

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Star Citizen

www Zunächst war ich ja enttäuscht, als ich gelesen habe, dass in der neuen Ausgabe erneut Star Citizen behandelt wird. Zum einen, weil ihr selbst schon Dutzende Previews zu dem Spiel gebracht habt, zum anderen, weil gerade in letzter Zeit das Thema wieder häufig im Ausblick auf 2017 durchgekaut wurde. Allerdings muss ich nach dem Lesen dieser Monsterpreview ganz klar sagen: Ihr habt wieder einmal unter Beweis gestellt, dass ihr der absolute Klassenprimus im Bereich des Spielejournalismus seid. Einen dermaßen umfangreichen, sauber recherchierten und spannend geschriebenen Artikel findet man in der Zeit von Twitter und Let's Plays nur noch sehr selten. Als Leser ist es heutzutage erstmal ungewohnt und fordert etwas Überwindung sowie einiges an Zeit, sich auf ein solches Kaliber einzulassen. Aber jede einzelne Zeile ist es Wert und zeigt den anderen Magazinen, wo der Hammer hängt – vielen Dank!

Christian Hüp

www Der Artikel fängt schön das ein, was in den Jahren passiert ist. Ein bisschen zu wenig Neues. Aber er ist eine gute Zusammenfassung. Ich freue mich seit Beginn auf das Projekt. Und hoffe, es wird gut. Die momentane Alpha macht mir Spaß, hat aber noch so viele Probleme. Und ich habe Angst, dass das Game in der gleichen Ecke wie DayZ landen wird. Trotzdem schaue ich immer wieder mit viel Geduld in die neuen Versionen, mache ein paar Missionen und rüste meinen Charakter bis zum Maximum aus. Nur, damit er beim nächsten Patch wieder gewiped wird.

Nefenda

www Ich bin Backer der ersten Stunde, verfolge aber dennoch nicht alles minutiös, insofern für mich ein sehr hilfreicher Artikel. Danke dafür. Als ich zum Start der Kampagne 150 Euro gebackt habe, klang die Aussicht auf ein modernes Wing Commander mit gelegentlichen Shooter/Enterpassagen wie die Erfüllung eines

20 Jahre gehegten Traums. Dass dieser Traum nun 2017 oder 2018 mit Squadron 42 in Erfüllung geht, ist gewiss, und somit bin ich glücklich. Alles darüber hinaus ist für mich also ein Bonus. Egal also, wie umfangreich Star Citizen am Ende werden wird oder was doch gestrichen werden muss, es wird mehr als die erhoffte SP-Kampagne sein und von daher kann es für mich nie eine Enttäuschung werden. Am Ende wird es so oder so etwas nie Dagewesenes sein und somit mich eh umhauen.

SirThomas

www Super geschrieben. Für jemanden, der das Projekt eng verfolgt, gibt es nicht so viel Neues, aber dennoch habe ich den Artikel gerne vollständig gelesen.

Srefanius

www Danke für die tolle Zusammenfassung, wirklich gut geschrieben. Ich selbst werde Star Citizen nicht unterstützen, ich warte dann auf das fertige Produkt, ausreichend finanziert sollte der Titel ja ohnehin schon sein, selbst für die Ambitionen, die Chris Roberts hat. Ich bin auf der anderen Seite aber sehr gespannt, wie das »endgültige« Produkt dann aussieht, oder zumindest wie es in fünf Jahren aussieht, denn ich glaube, fertig wird das nie werden. Dafür bietet sich die Welt, die dort geschaffen wird, einfach zu sehr an, um endlos erweitert zu werden, genügend Spieler und Käufer vorausgesetzt. Überhaupt ist noch erstaunlich wenig zum eigentlichem Spielablauf bekannt, was mir noch die größten Sorgen macht, denn große, detailreiche Welten mit nahezu grenzenlosen Interaktionsmöglichkeiten machen noch lange kein gutes Gameplay und Pacing aus.

Brahlan

www Eine so umfassende Informationssammlung zu den strittigen Themen habe ich noch nie an einem Ort gesehen. Dazu noch einige klärende Worte von Chris Roberts, und ein paar Fakten aus der Vergangenheit, die so noch nicht



Star Citizen: »Ihr habt wieder unter Beweis gestellt, dass ihr der Klassenprimus seid.«

veröffentlicht wurden. Perfekt und absolut empfehlenswert. **Elfwyn**

2017: Vollpreis? Nein, danke!

