

FEEDBACK



Cyberpunk 2077 (auf Deutsch)

Toller Artikel! Was die beschriebenen sprachlichen Schnitzer angeht, da bin ich zu hundert Prozent bei euch. Sehr gute Analyse, sehr gute Argumente. Wollen wir hoffen, dass die das wirklich hinbekommen; das muss wirklich stimmen! **frankstahl**

Räusper, wir sprechen hier von einer Demonstration (kurz Demo) für eine Messe. Diese werden meist unter großem Zeitdruck und mit hohem persönlichem Einsatz noch fünf Minuten vor Zwölf zusammengestellt. Und selbst wenn man daran denkt, dass die Cyberpunk-Demo für das Studio sehr wichtig ist, kann man wohl kaum erwarten, dass es eine wohl dosierte, durchdachte und perfekte Präsentation sein wird. Ihr analysiert hier eine Messedemo. Die einen ersten Einblick geben soll. Die deutsche Übersetzung ist dabei aufgrund des großen Umfangs definitiv fehlerhaft. Ich finde diesen ausführlichen Artikel nicht sehr sinnvoll. Alles was in diesem Artikel beschrieben wurde, ist dermaßen der Wandlung und Überarbeitung unterlegen, dass es zwar eine schöne Fleißarbeit war, das alles aufzuschreiben. Aber sinnvoll ist das nicht. **Aydon_ger**

Hat etwa jemand Trevors Genuschel in GTA 5 verstanden? Wenn ja: Glückwunsch! Ich nämlich nicht. Englisch lesen: (meistens) kein Problem. Zuhören ist manchmal schwierig und anstrengend. Ich bin um jede deutsche Sprachausgabe froh, egal ob sie grauenvoll langweilig wie in Skyrim ist oder richtig gut wie in Odyssey. Ich rechne es CD Projekt hoch an, diesen immensen Berg an Text übersetzen und einsprechen zu lassen. Perfekt muss es gar nicht sein. Da kann sich Rockstar was anschauen. **Motwi**

Ich würde niemals freiwillig auf Englisch spielen, obwohl ich Englisch kann. Keine Ahnung, ich mag diese Sprache einfach gar nicht und es trägt für mich kein bisschen zur Atmosphäre bei, dass es die Original-Synchro ist. **Kovahnii**

Spiele auf Englisch sind auch nicht so mein Fall, genau wie Filme und Serien. Ich verstehe Englisch, aber trotzdem habe ich dann immer das Gefühl, dass ich die jeweiligen Geschichten nicht richtig aufsaugen kann. Ich merke mir Gespräche und Handlungen einfach schlechter. Von daher bin ich für jede Lokalisation dankbar. **CptTrips**

Hunt: Showdown

Sehr schöner Test! Ich kann das so unterschreiben. Hunt Showdown bietet für mich eine einzigartige Mischung aus Hardcore-Anspruch und Einsteigerfreundlichkeit. Taktisches Vorgehen wird hier viel stärker belohnt als in anderen Multiplayer-Shootern. **HansWurst456**

Toller Testbericht, danke! Ich habe zwar aktuell keine Zeit, mich so intensiv mit einem Spiel zu beschäftigen, werd's mir aber trotzdem gleich kaufen. Allein der Mut von Crytek, solch ein Spiel entgegen dem Mainstream und dem allgemeinen Trend zum Vercasualisieren von Games zu entwickeln, gehört meiner Meinung nach durch einen Vollpreiskauf honoriert! **Hoffo1981**

Ordentlicher Test mit gerechter Bewertung – passt. Mit über 1.000 Stunden Hunt erlaube ich mir diesen Kommentar. **Fassbier**

Man of Medan

Habe die Hälfte des Tests gar nicht lesen können, weil ich nach den ersten paar Absätzen das Gefühl hatte, dass von der ohnehin schon knappen Story sehr, sehr viel gespoilert wird, um passende Beispiele zu bringen. Da sollte man eventuell beim nächsten Test eine Spoilerwarnung hinzufügen. Oder Aussagen eher so stehen lassen, als sie mit noch einer und noch einer Begründung zu untermauern. **Chatturga**

Der Test stimmt mich dann doch positiver als der GamePro-Test (50 Punkte wegen Bugs bzw. 65 Punkte ohne Abzug). Hatte die Steam-Version recht günstig vorbestellt, da ich von Until Dawn damals extrem begeistert war und mal wieder ein gutes Horrorspiel

haben wollte. Dachte schon, es wäre eine totale Fehlinvestition. **DonDöner**

Bei der GamePro hat es nur 50 Punkte bekommen. Ist die PC-Version so viel besser? **ellondir15**

Technisch auf jeden Fall. Die GamePro wertet ja allein wegen Bugs und Rucklern um 15 Punkte ab. Aber tatsächlich gehen hier die Meinungen der Tester bei uns auch etwas auseinander. Ist halt mal wieder ein Titel, der stark polarisiert. **Heiko Klinge**

World of Warcraft Classic

Guter Test, da er auch zeigt, dass es nicht nur um Nostalgie geht. Natürlich ist eine jüngere Software die weiter entwickelte. Deswegen ist es klar, dass viele denken, es ginge nur um das Wiederaufwärmen einer alten Suppe. Die Frage ist jedoch, ob dieses »Weiter« wirklich immer ein Weiter ist. **Yeager**

Toller Artikel, Martin! Ich begrüße die nüchterne Betrachtungsweise sehr. Zu meiner Erfahrung: Ich möchte, dass WoW so sperrig bleibt, ich möchte, dass ich Quest-Texte aufmerksam lesen muss und dass ich lange Laufwege habe. Es ist kein Minuspunkt, wenn ich mich in der Welt aufhalten muss. Ich sehe was von der Gegend, kann zwischendrin quatschen oder eben sammeln. **psino**

Ich freue mich sehr, dass ihr den Mut gefunden habt, das Spiel ehrlich und realistisch zu bewerten und nicht auf den Hype aufzuspringen. Martin hat die Sache treffend zusammengefasst und dazu die richtigen Worte gefunden – die Wertung ist ziemlich genau dort angesiedelt, wo sie hingehört. **TheRoadwarrior**

Und da sitze ich nun, den Test gelesen, einen Game Guide vor mir. Spielen oder nicht? Die Erinnerungen trage ich mit viel Wehmut in mir, da keiner meiner Freunde mehr spielt und ich mit den meisten davon keinen Kontakt habe. Vielleicht schmökere ich einfach in dem dicken Wälzer und belasse es dabei. Toller Test und sehr ehrlich alles auf den Punkt gebracht. **derSanitoeter**