



Cyberpunk 2077

Schöne und extrem lange Preview. Ich hoffe, dass am Ende wirklich alles reibungslos laufen wird. Ich bin wie die meisten sehr gespannt drauf. Aber auch froh, dass es verschoben wurde.

Nefenda

Eine Wall of Text! Aber absolut lesenswert. Vielen Dank dafür! Die Braindance Grundidee haben sie aber auf jeden Fall aus dem großartigen »Strange Days« entnommen.

Gogan

Micha, es hätten auch über den Daumen 6.500 Wörter weniger getan, um meine Vorfreude ins Unermessliche zu steigern. Dank Deiner Detailversessenheit halte ich es aber jetzt kaum noch aus. Danke für das Brett. Glaube, ich habe mich seit zehn Jahren nicht mehr so auf ein Game gefreut.

5WYR

Da kann man sich nur für diese Arbeit bedanken. Also für die ausführliche Beschreibung des Erlebten. Der Text war sehr süffig zu lesen und unterhaltsam. So ist man es gewohnt.

Schl4chtf3st

Puh, ganz schön lang. Michael, ich ziehe meinen Hut vor deiner Arbeit. Ich erinnere mich an deinen Test zu The Witcher 3, und ich freue mich, dass du Cyberpunk 2077 begleitest. Ich finde, dass das hier auch einer deiner besten Texte ist. Genug der Lobhudelei: Ich bin ein bisschen verwirrt. Es liest sich schon so, dass ihr die Vorfreude dämpft (was ja auch irgendwie verständlich ist, bei der Erwartungshaltung). Ich hätte mir aber gewünscht, dass ihr mehr Vergleiche einbaut. Gerade im Hinblick auf GTA 5 oder The Witcher 3. Wie statisch ist die Welt? Mehr oder weniger als bei GTA 5? Die war auch mehr beispielbare Kulisse als Gameplay-Element. Auch habe ich das Gefühl, dass ein bisschen Wehmut durchschimmert, dass hier doch einige Features oder Details nicht mehr drin sind. Ich habe erwartet, dass ihr die Erwartungen dämpft, aber das liest sich irgendwie noch sehr undeutlich, ob das erhoffte Meisterwerk sich abzeichnet oder ob es unter Umständen eben nur ein gutes bis sehr gutes Spiel wird.

the_real_weed

Das Schwierige ist einfach, dass ich noch nicht das ganze Spiel kenne, sondern nur den Prolog. Ich würde sagen: Die Straßen sind ähnlich belebt wie in GTA 5, an Brennpunkten wie Märkten sogar belebter. Autos gab es hingegen weniger, da meinten die Entwickler aber selbst, dass das ein Bug sei. Die NPCs an sich dürften wie in Witcher 3 funktionieren: Die meisten haben keine eigenen Tagesabläufe (wie in The Elder Scrolls), sondern werden vom Spiel passend generiert, sobald man ein Gebiet betritt. Dafür sind ihre Kleidungsstile und überhaupt ihre Varianten vielfältiger als in The Elder Scrolls und – glaube ich – auch in GTA. Du triffst einfach mehr unterschiedliche Typen auf den Straßen. Ob Cyberpunk ein Meilenstein wird, hängt für mich noch maßgeblich von zwei Dingen ab: 1. Wirken sich Entscheidungen wirklich später aus? Und wie stark? 2. Ist die Story durchgehend spannend und gut inszeniert? Beides kann ich jetzt einfach noch nicht sagen.

Michael Graf

Schöner, informativer und angenehm locker zu lesender Artikel; man bekommt einen guten Eindruck vom Zustand des Spiels (und meine geradezu manische Neugier zum Thema wurde angemessen befriedigt), auch wenn ich den einen oder anderen Abschnitt, der etwas spoilerig zu sein versprach, übersprungen habe.

Bulettenkönig

Hört auf eure Stimmung!

Schöner Artikel, hätte ich den mal vor zehn Jahren gehabt. Dann hätten zwei, drei ... fünf Tastaturen etwas länger gelebt, Counter-Strike: Source sei Dank.

P4R4NoIT

Ich habe für mich tatsächlich Red Dead Redemption 2 zur Entspannung entdeckt. Wenn ich mal abschalten will, nehme ich irgendeine Sammelquest (z.B. Felsschnitzereien oder Dinoknochen) und mach mich auf den Weg, um auf meinem Pferd die Landschaft zu genießen. Jagen oder Kräutersammeln kann auch echt entspannend sein. Sehr cooler Artikel, gerne mehr davon.

Wutnudel

Ich habe immer Stress auf der Arbeit und bin ausgepowert. Daher wähle ich eigentlich immer nur Spiele aus, die mir Entspannung und Abwechslung versprechen. Wie im Artikel erwähnt, ist dies für einen alten Hasen recht leicht. Für mich waren also viele Aus-

führungen recht offensichtlich. Für Anfänger oder Leute, die sich in Multiplayer-Spielen von toxischen Spielern reizen lassen, ist der Artikel eine gute Sache. Sogenannte Profis ohne Empathie und Erziehung können in der Tat frustrierend sein, wenn man dies nicht gewohnt ist.

Sir Hurl

Ich denke, jeder, der einmal ein FromSoftware-Spiel gespielt hat, weiß, dass diese Spiele nicht in bestimmten Stimmungslagen gespielt werden können, wenn man nicht der Über-Pro darin ist. Ich habe an mir selbst festgestellt, dass ich in Sekiro besser mit Gegnern klargekommen bin, wenn ich mit Spaß und weniger mit Ehrgeiz (weil ich einfach das Erfolgserlebnis mit der Brechstange gesucht habe) gespielt habe. Das Spiel funktioniert mMn nicht nach einem negativen Tag und kann diesen noch negativer machen. Und so geht's einfach mit vielen Titeln. Da hat ein Skyrim die Nase sehr weit vorne, da man dort auch einfach Schmieden gehen kann. Es beruhigt ungemein. Auch habe ich gemerkt, dass mein Drang zu Multiplayer-Titeln seit ich richtig arbeite, wesentlich weniger geworden ist. Einfach, weil die toxischen Communitys mir keinen Spaß machen und mich nur frustren.

schubudi

Deshalb stelle ich mir Spieletester auch nicht gerade als Traumjob vor. Auf Befehl ein Spiel spielen und dann versuchen, es fair zu bewerten, egal wie die eigene Stimmungslage ist, stelle ich mir schwer vor. Und wenn das Spiel dann auch noch eher schlecht ist, umso mehr. Das erklärt vermutlich auch die manchmal doch argen Wertungsunterschiede, wo einige gute Wertungen vergeben und andere selbst Genrefans abraten, das Spiel zu kaufen. Ich habe so einige Spiele, die ich nicht gut finde, was ich tatsächlich primär auf meine Gemütslage zurückführen würde, als ich sie mal irgendwann gespielt habe. Problem ist, dass man selbst bei einem erneuten Versuch mit guter Laune das irgendwie nicht wegbekommt.

Cas27

Ein guter Artikel, der auch meine Erfahrungen mit Spielen widerspiegelt. Gerade den Absatz mit dem Pflanzensammeln in Open-World-Spielen habe ich schon zu hundert Prozent so erlebt. Bei Witcher 3 ist mir das erste Mal aufgefallen, dass ich, je nachdem wie stressig oder aufwühlend der Tag war, ganz verschiedene Tätigkeiten für den Feierabendzock ausgewählt habe.

EL-Fauxio