WWW Schön geschrieben, vielen Dank dafür. Dass QA in Zukunft mehr beachtet wird, wurde letztes Jahr schon nach dem Arkham-Knight-Debakel erwartet. Da ging es zwar in erster Instanz um das Thema PC-Port, aber QA war da auch ein wichtiger Faktor. Und im Jahr davor beglückte uns Assassin's Creed Unity, wonach man sich ja so sicher war, dass QA in Zukunft viel wichtiger werden müsse. Pustekuchen. Dass sich das spürbar ändert, glaube ich erst, wenn ich es sehe. **Nasemann226**

WWW Schöner Artikel. Aber damit kommen wir direkt zur Aufgabe von Spielejournalisten: Unterstützt die kleinen, die euch angeblich so wichtig sind, mit starker Berichterstattung. Führt uns zum Schotter ... ähm, zu den guten Indies oder Midprice-Publishern. Und einen Indie-Führer für Steam würde ich sogar bezahlen. **Miles_Teg**

WWW Auf dem PC entsteht seit Jahren ein Teufelskreis. Die Entwickler/Publisher setzen verstärkt auf DLC bzw. mittlerweile Saisonpässe, dadurch warten immer mehr Spieler, wie ich auch, bis es das Spiel für wenigstens 50 Prozent weniger gibt, um den Mehrpreis der vorgenannten Dinge zu kompensieren. Da dies die Entwickler/Publisher in Probleme versetzt, gibt es noch mehr Kram, wodurch die eh schon genervten Spieler noch länger mit dem Kauf warten. Für die PS4 kaufe ich auch zum Vollpreis, da ich den Kram später wieder gut verkaufen kann. Und außerdem sollte man sich überlegen, eher wieder auf Addons zu setzen, durch die man nach z.B. einem halben Jahr gebündelt für 20 Euro seine zehn Stunden Spielzeit bekommt. So aber weigere ich mich, mich hypen zu lassen und Geld in ein Spiel zu stecken, das mir regelmäßig Geld aus der Tasche ziehen will. Dafür bin ich zu alt, und die Zeit geht zu schnell rum, sodass ein Jahr zu warten eine Ewigkeit für mich wäre. **blacksun84**

Zehn Dinge, die heutige Spieler nicht mehr kennen

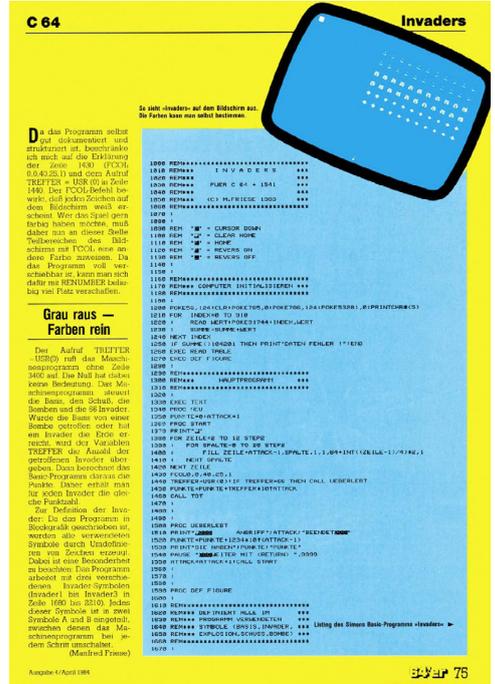
WWW Oh Gott, Programm-Listings! Hab davon in meinem Leben bestimmt 100 Stück abgetippt. Wie sicher bekannt ist, nutzten einige Computer die stinknormale Musikkassette als Datenträger. Wenn man die in einen normalen Kassettenrekorder steckte, machte die ganz lustige Geräusche. Diese lassen sich auch per Ra-

dio übertragen und dann aufnehmen. Der WDR Computerclub (Kennt den noch wer?) machte das hin und wieder mal mit Share-, Freeware- und Public-Domain-Programmen. Es gab allerdings auch Piratensender. Diese hatten weder eine Lizenz noch war die Bundespost sehr begeistert, das einfach wer einen Sendebetrieb laufen hatte. Es war zwar immer eine Überraschung, was man dann hinterher auf der C60-Kassette hatte, meistens waren es die neusten Spiele. Aber dies war im Grunde der erste »Cloudanbieter«, wortwörtlich. Später gab's dann noch Channel-Videoat (das allerdings legal). Diese parkten ihre Daten in den Halbzeilen von PAL, sprich man brauchte einen (wahnsinnig teuren) Videoat-Decoder. Das starb dann auch sehr schnell wieder, weil das Internet anfang zu boomen. **Husky666**

