

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Report: Wie Keyseller die Spieleindustrie verändern

www

Ich finde es schon eine ziemlich anmaßende Aussage von Publishern und Entwicklern, wenn man sagt: »Die verkaufen unser Produkt ohne uns zu fragen.« Hallo? Wo leben wir denn? Rechtlich ist es erlaubt, Keys weiterzuverkaufen, und wir haben nun mal eine freie Marktwirtschaft. Wo kommen wir denn da hin, wenn ich als Händler erst den Hersteller eines Produktes fragen muss, ob der einverstanden ist, dass ich sein Produkt, welches ich bei einem Zwischenhändler gekauft habe, auch weiterverkaufen darf? Das ist die eine Sache. Die andere ist der Kauf von Produkten aus anderen Wirtschaftszonen. Auch hier muss ich sagen: Man kann sich halt nicht aussuchen, was man an der Globalisierung geil findet. Sorry, aber das ist weltfremd. Was nicht heißen soll, dass da alles richtig läuft. Natürlich müsste das so gestaltet sein, dass ich auf einen russischen Key Einfuhrzölle zahlen müsste. Nur hätte der Publisher davon auch nichts, sondern der deutsche Staat. Hinzu kommt, dass ich auf einen polnischen oder tschechischen Key

nun eben keinen Zoll zahlen müsste, weil es halt dieses Ding namens EU gibt. Das gilt bei anderen Produkten doch genauso. Bleibt ein letztes Problem: der Verkauf gestohlener Keys. Das geht nicht, keine Frage. Dagegen muss vorgegangen werden, und das ist natürlich illegal. Laut dem Artikel hier scheint das aber auch zu passieren.

juleztb

www

Die Entwickler und Publisher sollten vielleicht auch mal etwas umdenken. Einen Key für den gleichen Preis wie eine Retail-Version zu verkaufen, das haut einfach nicht hin. Wenn die die Keys 10 Euro günstiger anbieten, würden vielleicht auch mehr direkt bei ihnen kaufen.

Spattel

www

Sehr schöner Bericht! Schau ich mir die Preisspirale von Spielen an, kann ich gut nachvollziehen, dass sich viele ein Spiel halt günstiger besorgen. Dazu kommt dann immer häufiger, dass Spiele unfertig auf den Markt geworfen werden und man schon regelmäßig auf den ers-

ten Patch warten muss, damit man ein Spiel spielen oder genießen kann. Publisher gehen mit ihren Kunden zum Teil ja auch nicht gerade freundlich um, wenn ich hier lese, dass EA die Origin-Konten komplett sperrt, wundert es mich nicht, dass der Kunde sich noch mehr in die Ecke gedrängt fühlt. Da kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Des Weiteren sollten die Publisher halt mehr darauf achten, wem sie ihre Spiele verkaufen, und wenn man bei ihnen Tausende Keys mit gestohlenen Kreditkarten kaufen kann, dann ist doch eher beim Verkäufer was im Argen. **Malgald**

www

Vielen Dank, GameStar. Ich finde der Artikel zeigt gut die Zweiseitigkeit des Schwertes. Ich finde die Debatte wichtig und auch spannend. Allerdings hält sich mein Mitgefühl mit den Publishern arg in Grenzen. Überall geht es darum, möglichst billig zu produzieren und teuer zu verkaufen. Ich finde es irgendwie traurig, dass Leute sich über die bösen Keyseller beschweren und dann frei nach dem Motto »Kleine Kinderhände nähen schöne Schuhe« einkaufen. Klar werden Spieleproduktionen immer teurer und müssen bezahlt werden. Allerdings lese ich oft genug von Rekorderlösen kurz nach dem Veröffentlichungstag. Meiner Meinung nach sind nur die kleineren Studios bedroht. Das ist sehr schade und zeigt leider auch die Krankheit des gesamten Systems. Dass sich die Keyseller durchsetzen konnten, zeigt nur, dass Industrie und Konsumenten näher aufeinander zugehen sollten. Nur durch einen Dialog mit den richtigen Entscheidungen beider Seiten kann es zu einem besseren Ziel für beide kommen. Dieser Dialog findet leider nicht auf einem gesunden Weg statt. Die Käufer zeigen nur, dass sie nicht bereit sind, jeden Preis zu zahlen. **duckydachozen**

www

Bei dubiosen Händlern Keys einkaufen, um zu sparen, aber gleichzeitig eine deutsche Synchroni-



