



FEEDBACK

Diablo 4: Die Hölle der Open World

Ich stelle immer mehr fest: Meine frühere Vorfreude bei neuen Blizzard-Titeln weicht der Gleichgültigkeit. Das wird nicht besser.

nofxman

Na, es wäre mir ja ein innerliches Fest, wenn diese Shared World nicht nur mir als Spieler, der Immersion und Storyerlebnis sucht, den Spielspaß verdirbt, sondern zeitgleich auch noch der Grind-Fraktion das Endgame madig macht. Dann drück ich doch mal beide Daumen, dass Blizzard damit nicht nur stolpert, sondern ... Anscheinend kann Blizzard nur noch durch Schmerzen lernen. **MCRakture**

Endgame wird komplett überschätzt. Wenn die Itemization gut ist und die Kämpfe Spaß machen, dann brauch ich keine dröflig Endgame-Optionen. Im Gegenteil: Keep it simple. Ich klopf mich lieber 80 mal hintereinander durch die Ancient Tunnels oder das Chaos Sanctuary, als mich vom vielfältigen PoE-Endgame nerven zu lassen. In Diablo 2 war's zwar immer einfach nur Area Grind, sehr simpel, sehr effizient, sehr repetitiv, aber dennoch aufgrund der beispiellos hervorragenden Itemization stets spaßig und aufregend. Seit nunmehr 22 Jahren.

PukerattheUnclean

Sehr guter Artikel, hätte mir aber doch etwas mehr Stellungnahme zum Echtgeld-Shop in dieser Gemengelage gewünscht. Denn auch der Echtgeld-Shop stiehlt möglicherweise Motivation, indem er den Grind für das eine perfekte Item, das auch – zuzätzlich – noch besonders gut aussieht, möglicherweise egalisiert. Und dann wird es ja für den Echtgeld-Shop auch nochmals Währungen und Umrechnungen geben. Und kommen vielleicht Teleportsteine, Premiumsiegel und Crafting-Boni?

Gomph

Haha! Jetzt freue ich mich noch mehr auf Diablo 4. Wieder etwas, das Diablo 4 besser macht als sein Vorgänger! Ich bin ja eigentlich kein Endgame-Fan oder jemand, der einen bestimmten Build baut, nur um auf der nächsten Schwierigkeitsstufe noch weiter zu kommen. Aber natürlich möchte auch ich ab und an mal etwas Bestimmtes finden, von dem ich aber nicht weiß, ob es das über-

haupt gibt. Ich studiere diese ganzen Item-Listen im Internet nicht schon im Vorfeld, das nimmt die Überraschung. Es ist also schön zu hören, dass es praktisch jedes Item auch überall geben kann, bei einem Gefallenen, bei jedem Boss und sogar in jedem einfachen Fass.

raven1386

Warhammer 40.000: Rogue Trader

Fand die beiden Pathfinder-Teile (nach vielen Patches) richtig gut, hier bin ich etwas skeptischer. Das Warhammer-Setting ist für mich kein Pluspunkt wie für viele andere – wobei ich es auch nicht schlecht finde. Rogue Trader war immerhin eine der unterhaltsameren Pen&Paper-Runden im Warhammer-Universum (im Gegensatz zum langweiligen Space Marines, gäh).

In Owlcat habe ich inzwischen großes Vertrauen. Ich frage mich nur, wie es sich auf die Dynamik auswirken wird, wenn alle Kämpfe im Gegensatz zu Pathfinder im Rundenmodus ausgetragen werden müssen. Wäre das so bei Pathfinder gewesen, wäre das ziemlich anstrengend gewesen, jeden Mob in Runden niederzustrecken. Runden-taktik ist voll okay, aber es darf einfach nicht zu viel werden. Die einzige Lösung besteht in meinen Augen darin, die Anzahl der Kämpfe herunterzuschrauben.

Monco

Nach den exzellenten Pathfinder-Spielen ist alles von Owlcat sowieso ein Pflichtkauf. Selbst wenn ich mit dem Setting (Warhammer) nicht so ganz vertraut bin. Ich hoffe nur, dass Owlcat keine Bioware-Evolution durchmacht und uns irgendwann mit mittel-mäßigen Third-Person-Shootern beglückt, die einen zarten Hauch von RPG-Elementen besitzen. So, liebe Mass-Effect-Gemeinde, ihr könnt nun Fackeln und Mistgabeln zücken. Ich warte in der großen Windmühle am Ortsende auf Euch.

