

RX 6xxx(XT) Thread, Lieferbarkeit, Kompatibilität, Leistung

Beitrag von „spigandromeda“ vom 26. November 2020, 11:18

Paperlaunches sind für die Hersteller kein Problem. Im Gegenteil! Es generiert zwar keinen Hype im eigentlichen Sinne und die Leute sind angefressen, aber heiß sind sie trotzdem. Selbst die miese PR dürfte kaum Auswirkungen auf die Verkaufszahlen haben. ABER wenn sie am Anfang sehr wenig Produkte verkaufen hat das zwei Vorteile: 1. die ersten Chargen sind bei Elektronik im Allgemeinen die teuersten. Gerade bei den Konsolen ist das extrem ... die werden ja sogar mit Verlust zu Anfang verkauft. 2.: die Chancen stehen oftmals gut, dass systematische Hardwaremängel nach dem Launch auftreten. Durch die geringe Launch-Menge der Produkte kauft man sich Zeit um nachzupatchen oder ggf. in der Produktion was umzustellen ohne, dass es zu viele Leute betrifft.

Ich bin mir ziemlich sicher, dass Paper Launches eher die Normalität in Zukunft werden. Das wird wie mit den DLCs laufen. Jeder schimpft darauf, dass Inhalte, die eigentlich zum Hauptspiel gehören müssten per DLC nachgereicht werden oder direkt zum Launch als DLC veröffentlicht werden. Aber gekauft werden sie trotzdem und die Unternehmen machen super Gewinne mit der Taktik, weil das nicht konsequent boykottiert wird. Wenn Paper Launches zur Normalität werden ist das also genau wie bei den DLCs die Schuld des Konsumenten.