider nicht mehr in die Höhen einer Hall of Fame aufsteigen. Wie viele Spieler bereits richtig festgestellt haben, sind die Probleme von Starfield viel zu fest in dem Code-Wirrwarr der veralteten Creation-Engine verankert. Wie soll man da noch was retten ohne ein aufwendiges und kostenintensives Rework aller Systeme? Es werden noch ein bis zwei DLCs (Addons) kommen, und Patches werden weitere Quality-of-Life-Verbesserungen bieten, aber das war es. Die angekündigten Spiele für 2024 sind alle einfach zu vielversprechend, als das sich noch jemand Zeit für Starfield nehmen möchte, das als Paradebeispiel im Wörterbuch neben »Bruchlandung« zu finden sein könnte – zumindest aus Spielersicht. **PatPanic91**

Nette Theorien. Gehe ich fast komplett mit. Außer bei Starfield. Ja, da ist Potenzial, dass sich vieles verbessert. Aber solange Bethesda auf der Verdrängungsschiene arbeitet und nicht zugeben will, dass was nicht stimmt, kann es auch nicht besser werden. Und nur wenn Bethesda was macht, kommen auch die Modder (zurück). Und nur mit Moddern kann das Ding langfristig was sein. **ChuckBROOZeG**

Schöner Artikel, auch wenn ich ebenfalls befürchte, dass die Entlassungswelle anhält. Sollten die Brettspiele wirklich einen größeren Stellenwert im Gaming-Bereich einnehmen, habe ich die Hoffnung, dass ihr vielleicht auch noch mehr und größere Artikel zu Brettspielen bringt. Ich lese die zumindest immer sehr gerne **Felerian**

Meine Prognose: Die Nintendo Switch 2 wird alles rocken, und dann kann ich endlich Xenoblade und Zelda in vernünftiger Auflösung, vermutlich bis zu 1440p mit DLSS Upscaling und 60 FPS, zocken und muss es nicht mehr emulieren. Dass Upgrades der PS5 und Xbox kommen werden, vermute ich auch ganz stark. Spätestens aber 2025 zum GTA6-Release. **ToMiBriX**

Massenentlassungen in der Videospielbranche

Also die Geschichte von Blizzard, wie die Entlassungen kommuniziert wurden, ist so was von erbärmlich. So geht man nicht mit Menschen um. Dass sich derjenige, der das kommuniziert hat, überhaupt noch ins Gesicht schauen kann. **angelan**

Generell finde ich Arbeitnehmerschutz gut und richtig. Aber der Kontext zu Deutschland und Daedalic ist meiner Ansicht nach falsch. Kurz: Die haben ein scheiß Spiel auf den Markt gebracht. Unausweichlich, dass die schließen müssen. Nennt sich Insolvenz, betrifft viele andere Unternehmen auch – die meisten haben es auch verdient. Misswirtschaft, falsche Entscheidungen, schlechte Qualität oder, oder, oder. Und besonders die Gaming-Branche als B2C ist diesem Grundsatz umso mehr unterlegen. Man beachte die doch teils undankbare Gamer-Szene. Also Kirche im Dorf lassen. Ja, es ist in einer überhitzten Branche gerade eng. Aber all die Designer können auch in die Industrie zum Beispiel. Aber man will ja kreative Traumjobs. Top-Notch sein. Also irgendeinen Tod muss man sterben. Trotzdem muss ich sagen: Um die Konzerne etwas einzubremsen, wäre etwas mehr Arbeitnehmerschutz notwendig. Nur eben nicht auf Kosten der Qualität. Ansonsten rächt sich das mittel- bis langfristig. **Gilgaladh**

Immer auf Wachstum zu setzen, wird irgendwann wohl oder übel an eine Grenze stoßen, wo Konsumenten aufgrund von zunehmenden Releases kaputter Spiele nicht bereit sind, zu zahlen. Und wenn ein Game floppt, dann leiden alle Etagen darunter. Hier ist auch ganz klar das Management schuld. Es ist viel einfacher, Mitarbeiter zu entlassen, um Wachstum im Unternehmen zu suggerieren aufgrund wegfallender Kosten, nur um Shareholder zu befriedigen. Konzeptionell eine Lösung der eigenen Probleme anzugehen, ist wohl für viele Chefs zu schwierig, was auch einen super Eindruck hinterlässt, wenn diese jährlich Millionen Dollar Boni erhalten. Wissen und Erfahrung kriegt man nicht auf Knopfdruck. Es macht mich stellenweise sauer, wie einfach erfahrene und passionierte Mitarbeiter wie Einwegware behandelt werden. Wenn ich der Chef eines Unternehmens wäre und trüge durch gute Mitarbeiter zum Wachstum bei, dann würde ich alles daran setzen, diese Menschen auch im Job zu behalten. Danke für den umfangreichen Artikel, bietet viel Stoff als Diskussionsgrundlage. **Skydust87**

Guter, informativer Artikel. Ich denke aber nicht, dass irgendjemand von den Entlassenen länger ungewollt arbeitslos sein wird. Die meisten werden dann sogar mehr als vorher verdienen und eine Position aufsteigen. Ein Jobwechsel ist in der Regel der Start in einen neuen, besseren Lebensabschnitt. Für Leute, die ihren Hintern nicht hochbekommen, kann eine Kündigung sogar etwas sehr Gutes sein. Ich bin in meinem Leben drei mal gefeuert worden. Dabei immer eine Stufe aufgestiegen und habe dann sehr viel mehr Gehalt bekommen. Gerade in der IT, wozu die Gaming-Branche auch zählt, ist das üblich. Das Thema wurde ja jetzt auf vielen Newsseiten gebracht. Den Tenor ist manchmal, die würden morgen alle Flaschen sammeln und ihre gesamte Existenz verlieren. Das kann ich nicht nachvollziehen. **aluis**

Viele Leserinnen und Leser glauben nicht an Heikos Orakel, dass Starfield noch mal die Kurve bekommt.

Pong: Endlich getestet

Wenn ein Spiel die 90 verdient hat, dann Pong! Pong war mein erstes Computerspiel auf einer Atari 2600 im Jahr 1980, seitdem bin ich infiziert! **eismann872**

Mooooment mal! Wenn ich den Artikel richtig verstehe, variiert der Schwierigkeitsgrad je nach Plattform, auf der man spielt. Oder anders: Wenn ich entsprechend Geld ausgebe, habe ich es leichter. Das ist hartes Pay2Win! Wo bleibt die Abwertung?!?!!!111einself **Wehedem von Glitz**