



FEEDBACK

Fremdsprache Deutsch?

»Kein Deutsch, kein Kauf« ist ja grundsätzlich okay, wenn man die fehlende Muttersprache wirklich als so immersionstötend empfindet, aber so hart darauf zu pochen, als wäre es gutes Recht, finde ich in vielen Fällen lächerlich und viel zu kurz gedacht. Sehr schöner Artikel.

PatPanic91

Bei kleineren Studios trifft sich die Entscheidung im Prinzip von selbst, die großen werden eine Kosten-Nutzen-Rechnung durchgeführt haben und ziemlich genau wissen, ob sich eine Lokalisierung lohnt oder nicht. Wenn es die Verkaufszahlen nicht spürbar und profitabel beeinflusst, ist es verständlich und logisch, auf Übersetzungen zu verzichten. Gerade bei den Giganten im Raum kann man sich von der romantischen Vorstellung verabschieden, dass dementsprechendes Feedback oder eine treue Fan-Gemeinde tatsächlichen Einfluss auf die Entscheidungen nehmen.

5WYR

Als kleiner selbstständiger Indie-Developer mit einer Spezialisierung auf Point&Click-Adventures war es mir eine Herzensangelegenheit, mein Spiel mit einer professionellen deutschen Synchronisation auszuliefern. Dass es aber schlussendlich wirklich dazu gekommen ist, grenzte fast an ein Wunder. Wieso? Tja, wie im Artikel beschrieben: das liebe Budget. Hätte ich nicht ein paar talentierte Hörbuchsprecher gefunden, die darauf gebrannt haben, den Job nahezu zum Nulltarif zu erledigen, wäre das nix geworden.

thor74

Civilization 7

Also das mit den Anführern, die man frei von der Zivilisation nehmen kann, ist eine furchtbare Idee. Das gefällt mir überhaupt nicht. Für mich macht das keinen Sinn, wenn man jetzt etwa mit Augustus Japan spielt. Was soll das denn bitte? Das verwirrt dann auch beim Spielen, wenn ich plötzlich Kleopatra begegne, das aber eigentlich Deutsche sind. Da kennt man sich dann auch irgendwann nicht mehr aus. Dass es gar keine Arbeiter mehr gibt, finde ich auch doof. Und dadurch auch wieder kein Stra-

ßenbau. Hat mich schon in Civilization 6 genervt. Generell habe ich Civilization 6 schnell fallen gelassen und dann wieder nur mehr Civilization 5 gespielt.

Ziagl

Um ehrlich zu sein, weiß ich nicht so recht, was ich davon zu halten habe, bin da ziemlich zwiespalten. Einerseits mag ich Innovationen, durchdachte, Sinn machende Konzepte voller Immersion – wonach es sich hier anhört. Andererseits liebe ich aber auch das Bizarre, Asynchrone, Eigendefinierte, zum Beispiel Flugzeugträger der amerikanischen Ureinwohner, mit denen ich das isolierte Volk der barbarischen Engländer und Spanier kolonialisere (siehste mal, wie dritt ist!), die mit einem besseren Paddelboot unterwegs sind. Einerseits mag ich gerade die Anfangsphase, den Beginn bei null. Noch cooler, wenn er begründet ist durch den Zahn der Zeit. Andererseits befürchte ich, dass es sich nach Spielergängelung anfühlt, wenn einem mittendrin Volk und das meiste der Stadt weggenommen wird (Ey, das habe ich mit viel Liebe vor Jahrhunderten erbaut, nimm mir das nicht weg! Und wo ist mein Federschmuck aufm Kopp geblieben?). Einerseits mag ich entschlackte Konzepte, die wissen, dass Feature-Creep nix Gutes sein muss, andererseits baute ich gerne mit Handwerkern Zeugs, freute mich über neue, selbst geschaffene Straßen durch meine Karawanen.

Yeager

Der Gedanke eine Zivilisation von der Antike bis in die Moderne zu führen ist für mich einer der Grundpfeiler von Civ, daher stehe ich dieser Humankind-artigen Änderung erstmal sehr skeptisch gegenüber. Warum lassen sie nicht den Herrscher wechseln, und die Zivilisation bleibt gleich? Das wäre für die Immersion viel logischer. Alle weiteren Änderungen klingen erstmal gut und frisch.

Terko

Schau mir gerade parallel das Video von Steinwallen an. Und ja, ich bin jetzt schon

etwas gehyped. Ich gehöre wohl zu den wenigen, die mit Humankind durchaus ihren Spaß haben und denen das System, das Volk mit dem Zeitalter zu wechseln, gefällt. Daher ist es für mich eine gute Nachricht, dass Civilization 7 jetzt mit einem vergleichbaren (besseren?) System arbeitet. Freut mich, dass Firaxis den Mut aufbringt, die Serie zu modernisieren.

SectionOne

Heroes of Might & Magic: Olden Era

Ich bin sprachlos. Wow! Das sieht phänomenal aus. Heroes 3 ist eines der größten Spiele aller Zeiten für mich, und ich bin euch immer noch ein bisschen böse, dass ihr damals nur eine 86er-Wertung vom Stapel gelassen habt, liebe GameStar.

PukerattheUnclean

WAAAAAAS?? Ein neues HoMM? Dass ich das noch erleben darf, meine Gebete als HoMM-Fan wurden anscheinend erhört. Danke Ubisoft! Und danke für die Preview, Heiko. Hoffentlich bekommt Unfrozen die Zeit, die sie brauchen, um das Spiel zu dem zu machen, was wir uns wünschen. Early Access halte ich in diesem Fall für genau den richtigen Schritt. Da werde ich auf jeden Fall dabei sein. Teil 3 ist natürlich mein bisheriger Favorit, aber auch 2, 4 und 5 möchte ich sehr gerne. Jedenfalls machen die Screenshots schon mal Lust auf mehr.

Shemyaza

Danke für diesen wundervollen Artikel! Ein neues HoMM im Stile vom Teil 3. Noch dazu mit vertieften Mechaniken – das haut mich völlig aus den Socken!

Love4Games

Ein wahr gewordener Traum! Take my money! Ja, ist den heut schon Weihnachten?! Das macht mich gerade sehr, sehr glücklich. Freu mich riesig gerade sehr, sehr gut. Großartig! Yes! Yes!! YES!!!

Diverse



Man kann sagen, dass sich unsere Leser und Leserinnen auf dieses neue Heroes of Might & Magic ein bisschen freuen.