

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Titelgeschichte: Star Citizen – Die Geburt eines Universums

www Ok, der Kaffee ist jetzt kalt. Ich kannte zwar schon viele Infos, aber der Fokus auf die Entwickler war schon spannend. Da habe ich zwischen durch einfach mal den Kaffee vergessen. Ganz besonders das Fazit war interessant. Die Überzeugung und das Vertrauen, was Benjamin Danneberg von dem Besuch mitgenommen hat, ist bessere Werbung für das Projekt als der gesamte Text davor.

Herr-von-Schmodderhagen

Super Artikel. Ich verstehe diese Begeisterung für Star Citizen total. Die ganze Entwicklung mitzuverfolgen, wie sich in den

verschiedenen Bereichen etwas weiterentwickelt, die ganzen Erklärungen der Macher zum Serversystem, wie die Animationen der NPCs voranschreiten von diesem vorgefertigten Pfad zu einem, der durch KI bestimmt wird. Da steckt so viel dahinter. Schon einfach das Ganze zu beobachten macht so viel Freude. Und am Ende, da bin ich mir sicher, kommt ein Hammer-Game heraus.

Rumpelstilzchen

www Man merkt, dass der Autor selbst Fan sein muss. Das darf er natürlich sein – privat. Das bin ich selber auch. Dann aber mit leuchtenden Augen davon zu berichten, wie ein Entwickler aus einem Tool zur Map-Gestaltung rauszoomt – das wird mir dann doch etwas zu viel. Keine

Frage, Ehre wem Ehre gebührt. Was die Entwickler da geschaffen haben, verdient Respekt. Darüber kann man aber auf verschiedene Arten und Weisen berichten, und von professioneller Presse erwarte ich mir Zurückhaltung und einen gesunden Skeptizismus. Das Halleluja darf frühestens zum Gold-Release gesprochen werden. Den unbremsten Hype, den vollziehen schon meine Backer-Kollegen.

Jezzail

Titelgeschichte: Star Citizen – Von der Vision zur Wirklichkeit

www Sehr schöner Artikel. Ich bin noch relativ am Anfang der Entwicklung

Star Citizen: Das Schiffswrack



Auf Seite 23 der Ausgabe 08/17 haben wir ein Bild mit einem kleinen Planetenfahrzeug in einer Ödnis abgebildet. Hübsch, aber falsch, denn die Bildunterschrift dazu lautete: »Riesige Raumschiffwracks

(hier ein verunglückter Javelin-Zerstörer) warten nur darauf, von uns erkundet zu werden. Später sollen diese Wracks sogar von NPCs bewohnt sein.« Hier reichen wir den richtigen Screenshot nach.

mit dem kleinsten Betrag eingestiegen, weil mich die Vision des Spiels begeistert hat. Und ich muss sagen, bis jetzt habe ich es noch nicht bereut. Auch in diesem Artikel wird wieder deutlich, wie versucht wird, die Grenzen des Möglichen auszudehnen und etwas ganz Neues zu erschaffen. Aber ich bin auch nicht naiv, das könnte am Ende auch als Desaster enden, weil man einfach zu viel wollte (auch wenn ich das immer weniger glaube). Doch für mich ist es ganz einfach so: Entweder wird es dieses gewaltige Spiel, auf das wir alle hoffen. Dann habe ich für ein Appel und ein Ei dieses riesige Online-Spiel plus Squadron 42 bekommen. Oder es wird ein Desaster, dann habe ich halt ein paar Euro verloren, kein wirklicher Beinbruch. Für die, die zum Teil Hunderte oder gar Tausende Euros reingesteckt haben, sieht das natürlich etwas anders aus.

B@zing@

www Die erwartete Mindestkonfiguration ist doch heute schon veraltet. 2 GB RAM der Grafikkarte? Nvidias Billig-Modelle haben ja immerhin schon drei! Ich dachte die entwickeln für die Zukunft des PCs. Sehr anständige Artikelreihe zu eurem Besuch bei Foundry 42, gerne mehr davon, auch über andere Studios! **Miles_Teg**

Report: Rise of the Silver Gamer

@ Euer Artikel über die Silver Gamer [in Ausgabe 07/17, Anm.d.Red.] hat mir gut gefallen. Auch ich bin mit meinen 69 Jahren eine begeisterte Spielerin, hauptsächlich gute Rollenspiele mit Seele (Gothic-Reihe, Witcher-Trilogie u.ä.), die in eurem Beitrag aber gar nicht erwähnt wurden. Leider bin ich in meinem Bekanntenkreis eine totale Minderheit, bestenfalls milde belächelt. Dies ist aber dem Umstand auch geschuldet, dass meine Generation aus der ehemaligen DDR erst nach der Wende mit Computern beruflich in Berührung kam und andere Prioritäten hatte, als sich mit PC-Spielen zu beschäftigen und die meisten auch nie so richtig einen Zugang zu Computern verinnerlichen konnten. Da ich beruflich damit zu tun hatte, konnte ich nach meiner aktiven beruflichen Zeit so richtig meinem Hobby frönen. Ich kann nur sagen, dass es besonders im Alter die grauen Zellen ganz schön auf Trab hält. Eine von vielen Hürden für meine Generation sind die zunehmend komplizierteren Installationen der Spiele. Ob das Anbindung an Plattformen oder gigantische Downloads sind, die oft an langsamen Internetzugängen scheitern. Auch die Rollenspielblockbuster werden zunehmend komplexer und schwieriger zu handeln. Ohne Hilfe der jüngeren Generation geht es oft nicht; gefühlt braucht man heute fast schon ein Informatikstudium oder zumindest viele Internetforen, um alles so richtig zum Laufen zu bringen. Vor 15 Jahren:



