



FEEDBACK

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

Diese riesige Preview liest sich für mich nach dem Debakel des Hauptspiels etwas zu enthusiastisch. So als hätte der Autor wenig aus den übertriebenen Vorschusslorbeeren des originalen Releases damals gelernt. Wenn das dann wirklich alles so kommt, aussieht und technisch funktioniert, klingt das gut, ja. Aber fürs Erste halte ich eine ordentliche Portion Skepsis für angebrachter, als auf den nächsten Hypetrain aufzuspringen.

juleztb

Das klingt nicht nur nach logisch verbesserten Gameplay-Elementen, sondern nach einem Addon, das das eigentliche Hauptspiel übertrumpfen könnte. Endlich werden auch die größten Kritikpunkte angegangen und mit sinnvollen Ideen erweitert. Hut ab. Natürlich lässt sich auch ein neues Gebiet, das kleiner ausfällt als eine große Open World, viel besser inszenieren und mit mehr Leben füllen. Bin auf jeden Fall gespannt auf Dogtown. Dass die Cyberpunk-2077-Welt mehr im Chaos versinkt, ist auch sicherlich die Ursprungsidee von CD Projekt und Mike Pondsmith gewesen. Die Entwickler haben meiner Meinung nach an den richtigen Stellen angesetzt und entwickeln nicht einfach nur ein separates Addon, sondern integrieren dieses ins Hauptspiel. Ich bin momentan auf jeden Fall ziemlich optimistisch, dass dies ein großartiges

Addon werden könnte. Und das deutlich mehr, als ich das vor dem Release von Cyberpunk 2077 war. Danke auch für die umfangreiche Preview.

Hachi man

Wow, das ist tatsächlich viel mehr, als ich erwartet hatte. Der komplette Umbau des Skill-Systems, des Kampfsystems und letztlich der ganzen Open World durch das Polizeisystem und die interaktiv reagierenden NPCs krempeln das Spiel natürlich komplett um. Ich bin überhaupt kein New-Game-Plus-Spieler, aber hier MUSS man einfach nochmal von vorne anfangen, denn die komplette Kampagne des Hauptspiels wird sich damit völlig anders spielen. Und da ich bisher nur einen Durchgang hatte, gibt es natürlich auch noch viele Entscheidungen, die ich anders treffen kann. Ich finde es wirklich grandios, wie CD Projekt sich nicht hinter seinen Fehlern versteckt, sondern das ganze Spiel nochmal neu denkt. Hoffentlich passt das Balancing in der Hauptkampagne dann trotzdem noch. Und ich hoffe, es führt letztlich auch dazu, dass die Wertungen für das Hauptspiel nochmal nachjustiert werden. Wahnsinnig umfangreiche und tolle Preview!

haep

Der Spion in meinem Spiel

Ein offenes Scheunentor für Spyware sind die Mods. Ich schreibe selbst für Skyrim SKSE-basierte Erweiterungen und kann nur sagen, diese Mods haben Vollzugriff auf das System im User-Kontext. Jede Installation einer DLL-basierten Mod setzt also viel Vertrauen voraus. Ich habe mal bei Nexus Mods nachgefragt, was die eigentlich unternehmen, um Malware in Binary Mods zu unterbinden, Mods sind schließlich ihr Geschäftsmodell. Vor ein paar Jahren. Auf die Antwort warte ich heute noch.

nihilist

Ich fahre seit 2001 gut damit, immer erst mal davon auszugehen, dass etwas Schad-Software ist, was ich nicht kenne. Ich öffne nix, was nicht uneindeutig bestätigt wurde, und bei E-Mails ignoriere ich alle Links und Anhänge sowieso. Hypochondrie, nur in Sachen Online-Viren. Ach ja, der einzige Account von mir, der gehackt wurde, war mein Telekom-Zugang, weil die Telekom gehackt wurde. Ich habe alles zurückbuchen lassen, was nicht auf meine Kappe ging, und es kam nie was nach.

batzenbaer

Was auch wunderbar hilft: eine brauchbare Firewall. Nur was nach draußen telefonieren soll, bekommt die Erlaubnis. Sofern es kein Multiplayer-Titel ist, den ich als solchen spielen möchte, verweigere ich dem Spiel den Netzwerkzugriff, und das war es dann mit der Spyware.

Moros

Proprietäre Software bzw. auch Open Source Software, die proprietäre Software startet (wie Bottles, Heroic etc.), wird bei mir sowieso ganz generell nicht ohne Sandbox ausgeführt. Klar, kein hundertprozentiger Schutz, aber deckt schon mal vieles ab. Und Kernel-Level-Anticheat auf einem Rechner, auf dem irgendwas anderes, als dieses Spiel zu spielen, gemacht wird, ist in meinen Augen sowieso hinverbrannt.

Termüllinator

Alan Wake 2

Danke für den Preview-Artikel. Mich würde noch interessieren, ob man bezüglich der Story am besten auch American Nightmare gespielt haben muss oder nicht. Ich kenne nämlich dessen Geschichte nicht, habe nur das erste Alan Wake gespielt und fand es sehr stimmungsvoll.

Maltesarg

Die Entwickler betonen, dass du durch Saga als neue Protagonistin sehr leicht in die Story reinkommen sollst, selbst wenn du das normale Alan Wake nicht gespielt hast, von American Nightmare ganz zu schweigen.

Peter Bathge

Es sieht in jedem Fall vielversprechend aus. Survival-Aspekte, toller Sound, Mystery-Atmo, genau meins. Das noch wenig bekannte Kampfsystem ist das Entscheidende für mich: In Teil 1 hat mich eine bestimmte Horde Gegner fertiggemacht, das konnte ich nicht packen und musste abbrechen, obwohl ich es mögen und beenden wollte. Control war zwar irgendwie auch hard to learn, hard to handle (großartiges Spiel), aber es besteht die Hoffnung, dass Alan Wake 2 etwas zugänglicher beim Schwierigkeitsgrad wird als der Vorgänger, und ich bin gespannt auf den Test.

prosumer



Viele unserer Leser wollen Cyberpunk 2077 dank des Addons noch mal von vorne beginnen.