Cp6uH75

AMD: Das reicht nicht

Aus meiner Sicht wird Raytracing viel zu viel Gewicht zugesprochen. Ja, ist eine nette Technik und sieht wirklich gut aus. Frisst aber weiterhin einfach zu viel Leistung. Und die einzige Karte, die das jetzt wirklich fast nativ ohne Upscaler auf die Straße bringt, läuft mit ihren 2.000 Euro Anschaffungskosten völlig außer Konkurrenz und sollte auch nicht als das Maß aller Dinge gesehen werden. Nimmt man die 4090 nämlich mal aus der Rechnung raus, da sie so oder so für die allerwenigsten Gamer in Frage kommt, sieht das, was AMD bei Raytracing auf die Straße bringt, gar nicht so schlecht aus (es liegt auf

3080Ti-/3090-Niveau – was bisher das Maß aller Dinge war und immer hochgelobt wurde). Was den Stromverbrauch angeht, wird AMD sicher noch einmal was am Treiber drehen können. Haben sie bei den 6000ern ja auch und wenn, kann man immer noch undervolten (geht das bei Nvidia eigentlich noch?) und verringert damit Stromverbrauch, Temperatur und steigert oftmals sogar die Leistung. So schlecht, wie die Karten derzeit hingestellt werden, sind sie nicht. Wir reden hier immer noch über die zweit-schnellste Grafikkarte am Markt.

Infinity1985

Danke für den Artikel. Ich sehe es genauso. Hatte schon AMD vor 486er DX4 Zeiten, aber die Preise und Namensgebung – da hat AMD definitiv die überhöhten Nvidia-Preise genutzt, die Benennung zu ändern. Tatsächlich denke ich auch, dass beide Karten als RX 7900 XT und 7800 geplant waren. Vermutlich auch zu ähnlichen Preisen, so für 899 bis 949 Euro und 699 bis 749 Euro. Aber dann kam Nvidia, und AMD sah die Möglichkeit, seine Karten hochzustufen. Schade, so hat AMD seinen Ryzen-Moment für GPU's wieder verpasst. Der Marktanteil wird nur bescheiden wachsen. Einzige Hoffnung wäre noch, wenn AMD eine Karte mit einer vergleichbaren Leistung wie der der 3080 für unter 400 Euro anbieten würde. Aber meine Hoffnung ist leider nicht mehr sehr groß.

KookyB

Ich finde es aktuell schwierig, eine neue Grafikkarte zu kaufen, meine GTX 1060 habe ich mir am Release-Tag direkt gekauft, und sie wird nächsten Sommer sieben Jahre alt. Entweder jetzt etwas technisch veraltetes kaufen oder 1.000 Euro ausgeben, ist gelinde gesagt echt die Entscheidung zwischen Pest und Cholera. Es macht als PC-Gamer so keinen Spaß mehr. Ich hatte mega Hoffnung, dass AMD den guten Weg, den sie mit der 6000er Generation eingeschlagen haben, weitergehen würden. Dass die neuen Karten aktuell so viel kosten, ist nicht mal das Hauptproblem, sondern nur eines von vielen. Ich sehe die RTX 4080 und sehe im Vergleich dazu die 7900 XTX, und was muss ich feststellen? Man verbraucht deutlich mehr Strom (im Schnitt 60 bis 75 Watt mehr) und ist dabei nicht wirklich schneller (im Raytracing sogar deutlich langsamer). Hinzu kommen noch die absurd hohen Leistungsaufnahmen im Idle- und im Multi-Monitoring. Bei den aktuellen Strompreisen verpufft der Preisvorteil von aktuell 200 Euro in einem Jahr von ganz alleine, und am Ende zahle ich für das schlechtere Produkt auch noch drauf. Mit der Leistung könnten wohl viele leben, aber der Stromverbrauch ist aktuell der Dealbreaker.

Crifty