

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Star Citizen: Squadron 42

WWW

Das klingt genau nach dem Spiel, das ich mir seit den ersten Flügen in Wing Commander gewünscht habe. Weltraumkämpfe kombiniert mit Shooter-Passagen, in denen ich verschiedene Herangehensweisen habe, herrlich. Und wenn am Ende doch nur 50 Prozent vom Geplanten umgesetzt wird, ist es immer noch mehr, als wir uns 2013 bei Ankündigung von Star Citizen vorstellen konnten.

Sir Thomas

WWW

Ui, da habt ihr ja mal einige nette exklusive Infos sammeln können. Klingt spannend!

Srefanius

WWW

Ich finde es immer noch sehr schwierig, da eine fundierte Meinung drüber zu haben. Selbst die Journalisten sagen ja immer, wie hier auch, dass sie im Prinzip nie irgendetwas sehen, was einem einen wirklichen Eindruck vom Spiel verschaffen könnte, sondern nur die (sicherlich aufrichtige, das

glaub ich schon bei Chris Roberts) Vision des Schöpfers. Auch die bisherigen spielbaren Inhalte sind absolut nichtssagend, wenn auch ganz lustig anzusehen. Ich behalte mir nach wie vor das Recht auf Skepsis vor. Als ein Backer der ersten Stunde würde ich aber gerne optimistischer sein und lasse mich auch gerne vom Gegenteil überzeugen.

BaVoBa

WWW

Danke für diesen sehr informativen Artikel! Da scheint ja doch was sehr Gutes zu entstehen, die vielen Möglichkeiten eine Mission zu erfüllen, gefallen mir sehr. Den MMO-Part von Star Citizen werde ich vermutlich aber meiden, bei Elite Dangerous sind da sehr viele Spielverderber unterwegs. Dann lieber mit KI, die ist berechenbarer.

destiny49

Leidplattform PC

WWW

Guter Artikel. Ich denke, der niedrigere Umsatz auf dem PC ist

teilweise auch durch die Raubkopien verschuldet. Für den PC sind die ja wesentlich einfacher zu erstellen als für Konsolen.

Razzorgooo

WWW

Es wird Zeit, dass die höhere Leistungskraft des PCs mal ordentlich genutzt wird, um sich von den Konsolen abzusetzen. Ich bin kein Auflösungsfetischist, aber ich hoffe, dass sich Monitore mit 1440p und 4k mehr verbreiten und dann auch mehr Leute auf dem PC spielen wollen, um genau das zu genießen. Dann werden Hardware- und Software-Hersteller vielleicht darauf reagieren.

Bastl Kerman

WWW

Das ist ein Teufelskreis. Da sich viele die Konsolenversion kaufen, wird die PC-Version vernachlässigt, aber wenn die PC-Version Schrott ist, treibt man ja die Spieler dazu, sich die Konsolenversion zu kaufen oder zu verzichten. Ich bin überzeugt, dass sich PC-Versionen deutlich besser verkaufen würden, wenn man mal wieder die Möglichkeiten der PCs nutzen würde.

Blackknight



Star Citizen – Squadron 42: »Das klingt genau nach dem Spiel, das ich mir seit den ersten Flügen in Wing Commander gewünscht habe.«

Legendäre Studios: Interplay

WWW

Ein sehr interessanter Report. Meine zwei Cents: Arcanum ist tatsächlich ein zu Unrecht vergessenes Spiel und ein absoluter Geheimtipp. Interessantes Setting, interessante Charaktere und ein paar wirklich brillante Ideen (Zeitung!). Und zum ersten Baldur's Gate: Ich fand die Story immer ziemlich uninspiriert und unmotivierend. Aber der Einfluss aufs Rollenspiel-Genre (Wiederbelebung, Ersatz für die doofen Rundenkämpfe, Ermöglichung von Planescape Torment) war schlicht so gewaltig, dass das keine Rolle spielt. Und gut war es ja trotzdem.

andislebt

WWW

Wieder ein sehr guter Artikel. Als Spieler einer jüngeren Generation fehlt es einem da an Überblick und Wissen, das man sich häufig mühsam zusammenstückeln muss. Da sind diese Studio- und Entwicklervorstellungen samt kurzen Interviewpassagen eine Wohltat. **Nimlod**

Cloud Gaming statt Spiele-PC

WWW

Wenn es denn mit dem Internetanschluss hinlängig, dann sehe ich darin sogar die Zukunft: 1. Kein Spieler muss auf Titel verzichten, weil ihm die entsprechende Hardware fehlt. 2. Alle Spieler sehen das Gleiche; es gibt keine unterschiedlichen Grafikeinstellungen. 3. Wenn Spieler auf High-End-Hardware verzichten können, sparen sie Geld, das für Spiele übrig ist, bzw. man erschließt sich Zielgruppen, die zuvor keine Spieler waren, weil sie sich die Hardware nicht leisten konnten. **Werdackel**

WWW

Egal ob mit Nvidia oder einer künftigen Konkurrenz als Vorreiter – ich habe wirklich Hoffnung, dass Game-Streaming in den nächsten drei bis vier Jahren groß rauskommt und der nächste Game-Changer der Spiele-Industrie wird. Ich will so sehr daran glauben. Wäre das so vermessen, wenn man auf Erfolgsmodelle beim Streamen von Musik oder Videos als Vergleich rüberschaut? Vor einigen Jahren war sowas wie Spotify oder Netflix auch noch nicht umsetzbar und litt unter genau den gleichen technischen Hürden. **CharlesN**