Wie Keyseller die Spieleindustrie verändern: »Sehr schöner Bericht! Schau ich mir die Preisspirale von Spielen an, kann ich gut nachvollziehen, dass sich viele ein Spiel halt günstiger besorgen.«

sierung und dt. Support fordern – das passt nicht zusammen. **SirThomas**

WWW Für mich ist die Kritik an Keyserlern fadenscheinig. Nachdem die Publisher erfolgreich Demos haben sterben lassen und oftmals vor Release keine kritischen Tests mehr ermöglichen, sollen wir Spieler für viel Geld die Katze im Sack kaufen. Nur leider hat man nicht bedacht, dass man das Spielchen auch anders spielen kann und zwar in der Form, dass man das Internet dafür nutzt, ein neues Spiel für ein Drittel weniger als in Deutschland zu kaufen. **blacksun84**

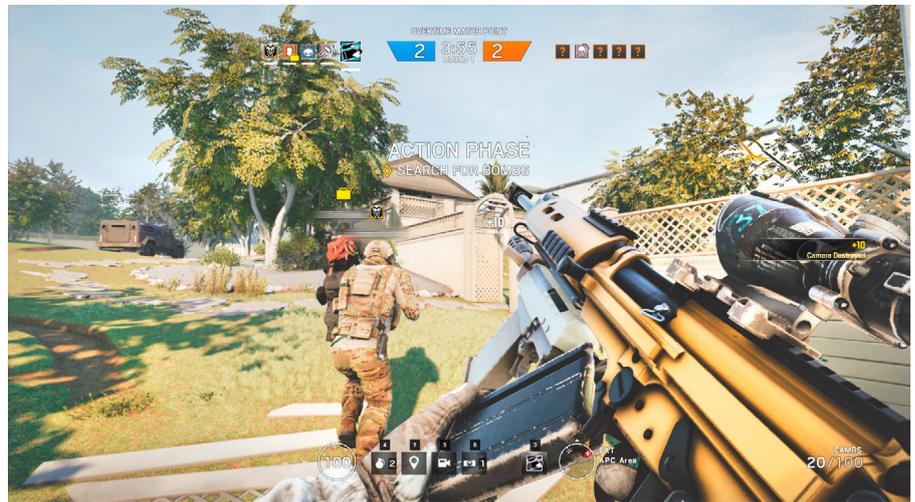
WWW Ich persönlich habe kein Mitleid mit den Publishern. Die Key- und Onlineaktivierung hat den Gebrauchtmärkte für Spiele komplett zerstört. Das dürfte ihnen einiges an Geld gebracht haben. G2A und ähnliche Anbieter sind dann halt die Schattenseite dieses System. **DerDoktory**

Report: Cheater in GTA Online

WWW Ich sehe es nicht ein, mehrere Stunden für ein Auto zu grinden. Und Mikrotransaktionen in einem Spiel, für das ich 60 Euro bezahlt habe, kommen ganz bestimmt nicht in Frage. Jedoch legitimieren solche Mikrotransaktionen für mich das Ercheaten von Geld. Macht ja keinen Unterschied für andere Spieler, ob ich mir meine Ingame-Milliarde für mehrere tausend Euro gekauft oder komplett kostenlos erhalten habe. Cheats, mit denen man andere Spieler stört, sind natürlich unter aller Sau, aber wenn der Entwickler mir die Möglichkeit gibt, für Geld einen Vorteil in einem Vollpreisspiel zu erkaufen, dann nehme ich mir den Vorteil kostenlos dazu, bezahlt habe ich ja schließlich schon genug. **TANKCOM**

WWW Mir sind die Cheater so lange egal, bis sie anderen Spielern mit ihrem Treiben schaden. Ob Cheater XY Rang 6.000 und sechs Billionen Dollar auf dem Konto hat, ist mir schnuppe. Auf den Geist gehen sie mir dann, wenn ich zehn Minuten auf meiner Jacht ausharre, um 30.000 Dollar für deren Verteidigung zu bekommen. Dann nämlich kommt gerne mal einer von den Herren mit God Mode vorbei und teleportiert sich in den von mir zu schützenden Bereich. Wenn er schnell genug die Lobby verlässt, kann ich ihn nicht mal melden. **Cmd-Nomad**

WWW Meiner Meinung nach ist Rockstar an der ganzen Cheat-Geschichte einfach nur selber schuld. Sie fü-



