



## 2020: Das verschenkte Jahr

Finde den Artikel sehr passend! Wirklich gut wurde herausgehoben, wie sich die Community am Ende für spaßige anstatt nur aufwendige Spiele begeistert und gerade bei den genannten Hype-Games (Fall Guys, Phasmophobia, Among Us) auch das Zusammenspielen zur Geltung kam. Was ich aber schade am Artikel finde: Ich höre es überall, dass die Leute in der Pandemie mehr Zeit zum Spielen hatten und es unterschwerlich für die Mehrheit der Gesellschaft vermutet wird. In unserem Umfeld mussten aber fast alle jeden Tag auf der Arbeit erscheinen, weil es anders nicht ging. Dennoch: eine gute Zeit, Gamer zu sein, tolle Spiele überall und auch recht erschwinglich oder gleich kostenlos.

**ErikssonPro**

Ich finde es schon erstaunlich, wie man 2020 als schlechtes Spielejahr wahrnehmen kann. Klar, Geschmäcker sind verschieden, und wenn man jetzt reiner PC-Spieler ist, dann war es auch eher ein mittelpträchtiges Jahr. Aber insgesamt? Für mich war 2020 privat ein absolutes Drecksjahr, aber als Videospielejahrgang war es hervorragend. Vielleicht kein 2017 oder (das für mich persönlich noch bessere) 2018, aber dicht dahinter. Für mich überwiegen die guten Spiele. Ob 2021 da rankommen wird? Mal schauen. Wenn nicht eh wieder alles am Ende auf 2022 verschoben wird, hat es das Zeug, ein besseres erstes Jahr nach dem Start einer neuen Konsolengeneration zu werden als 2014.

**Lowcroft**

Dieser Artikel hat den Nagel so ziemlich auf den Kopf getroffen. Ein erhellender Beitrag für ein relativ lahmes Jahr. Man könnte anführen, dass es vielleicht zu negativ gesehen wurde, aber Herr Bathge ist meiner Sicht der Dinge von allen Redakteuren meist am nächsten.

**Schl4chtF3st**

## Fünf gewagte Prognosen für 2021

So gewagt finde ich die Prognosen gar nicht, vor allem der Abotrend ist nicht aufzuhalten.

In meinen Augen ist das auch gut so. Nie war es praktischer für Gelegenheitsspieler als jetzt. Wenn man wie ich als Familienvater mit wenig Zeit immer mal wieder ein anderes Spiel anspielen kann, reicht das meist schon. Der Game Pass ist ein absoluter Segen für mich. Die Kinder nutzen ihn auf der Xbox Series S und der Papa am PC, alles für 13 Euro im Monat (oft sogar noch billiger, wenn man Angebote mitnimmt). Die Zeiten, in denen man ein Spiel gekauft und dann pflichtbewusst stundenlang gespielt hat, sind für mich persönlich vorbei. Das Risiko eines Fehlkaufs fällt komplett weg. Wenn das Spiel nicht gefällt, nimmt man das nächste. Ja, auch ich habe trotzdem Cyberpunk für PC gekauft, einfach weil ich dem Hype nicht standhalten konnte. Trotz allem sind solche Abomodelle Fluch und Segen zugleich, aber grundsätzlich war es nie einfacher, günstig an immer neues Spielfutter zu kommen. Das Thema Epic ist dann nochmal spezieller. Wer das ganze Jahr über aktiv Spiele gefarmt hat, hat am Jahresende über 30 Spiele in der Epic-Sammlung. Und das sind teilweise wirklich tolle Perlen dabei. Alles gratis (jaja, die Daten, blabla). Sowas hätte ich mir als junger PC-Spieler vor 20 Jahren noch nicht träumen lassen.

**DJKno**

Schöner Beitrag! Und ja, ich denke, dass es inzwischen die E3 auch nicht mehr braucht. Noch besser wäre es im Zeitalter des Internets, die Spiele, die dort gezeigt wurden oder anspielbar waren, per Demo den Leuten zugänglich zu machen. Schlussendlich sitzt die konsumierende Zielgruppe sowieso beim Endprodukt zuhause und zockt. Abgesehen davon erreicht man so viel mehr potenzielle Käufer als über Pressekonferenzen und News-Beiträge.

**Tmeik**

## Cyberpunk 2077

Bin jetzt durch (ca. 50 Stunden), das Spiel ist nach wie vor ein Muss, aber die Bugs nehmen zum Schluss hin zu, und die Story wird schlechter, da man scheinbar ein schnelles Ende für den vorgezogenen Verkauf haben wollte. Das Spiel ist tatsächlich nur halbfertig. Habe bisher nur ein Finale gespielt (spiele definitiv nochmal), die Schlussequenz danach war leider nur Zeitschinderei. Mein Fazit ist: Eine Menge der geposteten Kritik ist berechtigt, Cyberpunk ist nicht das Maß aller Dinge, aber eines der

besten Spiele nach The Witcher 3 mit einer noch besseren Atmosphäre und gigantischer Grafik. Der Mittelteil ist so fesselnd, wie ich es noch nie erlebt habe, und rechte fertigt deshalb schon meinen Kauf, den ich niemals bereuen werde. Habe gesehen, dass das Spiel mittlerweile auch für deutlich unter 40 Euro zu haben ist, ich kann besten Gewissens ein Zugreifen empfehlen. In diesem von mir so gelobten Mittelteil kann man sich mit den vielen interessanten Nebenquests locker mindestens 100 Stunden aufhalten, ich habe die Masse der Nebenquests noch gar nicht erforscht, und das sind wirklich sehr, sehr viele.

**saltimike**

Ich gebe euch zwar vollkommen recht, dass die Hauptquest mit Sicherheit das Beste ist, was ich seit Witcher 3 gespielt habe, aber meiner Meinung nach ist Cyberpunk leider sehr weit weg von einem Meisterwerk. Dafür muss ich auch sagen, dass ich bis auf den Release-Tag nur kleine Bugs und Glitches hatte und ich eine Abwertung aufgrund von diesen daher inzwischen überflüssig finde, aber das Spiel als Ganzes ist leider nicht so gut, wie ihr es bewertet. Bis auf die Hauptstory und die Charaktermissionen, gibt es (zumindest nach meinem Gefühl) noch genau zwei Questreihen, die gut sind, die sind zwar dafür besser und interessanter als alles, was ich die letzten drei Jahre gespielt habe, aber halt eben nur zwei Questreihen. Es ist vielleicht unfair, das Spiel immer mit dem meiner Meinung nach besten Spiel aller Zeiten zu vergleichen, aber das mache ich halt trotzdem, und ich erinnere mich heute noch an Dutzende Quests aus Witcher 3, weil sie so wunderbar waren und zumindest gefühlte Auswirkungen hatten, das habe ich hier so gut wie nie. Der zweite große Minuspunkt ist für mich tatsächlich die Open World. Und das, obwohl ich noch nie so sehr das Gefühl hatte, eine reale, lebendige Welt zu betreten, aber sie ist zu wenig einprägend für mich. Die Gebäude sind allesamt imposant, wenn man an ihnen raufschaut, nur macht man das ja so gut wie nie, sondern bewegt sich auf einer Ebene, auf der es halt nur Gebäudewände gibt. Vielleicht habe ich auch einfach zu viel verpasst, und das Spiel ist in Wahrheit viel interaktiver, aber das Gefühl hatte ich weder beim ersten noch beim zweiten Durchlauf. Also hoffe ich vor allem, dass DLCs mir dieses Gefühl geben, tatsächlich Teil dieser Welt zu sein und nicht nur ein Besucher.

**KonsumBauer**