



FEEDBACK

New World

Mir hat die Beta sehr zugesagt. Und da sich mein MMO-Geschmack sehr oft von Petras unterscheidet (Guild Wars 2 war überhaupt nicht meins), kann ich mich – wenig überraschend – ihrem Fazit nicht anschließen.

Lord Dunno

Petra, ich gebe dir zu 100 Prozent recht. Danke, sehr schön vertextet und einfach treffend. Ich hatte viel Spaß in der Beta, aber der Funke ist nicht wirklich übersprungen. Es fehlt einfach die Identität, das gewisse Etwas. Aber dennoch finde ich es spaßig, es macht Laune, nicht überall, aber zu vielen Teilen. Ich glaube, ich werde aktiv spielen, aber dennoch bin ich skeptisch. Das ist New World ...

gnadenixx

Danke, danke, danke! Sowas von auf den Punkt getroffen! Ich hatte mal geschrieben, dass das Game mich nicht packt, und ich logge mich nach 30 Minuten aus (das hat sich relativiert, es sind 30 Stunden Spielzeit geworden, aber das Grundgefühl bleibt). Und du konntest einfach sagen, was da nicht stimmt! Danke!

v1p4

Danke für das Fazit, toll geschrieben! Habe bis Level 26 die Beta gespielt und nach dem ersten bestandenen Dungeon und PvP-Schlachtfeld (das mit Anmeldung) damit aufgehört. Ich kann alles Erwähnte absolut nachvollziehen. Es gibt echt einige Bereiche, die noch ganz viel Aufmerksamkeit seitens der Entwickler vertragen können. Trotzdem freue ich mich auf den Release. Irgendwie hatte ich bei New World dieses »Auf ins Abenteuer«-Gefühl. Ich weiß nicht, bei welchem Online-Spiel das zuletzt so war.

Sir Schranzelot

Ich bin wirklich gespannt, wie sich das Team dahinter nach dem Release noch schlägt und welche Inhalte und Verbesserungen noch in das Spiel finden. So wie es jetzt ist, reicht das Spiel für die meisten Casual-Spieler vielleicht für ein oder zwei Monate, danach muss verbessert werden. Oder eine Erweiterung her, und genau da sehe ich etwas skeptisch in die Zukunft. Das PvP-Gerangel wird auf lange Sicht sicherlich nicht den Großteil der MMORPG-Community an dieses Spiel binden. Ich hoffe nicht, das dies vom

Entwicklerteam erst noch gelernt werden muss, sondern das man sich auf dem Markt und vor allem in der Vergangenheit ein wenig umgesehen hat, um aus den Fehlern anderer zu lernen.

Thameno

Diablos geheime Suchtformel

Eine sehr interessante Ansicht und ein toller Artikel. Ich bin auch einer, der jedes Action-Rollenspiel aufsaugt und gefühlt jedes schon gespielt hat. Bis jetzt am meisten gespielt habe ich Diablo 3. Es ist einfach in seiner Gesamtheit sehr gut. Atmosphäre genial, Design top, und der Loot kickt nach wenigen Stunden. Ich habe auch Wolcen gemocht, es waren tolle 20 Stunden, die ich damit verbracht habe. Allerdings merkt man: Jede Idee wurde gekürzt, überall merkt man, dass das Geld gefehlt hat, und das macht mich traurig.

DarkG4m3r

Sehr schöner Artikel. Ich bin eher der Storyspieler und habe mich nie durchgegründet, aber meine Befürchtung ist, dass diese Balance mit der MMORPG-Richtung und den vorgefertigten Maps in Diablo 4 verloren geht. Ich habe grundsätzlich jedes Gebiet komplett aufgeräumt und kein Monster stehen lassen, was auch eine Art Accomplishment war. Das fällt zumindest auf der vorgefertigten Hauptkarte mit Respawnns und Non-Party-Players im selben Gebiet weg.

