



# FEEDBACK

## Star Wars Outlaws

Oh, guck ... das macht aber erstmal Laune! Die Grafik scheint hier auch wirklich repräsentativ zu sein, Sound, Musik, Feeling ... spricht mich wirklich an. Ich hoffe, es wird nicht zu schleichlastig, was ich aber schwer vermute. Aber in jedem Fall hätte ich Bock auf eine schöne, kleine Schmuggler-Story aus den Zeiten der Originaltrilogie. Wobei mir der Fan-Service schon wieder etwas drüber ist. Die Story muss schon eigenständig sein. Viel Potenzial, aber auch noch Fragezeichen. Ich drücke den Entwicklern jedenfalls die Daumen!

**rudi79**

Hab total Lust auf Star Wars, aber irgendwie will sich bei mir keine Vorfremde einstellen. Es wirkt auf mich so austauschbar und belanglos. Ich will eigentlich begeistert werden. Wieso fühle ich bei Outlaws gar nichts?

**xtcDE**

Zum Glück keine Lightsaber. Trotzdem ist im Trailer unerfreulich viel Fan-Service, ich hoffe auf viel Eigenständigkeit.

**Plüschmors**

Der Ansatz mag gut sein mit einem Outlaw, und als Film/Serie würde ich mir das sicherlich auch anschauen. Als Spiel ist mein Interesse eher niedrig. Meine ersten Star-Wars-Spiele waren die Super Star Wars Trilogie auf dem SNES. Daher funktioniert ein Star-Wars-Spiel, bei dem ich nicht irgendwann ein Lichtschwert besitze, für mich nicht. Vielleicht kann die Story es ja rausreißen, aber Schleichen oder ein Shooter im Star-

Wars-Universum locken mich leider nicht hinterm Ofen vor.

**batzenbaer**

## Saudi-Arabien und die Videospieleindustrie

Toller Hintergrundartikel! Gerade für mich als Spieleentwickler auch sehr interessant. Witzig ist, dass ich diese Bewegungen in der Branche teils bestätigen kann, da ich nun schon mehrmals von größeren Headhunter-Agenturen kontaktiert worden bin und gefragt wurde, ob ich eine Umsiedlung nach Saudi-Arabien in Betracht ziehen würde. (Diese Agenturen agieren primär in Europa und sind seriös.)

**Mrxamur**

Sehr spannender Artikel, vielen Dank! Es ist erschreckend, wie unsere westliche und insbesondere die schwächelnde europäische Industrie von autokratischen Staaten mehr und mehr unterwandert wird. In vielen Bereichen sind das eher chinesische als arabische Großaktionäre, aber das könnte sich in den nächsten Jahren durchaus ändern, wenn bin Salman und andere entsprechende Bestrebungen haben – mehr als ausreichend Geld ist ja da.

Gerade in der Spieleindustrie, die ja momentan überall massiv Stellen abbaut, ist tatsächlich die Frage, ob dies zu einer Abwanderung führen wird.

**haep**

Nirgendwo kann man die heuchlerische Verlogenheit der westlichen zivilisierten Welt so gut erkennen wie beim Umgang mit Saudi-Arabien. Menschenrechtsverletzungen im Irak oder in Afghanistan? Der Westen bombardiert und schickt Truppen. Syrien? Jemen und die Huthi? Da muss man doch was unternehmen! Aber Saudi-Arabien kommt damit durch. Gerade der Fall Khashoggi hat das gezeigt. Es ist mittlerweile gut dokumentiert, wie das abgelaufen ist, und es ist kaum vorstellbar, dass das ohne Wissen und Billigung von MBS ablaufen konnte.

Aber es hört ja bei Regierungen nicht auf. Auch die private Wirtschaft will ein Stück vom Kuchen. Sogar Webedia. Nicht falsch verstehen: Ich will hier nicht propagieren, dass Saudi-Arabien angegriffen werden soll. Ich prangere nur die Heuchelei derjenigen an, die Menschenrechtsverletzungen rügen, aber kein Problem damit haben, über solche in anderen Ländern hinwegzusehen oder sie zu relativieren, weil man dort Geschäfte machen möchte. Man kann sich ja mal fragen, ob dieser Text wortgleich auch auf saudigamer.com veröffentlicht würde. Und selbstverständlich ist das nicht gegen den Autor des Artikels oder die GameStar gerichtet.

**Nick2000**

## Dragon's Dogma 2: Zu Recht kritisiert

Sobald Mikrotransaktionen Einfluss auf die Spielbalance haben, ist automatisch der Gedanke da, dass das Balancing subtil manipuliert werden könnte, um Spieler zum Kauf zu motivieren. Dabei ist es völlig egal, ob das stimmt. Die Anmutung allein reicht schon aus, um den Vertrauensverlust zu verursachen.

**Agent.Smith**

Ich finde einen Echtgeld-Shop (der mehr als Skins verkauft) in einem Vollpreis-Singleplayer einfach nur widerlich. Da will ich auch nicht weiter drüber diskutieren. So ein Dreckschindl unterstütze ich nicht, fertig!

**mikelee2077**

Shitstorms – ob berechtigt oder nicht – waren in der Vergangenheit fast immer die einzige Reaktion auf jedweden Blödsinn, den sich Entwicklerfirmen haben einfallen lassen. Von Pferderüstungen über Always-Online-Zwänge und annähernden Vollpreis für Spiele, die sich teils noch ewig in der Entwicklung befinden, bis hin zu Mikrotransaktionen in Singleplayer-Spielen waren Shitstorms oftmals die einzige Reaktion. Mit dem Geldbeutel wurde in den meisten Fällen nicht abgestimmt. Die Leute kaufen also trotzdem alles. Meinetwegen soll das so sein. Dann soll man sich aber bitte auch nicht wundern, wenn man in zehn Jahren nach dem ersten Bildschirmtod in Call of Duty: Erkenschwick 0,99 Euro zahlen darf, um einen neuen Versuch zu unternehmen, die prächtig gestaltete 60-Minuten-Kampagne zu überstehen.

**DaronLaible**

Ich muss leider einem zentralen Punkt widersprechen. Ich denke, dass Vertrauen in einen Publisher eine deutlich geringere Rolle bei der Kaufentscheidung spielt, als es die meisten Gamer (auch Redakteure) glauben. Ich erinnere nur mal an das Warcraft 3 Remaster. Was passierte kurz darauf? Das Diablo 2 Remaster wird angekündigt, und die Vorbestellerzahlen gehen durch die Decke.

**Zord**



Die einen freuen sich, dass es keine Lichtschwörter in Outlaws gibt, die anderen finden das doof.