FEEDBACK

World of Warcraft: Battle for Azeroth

Seit der ersten Ausgabe ist dieser Test am weitesten entfernt von meiner Meinung zu einem Spiel. Ich finde das neue Addon eine Riesen-Katastrophe, und das in jeglicher Hinsicht. Die Story ist doch nicht toll, es ist stinklangweilige 0815-Fantasy, und sogar für WoW-Verhältnisse schockierend platt. Quest-Design, Präsentation, Menge an Innovationen (null), Hauptstadt-Layout, im Grunde genommen einfach alles macht es zum schlechtesten Addon, und das mit Abstand. Nach Legion war ich so positiv gestimmt, nach Battle for Azeroth ist Blizzard für mich nur noch eine Melkmaschine für hirnlose Casual-Spiele. Ich war sogar so enttäuscht, dass nicht nur WoW von meiner Platte geflogen ist, sondern das ganze Battle.net. Stehe als Kuh nicht mehr zur Verfügung.

DorianTheGray

Nach meinem Geschmack ist es wieder ein schwaches Addon. Keine neue Klasse, keine neuen Fähigkeiten, die Story ist nicht wirklich toll erzählt – MMO hin oder her, das kann man deutlich besser und spannender erzählen, viele Features waren zu Beginn noch gar nicht drin (find's lächerlich, dass das toleriert wird), es sind immer noch die gleichen langweiligen Quests wie damals – und das soll wirklich toll sein!? Da wird bei den Addons der Konkurrenz oftmals inhaltlich deutlich mehr geboten. Bei mir war jedenfalls sehr schnell die Luft raus. **WizKid**

Ich kann dem Test nur zustimmen. Story toll, zumindest auf Allianz-Seite weit besser erzählt und interessanter als zu Beginn der letzten beiden Addons. Gameplay eher mau.

Ajantis

Im Grunde kann ich jede Aussage des Tests so bestätigen. Bisher fand ich das Addon eigentlich ganz gelungen, vor allem die Allianzstory um Jaina hat mir gefallen. Aber als das große Feature kam, da wurde ich schon stark ernüchtert. Es war ja immer Grind, wenn man etwas bei WoW haben wollte. Das Einzige, was mich wirklich, wirklich stört am Addon, ist, dass es bisher keine Möglichkeit gibt die alten verbündeten Völker im neuen Content freizuschalten. Ich habe so keine Lust, dauernd nach Legion zu reisen, um alte Worldquests zu machen. Gebt mir doch einen Wappenrock oder so, damit ich aktuelle Worldquests dafür machen kann. **Kazragor**

Divinity: Original Sin 2

Eure Begründung, Divinity Original Sin 2 in der Definitive Edition nicht aufzuwerten, ist lächerlich. Das Originalspiel hat 93 Punkte bekommen. Okay, ihr habt eure Gründe dafür gehabt (wobei ich mich auch generell frage, für welches Spiel in diesem Universum ihr die 94-100 Punkte reserviert). Doch dann bekommt der Spieler kostenlos ein Upgrade präsentiert, das nicht nur die allerletzten Bugs ausmerzt (und wir reden hier von kaum merklichen), sondern auch noch umfangreiche Ergänzungen, Gameplay-Erweiterungen, viele neue Stunden Spielspaß usw. bietet. Ich frage euch: Wie viel perfekter kann ein Spiel noch werden? Was bitte fehlt jetzt noch, das sieben Punkte Abzug von der Perfektion rechtfertigt? Die Begründung ist fadenscheinig und macht euer Bewertungssystem unglaubwürdig. Ich habe nichts davon, wenn das Spiel noch zwei bis drei Punkte mehr bekommt, die ich für rechtmäßig gehalten hätte. Mir geht nur ein Bewertungssystem gegen den Strich, bei dem man nie eine Chance hat, alles richtig zu machen. **Andreas Kolboom**

Ihr gebt dem Spiel keine Aufwertung, weil sich der Spielspaß nicht erhöht hat, was ich nachvollziehen kann. Aber irgendwie muss man doch diesen tollen und zudem kostenlosen Service honorieren, das Spiel nochmal umfangreich zu verbessern und keine müde Mark dafür zu verlangen. Oder sehe nur ich das so? **Umbrella-Corporation**

So funktioniert Open World, Teil 1

Vielen Dank für diesen sehr lesenswerten und wohl recherchierten Artikel. Da steckt viel Arbeit dahinter. Das merkt und liest man. Das Geschriebene hat mich persönlich sehr gefesselt, und ich freue mich bereits jetzt auf den zweiten Teil. **Phaeton**

Auch sehr schön, dass ihr eine psychologische Seite mit reingebracht habt! Solche Infos finde ich immer klasse! Sie ergänzen das Ganze erklärend, ohne dass man lesen müsste: »Ist halt so.« Außerdem danke für die Sturm-und-Drang- und Romantiksache am Anfang. Als Germanist habe ich mich darüber echt gefreut. **Hermes 27**

Vor ein paar Jahren habe ich die GameStar als Kunde verlassen und bin in Richtung PC Games abgewandert. Auch wegen meiner damaligen Vorliebe für World of Warcraft. Durch die PC Games MMORE und durch das Buffed Magazin war ich bei Computec einfach besser aufgehoben. Mittlerweile hat sich das Blatt allerdings gewendet. Qualitativ seid ihr meiner Meinung nach die Nr. 1 am deutschen Markt. Mit dieser Serie zum Thema Open World unterstreicht ihr das mal wieder. **Kartodis**

Fallout: Cascadia

»Fallout: Cascadia – Das Fallout, das wir alle wollen.« Oh, shots fired. Wobei das ja auch stimmt. Fallout 76 klingt einfach nach »MEH«. Klingt super interessant, danke GS für diesen Artikel. **DOOMED44**

Das alles klingt einfach unglaublich gut! Leider werde ich es wohl nicht spielen, denn ich hasse es, Spiele auf Englisch zu spielen oder mit englischer Sprachausgabe. Ich kann mir nicht helfen, aber ich mag die englische Sprache einfach nicht so gerne wie die deutsche. Klar, Deutsch ist meine Muttersprache, und schon allein deswegen spiele ich jedes Spiel nur auf Deutsch, aber dennoch finde ich unsere Aussprache, unsere Tonlage und unsere Art des Sprechens einfach besser. **raven1386**

Wie bei so vielen dieser Mods sehe ich da wenig Zukunft drin. Nur wenige so komplexe Mods schaffen es wirklich, fertigstellt zu werden. Ich freue mich natürlich, dass die Mod schon so weit vorangeschritten ist, aber ich mache mir keine Hoffnungen. Nicht zuletzt, weil das Fallout 3 Remake ja schon geplatzt ist. **wuzeltown**

Beim Fallout-3-Remake war die Verwendung nicht freigegebener Inhalte (Sprachaufnahmen) das Problem. Bei Cascadia vertonen die Entwickler die Dialoge neu, da gibt es keine rechtlichen Bedenken. **Peter Bathge**