webmancer

Danke für diesen sehr schönen Artikel. Für mich persönlich lautet die Diablo-Formel vereinfacht: Befriedigung durch Optimierung. Etwas aufgedröselter wären das folgende Punkte: 1. Neugierde auf das nächste, hoffentlich noch bessere Item. 2. Das befriedigende Gefühl stetiger Progression. 3. Der Zen-Faktor: sich einfach durchschnezzeln und am befriedigenden Treffer-Feedback und den Sounds erfreuen.

tintin

Redakteursmeinungen zum Steam Deck

Ein wertvoller Beitrag! So viele unterschiedliche Meinungen zusammengefasst zu lesen, ist wirklich aufschlussreich und liefert neue Denkanstöße. Persönlich sehe ich sowohl die Kritikpunkte als auch das, was toll ist am Steam Deck. Für mich überwiegen die Vorteile, aber zum Spielen kommt nur die teuerste Variante (Display, mehr Speicher) in Frage und die würde ich mir aufgrund des hohen Preises und eventueller Fehler zu Beginn nicht holen. Nach der ersten Preissenkung aber sofort, da ich es genießen werde, einige Steamtitel auf dem Handheld unterwegs oder auf der Couch nachzuholen. Freue mich darauf!

AsgarX

In all den Meinungen vermisse ich einen wichtigen Punkt: Es ist ein PC. Es ist ein vollwertiger PC. Es ist ein vollwertiger PC mit auf dem Papier der ungefähren Leistung einer Xbox One S oder eines Einsteiger-Gaming-PCs. Verflixt, man stöpselt den USB-C an ein beliebiges Dock an – mit Monitor, Tastatur, Maus etc. und hat einen vollwertigen Gaming-PC! Ich kann nicht nur spielen. Ich kann surfen, Musik hören, Videos gucken und so weiter. Und wenn ich spielen will, dann ist da nicht nur Steam, sondern auch GOG oder Epic mit ihren Linux-Clients. Und wenn das vorinstallierte Linux nicht das kann, was ich will, dann pack ich eben Windows drauf – mit allem, was ich will, also auch mit dem Windows Store. Das Steam OS muss sich erstmal beweisen, aber die Plattform allein finde ich schon sehr spannend. Ich würde es nicht mit einem Smartphone vergleichen und auch nicht mit der Switch. Ein Smartphone ist zu 100 Prozent mobil für überall, aber mit starken Einschränkungen in der Bedienung und der Software. Die Switch ist sehr eingeschränkt in ihren Möglichkeiten durch die Restriktionen von Nintendo und hat deutlich weniger Leistung. Das Steam Deck werde ich nicht in Bus oder Bahn oder sonstwo unterwegs nutzen. Damit kuschel ich mich in eine bequeme Ecke (m)einer Wohnung oder eines Hotelzimmers, vielleicht sogar direkt, nachdem ich an meinem Schreibtisch damit gearbeitet habe. Es ist ja ein PC.

Draimor

Dem Kommentar von Nils kann ich 100 Prozent zustimmen. Bei der doch knapp bemessenen Zeit, die man mit kleinen Kindern hat, will man diese sicher nicht mit einem Handheld verballern. Wenn ich spiele, dann am PC. Handheld wäre nur was für unterwegs beziehungsweise den Urlaub, und da habe ich sicher Besseres zu tun, als mich vor Frau und Kindern mit dem Steam Deck zu verdrücken. In so eine fummelige Steuerung fuchse ich mich auch nicht mehr rein. Ich hätte das an Valves Stelle mit einem Steam-Streaming-Dienst oder einem Abo verbunden!

Chefkoch2k

Es gibt einen kritischen Faktor, der bei keinem der Kommentare genannt wurde: Das Ding hat eine 40-Wattstundenbatterie und einen maximalen Power Drain von circa 20 Watt! Das heißt, wenn man was anspruchsvolles spielt, ist das Ding in zwei Stunden leer. Das reicht noch nichtmal für eine mittellange Zugfahrt oder einen Flug, was ja eigentlich die Paradedisziplin für einen Handheld ist. Ich glaube, die Switch schafft vier bis fünf Stunden. Mein Interesse hat das völlig gekillt.