WWW Die mit Programmen bespielten Musikkassetten konnte man auch in einem Doppelkassetendeck kopieren. Das funktionierte sogar mit doppelter Geschwindigkeit. Beim Thema Geschwindigkeit fällt mir SpeedDos ein. Ich hatte seit dem 64er mit SpeedDos nie wieder einen solchen Geschwindigkeitszuwachs wie damals. Ich rede jetzt nicht von der Datenmenge, sondern nur von der gefühlten Geschwindigkeit. Da hält heute auch keine SSD mit. Das besondere an SpeedDos war auch, dass es sich nicht um ein Programm im herkömmlichen Sinne handelte, sondern um ROMs, welche ins Diskettenlaufwerk und dem 64er eingebaut werden mussten. Die alten ROMs wurden herausgelötet und durch neue ersetzt. Meistens auf einen ROM-Sockel, sodass man den eigentlichen Baustein danach jederzeit, ohne zu löten, entfernen konnte. Bei den Akustikkopplern stehen mir heute noch die Nackenhaare hoch. Ich selbst besaß keinen und habe mir ab und an einen von Freunden geliehen. Meine Eltern nervten dann ständig, weil das Telefon belegt war und sie nicht telefonieren konnten. Stress gab's dann allerdings erst so richtig, als die Telefonrechnung ins Haus flatterte. Ende der Neunziger, als es noch keine Flatrates fürs Internet gab, erschien Unreal Tournament, und es schrie ständig danach, dass es online gespielt werden wollte. Ende vom Lied: ca. 500 DM Telefonkosten im Monat. Da hat dann meine damalige Partnerin einen riesen Aufstand gemacht. **quaido**

500 Mark? Da lachen ja die Hühner! Ich hab's gleich mehrfach hintereinander auf knapp unter und einmal sogar auf über 1.000 geschafft. Herrje, das Gesicht meiner Mutter, als sie die Rechnungen geöffnet hat, werde ich niemals vergessen. Wir haben uns die Beträge dann aber immerhin geteilt, wenn ich mich recht erinnere. **Petra Schmitz**

WWW Seit Ende der 70er habe ich das alles live miterlebt, und ich bin froh darüber, denn die Zeit war



Zehn Dinge, die heutige Spieler nicht mehr kennen: »Ich kann mich noch erinnern, wie ich mit einem Kumpel einen halben Tag ein Listing für den C64 abtippte, immer abwechselnd.«

nie so spannend wie damals. So viele unterschiedliche Computer-Systeme und Videospielekonsolen wie damals wird es wohl nie wieder geben. So vieles zu entdecken, auch zu hypen. Die Messen waren grandios. Ein Besuch auf der CeBit war das Highlight des Jahres damals. Die Kids heute können sich kaum oder eher gar nicht vorstellen, wie das damals so war. Wer in Niedersachsen wohnt, der sollte mal einen Abstecher nach Oldenburg machen. Dort gibt es das Oldenburger Computer Museum. Ein Museum zum Anfassen und Mitmachen. Schulklassen sind herzlich willkommen. **AndyGER**

WWW Haha, ich kann mich noch erinnern, wie ich mit einem Kumpel einen halben Tag ein Listing für den C64 abtippte, immer abwechselnd. Bomber Man nannte sich das Spiel. Nach zig Tippfehlern, die den Start immer wieder verhinderten, war es dann endlich soweit: Ein schwarzes Rechteck flog im oberen Bildbereich von links nach rechts, und nach Drücken der Space-Taste fielen von dem großen Rechteck kleine Quadrate nach unten. Tja, das waren die Bomben. Spektakulär! Haha, aber eine geile Zeit. **headhunter68305**

WWW Ich kenne nur die Spiel Listings und den Boss Key aus eigener Erfahrung. Ich bin noch nicht so alt. Dieses Abtippen war bei uns immer ein Familienereignis, meine Eltern und meine Schwestern haben abwechselnd getippt. Bei mir war das zu riskant, ich war noch zu klein, was da alles hätte schief gehen können! Ich hab es auch nur einmal geschafft, das für mich so ein Spiel abgetippt wurde. Ich habe mich gefühlt, als hätte ich einen selbst erlegten Löwen vor mir. **Coffeelotty**