FEEDBACK

New Worlds Scheitern

Klasse Beitrag, lieben Dank, Petra! Trifft meiner Meinung nach genau den Punkt. Das einzige Faszinierende an New World ist, dass es trotz dieser unfassbar dümmlichen, einfachen und eindimensionalen Spielmechaniken dennoch zu Beginn so viele Spieler hatte. Die Faszination liegt hier jedoch nicht in dem Spiel selbst, sondern in einer Tatsache, die sich Spieleentwickler und Publisher nochmal klarmachen sollten: Die Leute da draußen haben tierisch große Lust auf MMOs! Und die Gier nach etwas Neuem ist so groß, dass auch mittelmäßige Produkte erst einmal eine Chance bekommen. Was würde passieren, wenn jemand mal wieder so einen richtigen MMO-Knaller rausbringen würde?

DorianTheGray

Toller Kommentar, Petra. Fazit ist spekulativ, aber die einzig vernünftige Erklärung.

pagandee

Ich bin überrascht, dass New World so viel verteidigt wird. Klar hat es paar gute Mechaniken und Potenzial, aber derzeit ist es insgesamt bei Gott kein gutes Spiel. Zu viel Grind, viele fragwürdige Designentscheidungen (die nicht selten offensichtlich nur die Spielzeit künstlich strecken sollen), kein Endgame Content, wenig Variation im Design, mieser Soundtrack, belanglose Story, brachial stupides Missionsdesign. New World macht ein paar Sachen gut, aber nichts besser. Und leider zu vieles viel schlechter als der aktuelle Standard. Wenn man Spaß mit dem Spiel hat, ist das eine gute Sache, keine Frage. Aber bei einem derart mangelhaften Spiel kritische Stimmen als Hater darzustellen, ist Augenwischerei, dafür überwiegt das Negative einfach zu sehr. **Ikarooz**

40 Euro ohne monatliche Gebühr. Man muss es auch einmal ins Verhältnis setzen. Ich habe knapp 200 Stunden gespielt und bei einem Großteil dieser Zeit viel Spaß gehabt. Etwas, das ich bei World of Warcraft seit langem nicht mehr hatte. Ja, die Luft ist (erstmal) raus. Aber ich kann ja jederzeit ohne Abo wieder zurückkehren. **taliesenz**

Das Spiel hat sicherlich etliche Schwächen – unzählige Bugs, schlechtes Balancing, Exploits, belanglose Story. Aber: Es hat nichtsdestotrotz eine unglaublich starke Basis. Die Welt ist wunderschön, die Grafik für ein MMO umwerfend. Das Crafting entfaltet eine Suchtspirale, wie es noch nie ein MMO bei mir entfacht hat. Das Kampfsystem macht Spaß. Das Artdesign ist cool. Es macht Spaß, seinen Charakter zu leveln und mit Freunden durch die Welt zu streifen. Ich habe das Spiel mittlerweile um die 65 Stunden gespielt, bin noch gemütlich am Leveln – ich bereue, ehrlich gesagt, keinen Cent. Sie hätten es definitiv noch für mindestens sechs Monate bis ein Jahr schleifen sollen, anstatt es vorzeitig zu releasen. Aber es macht trotzdem Spaß, wenn man sich darauf einlässt. **Raulo4**

Age of Empires 4

Dass Age of Empires 4 es nicht auf eine 90-plus-Wertung geschafft hat, zeigt doch, dass es in seinem Anspruch, einen würdigen Nachfolger darzustellen, gescheitert ist. Ich bin möglicherweise überkritisch, aber einem Spiel, das sich anschickt, den RTS-König zu beerben, verzeihe ich bestimmte und vermeidbare Kritikpunkte nur wenig. So darf man im Jahre 2021 schlicht zum Standard gehörende Features wie umfangreiche Hotkey-Individualisierung sowie das Belegen der Maustasten, ein gescheites Zoomlevel etc. pp. einfach erwarten. **cochrane**