WWW

Nehmen wir mal an, diese Service-seiten und Clouds sind Drogen. Der Dealer bestimmt den Preis und wenn er den geforderten Preis nicht bekommt, sitzt man auf den Trockenen und leidet. Verschwindet der Dealer, schiebt man den Affen und nichts geht mehr. Die Überlegung eines Unternehmens, keine Software mehr zu verkaufen, sondern alles im Abo in einer Cloud anzubieten, sehe ich als gefährlich an. Der User hat dann noch weniger Rechte und löhnt, bis der Arzt kommt, denn ohne Löhnung bleibt der PC aus. Wollen wir diese Entwicklung und sagen dazu Ja und Amen? **darthhoschi**

Life is Strange

@

Vielen Dank für die schlaflosen Nächte! Ja! Ihr seid schuld! Ich habe soeben die 5. Episode von Life is Strange durch. Es begann alles mit eurem Test! Zugegeben, ich habe nur die ersten drei Sätze gelesen und beschloss, das Spiel ohne irgendein Vorwissen zu spielen. Die Grafik war mir gar nicht wichtig, die



Life is Strange: »Wer ist gut und wer böse und welche Entscheidung ist die falsche oder im besten Fall die richtige? Es war wie in einem Hollywood Thriller!«

Story interessierte mich. Ich suchte jede Kleinigkeit ab und versuchte, jede Information zu entschlüsseln. Ich habe mir im Voraus überlegt, wie es weitergehen könnte: Wer ist gut und wer böse und welche Entscheidung ist die falsche oder im besten Fall die richtige? Es war wie in einem Hollywood Thriller! Ich hoffe, dass mehr solcher Spiele erscheinen werden und ihr weiter darüber berichtet. Natürlich habe ich, nachdem ich das Spiel durchgespielt habe, euren Test gelesen. Absolut auf dem Punkt getroffen, auch wenn ich für eine bessere Bewertung plädiert hätte! Macht weiter so und danke für den Hinweis, das Spiel zu spielen! Wie immer top, GameStar! **Damir Skaro**

Abo ohne DVD

@

Ich bin Heftabonnent, und wie in einer der letzten Ausgaben im Leserbriefteil in einem Beitrag angemerkt wurde, nutze auch ich den DVD-Inhalt kaum noch. Die Videos kann man online schneller sehen. Auch die beigelegten Vollversionen halte ich zu Zeiten der günstigen Keys und Digital-Sales nicht mehr für notwendig. Wäre es möglich in absehbarer Zeit eine Heftausgabe ohne Datenträger aufzulegen? Ich würde ja auch die Digitalversion lesen, aber da ich kein Android- oder iOS-Nutzer bin, müsste ich auf die PDF-Ausgabe zurückgreifen, was nicht so sexy ist. Gerade die Einbettung der Videos und anderer interaktiver Inhalte ist ja ein großer Vorteil der Apps. Wie wäre es im Hinblick darauf mit einer (Universal-)Windows-App? Ansonsten bin ich mit den letzten Heftausgaben sehr zufrieden gewesen, sie gefallen mir jetzt wieder deutlich besser als noch vor etwa einem Jahr. **Tobias Uth**

Erst mal vielen Dank für das Lob! Tatsächlich gibt es eine Magazin-Variante von GameStar ohne DVD, allerdings bislang nur am Kiosk. Wir denken immer wieder mal drüber nach,

diese Ausgabe auch im Abo anzubieten, haben aber bislang noch kein vernünftiges Modell gefunden, das preislich und logistisch sowohl Leser als auch unsere Vertriebsabteilung glücklich macht – wir bleiben aber dran! Über eine Windows-App haben wir uns intern ebenfalls schon beraten, haben aber bislang für den Aufwand einer zusätzlichen Plattform neben iOS und Android noch keine gute Lösung gefunden. **Markus Schwerdtel**

Preise in der Schweiz

@

Ich wollte mir die Sonderedition zu Fallout 4 kaufen. Ich bin wohnhaft in der Schweiz. Leider musste ich beim Bezahlen feststellen, dass ihr Magazin in der Schweiz doppelt so teuer verkauft wird wie in Deutschland. Das Magazin erhält in der Schweiz einen 100-prozentigen Aufschlag. Ich kann diese Preisgestaltung nicht verstehen. Die Transportkosten in die Schweiz werden diesen Preisaufschlag nicht rechtfertigen. Können Sie mir sagen, warum wir in der Schweiz die GameStar nur zu Wucherpreisen erwerben können? **B. Visscher**

Der allgemeine Preisspiegel von aus Deutschland in die Schweiz gelieferten Zeitschriften liegt leider aus mehreren Gründen oft zwischen Faktor 1,5 und 2 – neben den etwas höheren Transportkosten entsteht der Preisunterschied vor allem durch Einfuhrzölle, Groß- und Einzelhandelsrabatte, Presseleerkurse sowie Absicherungen gegen Wechselkursschwankungen zwischen dem Schweizer Franken und dem Euro. Deshalb bleibt uns letztendlich keine andere Wahl, als den Preis entsprechend anzupassen, um als Verlag pro verkauftem Exemplar ungefähr den gleichen Betrag wie in Deutschland zu erhalten. Entschärfen lässt sich das Problem, wenn Sie bei uns im Shop in Euro bestellen, dann kommen zum Preis nur noch 3,50 Euro Versandkosten hinzu. **Daniel Visarius**