



## Fallout 76

Ein schöner Bericht mit vielen interessanten Infos. Danke. Bin immer noch sehr skeptisch, aber wenn sich genug Leute finden, die darauf Lust hätten, dann könnte es wirklich sein, dass ich am Ende das Spiel spiele.

**IpsilonZ**

Guter Bericht. Nachdem ich mir diverse Gameplay-Videos angeschaut habe, trifft das meine Beobachtungen ganz gut.

**wuzeltown**

Danke für den interessanten und ernüchternden Artikel. Ohje, also nichts für mich, denn auf weniger Story und noch weniger Auswirkungen bei Entscheidungen als in Teil 4 habe ich keine Lust, das guck ich mir höchstens mal in ein paar Jahren für (sehr) wenig Geld an. Ich warte da lieber auf Fallout: Cascadia.

**Kalumet**

## Faszination JRPG

Schöner und kurzweiliger Artikel, hat Spaß gemacht, ihn zu lesen und die Stimmen prominenter Entwickler zu hören. Ich bin mit JRPGs in das Genre eingestiegen und hatte dadurch immer eine stärkere Bindung zu ihnen als zu westlichen RPGs, wengleich mit der Zeit auch immer mehr westliche Spiele wie Gothic, Witcher oder Dragon Age hinzugekommen sind. Der Fokus der beiden Strömungen ist ein anderer, beide haben jedoch auch ihre eigenen Reize und das bietet Abwechslung. In den letzten Jahren blüht das Genre auch wieder richtig auf, und neue Titel verbinden oft traditionelle Elemente mit modernen (Zufallskämpfe sind für mich z.B. mittlerweile ein KO-Kriterium). Gerade in der letzten Konsolengeneration hatte ich das Gefühl, dass viele japanische Entwickler zu sehr westlichen Entwicklungen hinterhergerannt sind und sich nicht auf ihre Stärken besinnt haben, dieser Fehler scheint jedoch

mittlerweile überwunden zu sein. Ebenfalls eine schöne Entwicklung ist, dass es mittlerweile auch weitere japanische Spielereien in den Westen schaffen, besonders positiv seien hier die Spiele von Nihon Falcom (z.B. Legend of Heroes und Ys) zu nennen!

**Firebreather**

Ein sehr schön zu lesender Artikel, und besonders für jemanden wie mich, der mit JRPGs bisher wenig anfangen kann, sehr spannend und aufschlussreich.

**Rácatanion**

Toller Artikel, der versucht, die Facetten aufzuzeigen, was JRPGs so eigen macht und was ihre Anhänger an ihnen so lieben. Oder sogar, dass es sich bei JRPGs um ein ernst zu nehmendes Genre handelt, das man sich ruhig mal ansehen kann, auch und vor allem wenn man noch kaum Kontakt damit hatte. Gerade Dragon Quest 11 beweist, dass kniffliger Look und dunkle Geschichte miteinander funktionieren.

**Tetsu Fierro**

## Pathfinder: Kingmaker

Irgendwie lustig, totgesagte Genres, die kein Publisher mehr anrühren mag, werden von einem Kickstarter- oder Indieprojekt erfolgreich umgesetzt und generieren damit viel Liebe, positive Kritik und Spieler. Konsequenz? Das Dollarzeichen in den Augen der Publisher blitzt auf und plötzlich wird der Markt mit ähnlichen Spielen überflutet, jeder will was vom Kuchen abhaben. Ich bin gespannt, was passiert, wenn Star Citizen irgendwann mal halbwegs ein Spiel und erfolgreich wird.

**NeoZe**

Ich spiele Pathfinder: Kingmaker aktuell und bin von diesem Test ziemlich irritiert. Das Spiel hat seine Stärken und die sind es wert, genau so gewürdigt zu werden, wie es der Test macht. Es hat aber auch viele Schwächen, und die finden im Test entweder nur durch die Blume formuliert Erwähnung, werden kaum beachtet oder komplett übergangen. Der Test suggeriert, dass viele Spieler einfach nur zu doof für das Spiel sind – dass das Spiel unter diesem Aspekt alles richtig macht, aber viele Spieler mit seiner Komplexität nicht zurecht kommen. Das ist falsch. Das Spiel ist komplex. Es ist aber auch absolut miserabel darin zu erklären, wie es funktioniert.

**mopple-the-whale**

Danke für den tollen Test. Hab erst 15 Stunden daneben gespielt und bin mit Ausnahme der Ladezeiten und anderer Kleinigkeiten hellauf begeistert. Es ist das Gefühl eines Baldur's Gate, das ich seit Langem vermisst habe!

**Needfriends**

Der neue Trend sind also subjektive Tests? Ich habe mittlerweile über 80 Stunden auf dem Buckel und sehe das Spiel etwas differenzierter. Von diesen 80 Stunden habe ich allein 20 Stunden (gefühlte) im Ladebildschirm verbracht, warum eigentlich? Allein die ganzen Nickeligkeiten des Spiels, der repetitive Baronie-Verwaltungspart! Dort wiederholen sich die Karten am laufenden Band, bis auf die wenigen relevanten Ereignisse. Und Spielbalance heißt für mich nicht, die Schwierigkeit zu senken. Pathfinder: Kingmaker ist nicht zu schwer, sondern schlecht balanciert.

**Kirkegard**

Endlich mal eine GameStar-Wertung, der ich zu 100% zustimme. Gratulation an den Tester! Für mich das bisher beste RPG der aktuellen Generation (seit 2014). Endlich wieder interessante Gefährten (alle) und vernünftige Partyinteraktion. Eine gute und durchwegs interessante Story! Endlich ein RPG, das an Baldur's Gate (2) fast heranreicht! Ein Highlight für mich ist übrigens, dass es Ingame-Cutscenes gibt, nicht einfach nur Text und Standardkämpfe! Sehr wichtig für Inszenierung und Immersion!

**slicer777**

## Gehälter von Spieleentwicklern

Sehr guter Artikel, spannend, die selten gemachten Gehaltsaussagen zu vergleichen. Die Umfragen sind zwar auch immer noch gering im Umfang, aber was Game Worker Unite startet und was man als Einzelperson zu Gehaltsverhandlungen mitbringen sollte, ist ein guter Start in die Zukunft.

**DaDuckScrooge**

Wegen dem Geld geht keiner in die Spieleentwicklung. Da muss Leidenschaft dahinter sein und das ist durchaus wörtlich gemeint: Der Körper leidet, aber man tut es trotzdem, weil man es will. Ich entwickle Software für Apotheken, und vor etwa drei bis vier Jahren habe ich nebenbei immer wieder mal an einem Spiel entwickelt – aber noch keine Zeile Code geschrieben.

**BSchäfer**