Rainbow Six: Siege: »Siege ist für mich der beste Shooter in den letzten Jahren.«

gen durchgehend irgendwelche überbeurteilten Dinge hinzu, die sich nur Cheater oder Leute, die sich Geld kaufen, leisten können. Ich halte es einfach nur für eine Frechheit, bei einem Vollpreisspiel Mikrotransaktionen anzubieten. **dasradkraeuter**

WWW Die Schuld liegt eindeutig in der fahrlässigen Wahl der Peer2Peer-Technik. Rockstar muss sich zu 100 Prozent bewusst darüber gewesen sein, dass genau so etwas passieren würde. Mikrotransaktionen per se sind absolut ok, selbst für so ein Vollpreisspiel. Schließlich erhält man für den Vollpreis bereits ein Singleplayer-Game mit hohem Production Value, ständig kostenlose Updates für GTA Online und muss keine Abogebühr für die Server zahlen. Schließlich wäre es durchaus möglich, durch Plausibilitätschecks auch das Peer2Peer-Game wesentlich sicherer zu machen. Das wurde scheinbar versäumt. **BeefSupreme0815**

Backlogged: Spiele übers Spieleentwickeln

WWW Ich kann den Hype bzw. die Begeisterung um Spieleentwicklungs-Spiele echt nachvollziehen. Die Zahlen sprechen Bände, sie verkaufen sich wie warme Semmeln. Ich bin selbst nach 30 Stunden Spielzeit noch immer in diesem Sog gefangen, das beste Spiel aller Zeiten zu entwickeln. Dabei stelle ich keine Regler mehr um, da ich die Kombination bereits weiß. Ich statte das Spiel mit allen Features aus, obwohl einige davon im Genre keinen Sinn ergeben. Und da liegt die Krux: Wieso werde ich das Gefühl nicht los, dass hinter der Fassade gar keine Simulation stattfindet? Wieso kann ein Sportspiel nicht seinen Fokus auf eine Story legen? Wieso bin ich an Kombinationen gebunden, die ich so gar nicht akzeptieren möchte? Ich möchte doch meiner Kreativität freien Lauf lassen, aus der Norm brechen, so wie es einige Pioniere getan und

dadurch neue Genre geschaffen haben. Ich habe schon viele Spieleentwicklungs-Spiele ausprobiert, und bei keinem stellt sich das Gefühl ein, dass ich tatsächlich die Kontrolle darüber habe, mein Spiel zu entwickeln. Beispielhaft funktioniert eine MMO-Minecraft-Simulation nur, wenn ich passend zum MMO-Genre auch die vom Entwickler vorgesehenen Regler dort positioniere, wie der Entwickler sich ein MMO vorstellt. Eine zu enge Ausrichtung eines Spielegenres? Wieso gibt es kein Spieleentwicklungs-Spiel, das uns wirklich die Freiheit gibt und wirklich anfängt zu simulieren? **FilBill**

Rainbow Six: Siege – Kontrollbesuch

WWW Das finde ich absolut fair. Rainbow Six Siege ist für mich der beste Shooter in den letzten Jahren. So einen geilen Shooter habe ich wirklich schon lange nicht mehr gespielt. Habe bis jetzt 454 Stunden darin verbracht, und es wird niemals langweilig oder eintönig. Jede Runde ist jedes Mal wirklich anders. Man hat so viele verschiedene Möglichkeiten, sich den Sieg zu holen, dass es jedes Mal extrem motiviert und ein Garant dafür ist, dass echt spannende Runden zustande kommen. Die DLC-Politik ist meines Erachtens nach die beste, die man wählen kann. Es werden keine Spieler voneinander getrennt. **Hauwexis**

WWW Ich bin von den letzten Updates nicht ganz so überzeugt. Einerseits finde ich es gut, dass Ubisoft die Preise von Skins reduziert hat, aber 7.000 Renown ist trotzdem noch recht happig, und die Preise für Kopfausrüstung sind immer noch maßlos überzogen. Persönlich hätte ich lieber kaufbare Map-Packs, aber dafür billigere Skins. Mir sind nämlich optische Gegenstände wichtiger als neue Maps oder Polizisten. Außerdem finde ich, dass die Karten Black Ice und Grenze nicht viel mit dem Cops-vs.-Robbers-Setting der Originalkarten zu tun haben. **Nino_Chaosdrache**