

FEEDBACK

GEDACHT

GEHÖRT
GESCHRAUBT
GEDACHT
GEZÄHLT
FEEDBACK
GESPIELT
GEHÖRT
GESCHRAUBT



GEHÖRT
GESCHRAUBT
FEEDBACK
GEDACHT
GEHÖRT

GESCHRAUBT
GEZÄHLT
GESPIELT

FEEDBACK

FEEDBACK
GESCHRAUBT

FEEDBACK
GEHÖRT

Disco Elysium

Für mich ist es nicht nachvollziehbar, wie ein Spiel, dessen Technik genauso gut aus dem vergangenen Jahrzehnt stammen könnte und das den Großteil der Handlung über ellenlange, englische Textpassagen transportiert, hier eine 90-Punkte-Wertung bekommen kann, während Greedfall gerade mal mit etwas über 70 bewertet wurde. Der Aufwand, eine stimmungsvolle 3D-Umgebung mit unzähligen Interaktionsmöglichkeiten, Wettersystem, Tag- und Nacht-Wechsel usw. zu entwickeln, ist ungleich höher, als eine Art interaktives E-Book über den Bildschirm laufen zu lassen. Die Präsentationswertung ist für mich ein Witz. **Frostfeuer**

Wow! 90 Punkte. Das ist mal eine Ansage. Ich bin erst am Anfang, bisher aber begeistert. Wenn sich das Niveau hält, ist diese Wertung durchaus gerechtfertigt. Persönlich bin ich besonders über das neue Setting erfreut. Keine Elfen, Zwerge, Zaubersprüche und das ganze Gedöns. Erinnert mich an die Zeit, als das erste Fallout gezeigt hat, was in diesem Genre alles möglich ist. **kurosawa**

Ich habe es fast durch und bin von der Wertung nicht überrascht. Für mich persönlich ist es das Spiele-Highlight seit Langem. Unkonventionell und schräg. Auch wenn meine mittelmäßigen Englischkenntnisse oft überfordert werden, möchte ich dieses Spielgefühl nicht missen. Eine tolle abgefahrne Story, und ein Rollenspielsystem, das der Bezeichnung Rollenspiel wirklich gerecht

wird. Aber es ist definitiv ein Nischenspiel. Wer es schräg mag, David-Lynch- und Von-Trier-Filme mag, ist dort bestens aufgehoben. Die Menge an meistens toll geschriebenem Text ist mit Sicherheit nichts für die Masse. Und seit Behebung des Schuhbuchs ist die 90 auch ok. Spaß beiseite, ein tolles, mutiges und überraschend anderes Spielerlebnis. Wow! Geht doch. **Kirkegard**

Diablo 4

Irgendwie hab ich immer Herrn Webers Stimme im Kopf, die den Text laut mit spricht, wenn ich ihn mir durchlese. Schade, dass bei mir die Gründe zur Besorgnis so gewichtig sind – bzw. deren Umsetzung – dass ich warte, was in den ersten Wochen und Monaten passiert. Sollte es so bleiben, wie hier angedeutet und auch in den Gameplay-Videos zu sehen ist, lehne ich mich weiter bei Diablo 2: Lord of Destruction zurück und überlasse den Drei-Stats-Casual-Gamern die Shared World und ihre generischen Dungeons. **Der Sanitoeter**

Schöner Artikel, ich bin gespannt! Aber man muss sich bewusst sein, dass dies kein Diablo 2 sein wird! Es hört sich hier und da so an, als hätte oder würde man das erwarten! Nein, Blizzard muss es schaffen, das gute alte Feeling mit modernem Komfort und zeitgemäßem Gameplay zu verknüpfen, und ich denke, dass sie das auch schaffen werden! Wenn auch nicht für alle zufriedenstellend, aber so ist das ja immer, dass man nie alle gleichermaßen beglücken kann. **nOofy**

Mir schmeckt der Shared-World-Aspekt ebenfalls nicht. Wenn mir andere die Mobs vor der Nase weghauen, ist für mich Schicht im Schacht. Generell bin ich ein MMO-Verweigerer und will sowas nicht in Diablo sehen. Leider muss bezweifelt werden, dass

sich Blizzard bei so einem zentralen Feature breitschlagen lässt und zumindest eine Option zur Abkopplung von der Shared World einbaut. Ich könnte auf Raids und ständige Spielerbegegnungen gut und gerne verzichten. **NightFright**

Call of Duty: Modern Warfare

Den Test kann ich im Großen und Ganzen so unterschreiben, allerdings finde ich fast alle Maps schwächer als die Maps von Call of Duty 4: Modern Warfare. Dass die Three-Lanes-Logik über Bord geworfen wurde – okay. Aber allzu häufig artet es nun in ein komplett unübersichtliches Rumgehölze aus, da vollkommen unklar ist, woher der Gegner denn nun überhaupt kommen kann. Zu den Spawn-Punkten muss man nicht mehr viel sagen, das schlechteste Spawn-System, was ich je gesehen habe. Wie häufig man direkt vor Feinden spawnet, ist unglaublich. Ergänzend fühlt es sich für mich so an, als wäre auch das Waffen-Balancing noch nicht wirklich gut. Gewisse Waffen werden inflationär häufig gespielt, andere Waffen sind in fast allen Belangen unterlegen. **Brandark**

Sehr guter und absolut richtiger Bericht von Herrn Elsner. Eigentlich habe ich nichts mehr hinzuzufügen. Aber da man sonst ja oft geneigt ist, in die negative Richtung zu kritisieren, möchte ich hier mal festhalten, dass der Redakteur weiß, wovon er schreibt. Plus- und Minuspunkte sind ein exaktes Spiegelbild der Erfahrungen, die ich und Freunde von mir am ersten Wochenende gemacht haben. Die Negativpunkte sind aber allesamt in den Griff zu kriegen. Vor allem die Spawns sollten über die nächsten Patches gleichgezogen werden. **ZZZ**

Fünf Stunden? Naja, ich habe drei Tage gespielt à drei bis vier Stunden. Wenn ihr auch auf Rekrut spielt, kein Wunder. Im Großen und Ganzen verdient das Spiel eine gute 90 und vielleicht einen Abzug wegen minimalen Rucklern in den Videos (die ja nun nicht wirklich den Spielfluss behindern). Und kontrovers, naja ... »Kriegsverbrechen als banales Marketing-Instrument«: Jeder Action- und Kriegsfilm der letzten Jahre bedient sich ähnlichen Mustern und zögert keine Sekunde, mit brutalen und drastischen Szenen, in denen der »Held« mal eben jemandem die Finger abschneidet oder Mamis kleinen Liebling mit einer Knarre bedroht. Ich versteh das nicht wirklich, dass man sich daran stört. **Master Chief666**

Na sowas! Papierpost!

Unser Leser Sebastian Neumayer aus Weimar hat uns ganz klassisch einen Brief geschrieben, sehr spontan, weil ihn beim Lesen der Dezemberausgabe »gleich wieder ein (leicht) nostalgisches und heimeliges Gefühl« gepackt hat. Er wollte Danke sagen, für all die Jahre tolle und leistungswerte Arbeit, für die Qualität und ehrliche Meinung sowie dafür, dass wir immer noch da draußen sind für die Print-Opis.

Vielen Dank für deinen Brief, Sebastian. Der hat uns wirklich besonders gefreut. Wir planen, auch noch ganz lange da draußen zu sein. Für die Print-Opis, die Print-Omis und alle anderen.