Der Report »Rise of the Silver Gamer« war zwar schon in der 07/17, aber wir erhalten noch immer Feedback dazu, vor allem von älteren Spielern.

CD/DVD rein und installieren und los – so schön, das war einmal. Ich kaufe mir zum Beispiel die Spiele immer frühestens nach einem halben Jahr oder länger, wenn sie dann endlich problemfreier laufen. Da natürlich die Reflexe und Denkprozesse im Alter langsamer werden, ist besonders für die ältere Generation in den Spielen die Einstellung der Schwierigkeitsgrade wichtig, oder auch Tastaturbelegungen, die man anpassen kann. Reine Actionspiele, die kann rasend schnell besser unsere Enkelgeneration spielen.

Helga Nagel

www Super! Mich freut es, dass viele Menschen im Alter immer noch gerne zocken. Ich werde vermutlich auch irgendwann dazugehören. Noch bin ich mit meinen 41 Jährchen kein Rentner, aber auch kein Jungspund mehr. Ich habe sehr viel Spaß beim Zocken, und das wird wohl auch so bleiben. Warum auch nicht? Ich freu mich aufs Alter!

dukuu

www Ich bin Mitglied einer ESO-Gilde, die keine Bewerbung von Spieler(innen) unter 50 Jahren oder als Paar zusammen unter 100 Jahre annimmt, und was soll man sagen, wir haben knapp 130 Mitglieder.

Rhynn

www Ich finde das vor allem vor dem Hintergrund interessant, dass in meiner Familie abgesehen von mir wirklich niemand Kontakt zu Videospielen hat. Für meine Großeltern und Eltern ist das entweder Kinderzeugs oder sie verstehen nicht, warum erwachsene Menschen sich mit sowas beschäftigen, weil es reine Zeitverschwendung ist. Nicht dass sie mich je an meinem Hobby gehindert hätten. Aber für sich genommen kann keiner von ihnen etwas damit anfangen. Da ist es doch beruhigend zu lesen, dass das nicht überall so aussieht. Letztlich geht es ja auch nicht nur darum, ob jemand spielt, sondern ob man Verständnis dafür aufbringen kann.

Lucky#Stevin

Schade, dass das Thema VR nur so kurz angeschnitten wurde. VR ist für ältere Spieler nämlich sogar extrem interessant (und wird von den Senioren weit weniger stark abgelehnt als von selbsternannten Core-Gamern) weil die Einstiegshürde der wenig intuitiven Bedienung wegfällt. Will sagen: Wer als Jungspund schon Videogames gezockt hat, wird auch als Senior kaum Probleme haben die Steuerung zu abstrahieren. Wer aber mehr oder weniger neu dazu kommt, ist mit VR besser bedient, da die Controller intuitiver funktionieren. Greifen tut man da halt, indem man mit der Hand greift. Das ist leichter zu lernen als »Du greifst bei Spiel A mit der Taste E, bei einem anderen mit F und hier musst du dagegen diesen Button drücken um zu greifen«.

Dod

Vermischtes

Ich habe gerade einen Artikel von euch gelesen. Habt ihr schon mal selbst gelesen, was ihr da schreibt. Lest das mal eurer Mami oder eurem Papi vor. Die denken, die sind in einer anderen Welt. Ich bin 50 und hab schon Computer zusammengebastelt, da ward ihr noch nicht mal geboren. Jetzt schreibt Ihr in einem Stil, den unsere Generation nicht mehr versteht. Aber unsere Generation hat das Geld und würde vielleicht auch gern mal spielen. Ich glaube, Ihr vergesst eine wichtige Generation. Auf Deutsch gesagt (geschrieben): schreibt Deutsch!

Reiner Bast

Wir verstehen uns auch in einer Zeit, in der Computerspiele kein Nischenhobby mehr sind, als Fachmagazin und nutzen entsprechende Ausdrücke. Das erwartet der Großteil unserer Leser übrigens auch. Aber wir haben vor nicht allzu langer Zeit darüber nachgedacht, ein Glossar der wichtigsten Begriffe auf der Website anzubieten. Danke für die Erinnerung daran.

Petra Schmitz