Richtig toll geschriebener Test, mit einem doch recht ernüchternden Ausgang. Ich bin einer derjenigen, die ein RTS nur wegen der Kampagne spielen und im Anschluss wieder zum nächsten RPG oder Action-Adventure wechseln. Starcraft ist für mich die absolute Krone der Singleplayer-RTS-Spiele. Age war für mich immer nur ganz nett, habe aber mehrere der Age-Kampagnen (durch)gespielt. Ob es Age 4 nun schafft, mein Interesse zu wecken? Ich weiß nicht so richtig.

matssa

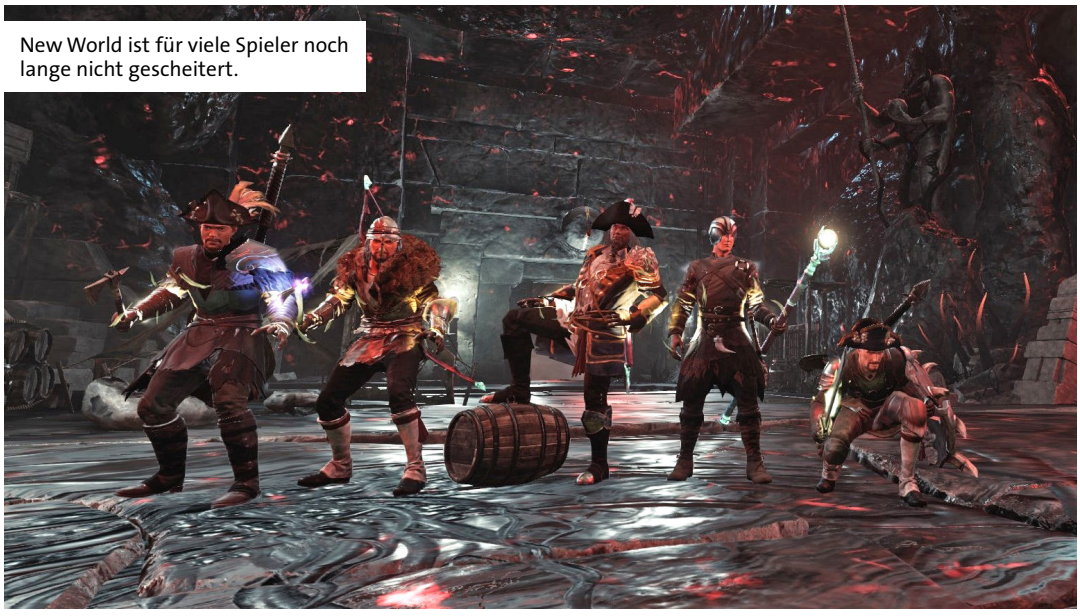
Cheats mit KI

Warum spiele ich nochmal keine Multiplayer-Titel mehr? Ich komm einfach nicht drauf. Kann mir jemand helfen? **nofxman**

Meiner Meinung nach müssten vor allem die großen Entwickler und Publisher noch viel mehr Ressourcen in die Bekämpfung solcher Cheating Tools investieren. Es wird ein Katz-und-Maus-Spiel bleiben, aber in vielen Spielen ist es immer noch viel zu leicht, zu cheaten. Bestes Beispiel ist für mich Rockstar Games. Dort ist es ja teilweise absurd.

Monco

Mal ohne moralisch zu bewerten: Wie Menschen sich persönliche Bestätigung aus nicht getätigter Leistung holen können, ist mir wirklich ein Rätsel. Das gilt für mich für den Stolz über den Geburtsort, den man nicht beeinflussen kann, genauso wie für das unfaire Gewinnen durch Cheaten. Dass es mal lustig sein kann, verstehe ich irgendwo, aber wie man Selbstbestätigung daraus ziehen kann? Das menschliche Gehirn ist manchmal schon erstaunlich. **Kazragor**



New World ist für viele Spieler noch lange nicht gescheitert.