



Cyberpunk 2077

Klasse Artikel! Sehr anschaulich geschrieben und wirklich fesselnd. Kann es kaum erwarten, nächstes Jahr endlich selber das Spiel spielen zu können! **kohlensucheri**

Super Text, er hat mich dazu bewegt, das Spiel nicht zu kaufen. Danke für die umfassende Aufklärung. **Refnik**

Geiler Artikel! Macht weiter so! Bei dem Spiel bin ich persönlich aber irgendwie noch nicht so gehypt. Das war bei The Witcher 3 oder Red Dead Redemption 2 schon anders. Ich bin sehr auf weitere Artikel zu Cyberpunk 2077 gespannt! **Alibabon**

Baldur's Gate 3

Erst einmal dickes Lob an Peter! Toller Artikel, klasse Arbeit! Zum Spiel: Ausgerechnet die wichtigste Frage (Runde oder Echtzeit) ist noch nicht raus. Ich glaube Larian, dass sie ein tolles Spiel machen werden. Ich werde es mit großer Wahrscheinlichkeit kaufen. Aber ob Baldur's Gate wirklich Baldur's Gate wird ... puh, ich kann es mir nicht so richtig vorstellen. Der Name ist einfach zu groß, zu belegt von Erinnerungen oder konkreten Vorstellungen. Ich verbinde damit zu 100% die Infinity Engine. Schöne, gemalte Hintergründe, Pausen-Echtzeit und diesen grünen Kleeblatt-Cursor. Path of Exile hat's schon gemacht. Baldur's Gate 3 wird auf jeden Fall 3D und ganz sicher vom Feeling ein völlig anderes Spiel. Von daher freue ich mich einfach auf ein gutes RPG und versuche die Nostalgie möglichst rauszuhalten. **matssa**

Dankeschön! Du sprichst mir da in vielen Punkten aus der Seele. Aber ich bin auch zwiegespalten. Ich war soooo begeistert von Pillars of Eternity – für mich war das schon Baldur's Gate 3, mehr oder weniger. Für Pillars 2 habe ich mich dann schon gar nicht

mehr interessiert. Aber irgendwie wäre es cool, an die Schwertküste zurückzukehren. Und hey, dann ist es eben eine gänzlich neue Story ohne Retro-Feeling. Ist doch eigentlich gut so, wenn sich das Genre weiterentwickelt. Gut, den Titel hätten sie eigentlich nicht nehmen müssen. Aber ich kann's verstehen. **Peter Bathge**

Zum Glück nicht von Bioware! Ich hätte nicht gedacht, dass ich diesen Satz mal schreibe, aber Mass Effect 3 war für mich im Prinzip das Ende von dem Bioware, das ich liebe. Der Abschluss war zum Teil auch schon fragwürdig, aber ich konnte damit noch gut leben – auch weil ich Mass Effect 1-3 als ein einziges Spiel betrachte, das halt einen etwas schwachen Schluss hat. Dragon Age 2 war aber schon der Blick in die Zukunft Biowares, und ab da konnte man eigentlich nichts mehr von ihnen kaufen. Ich habe es gespielt, 20 Stunden lang, und es dann beendet und nicht mehr angefasst. Teil 3 von Dragon Age wollte wieder zurück zum alten Kampfsystem und zu den Stärken von Teil 1, darauf bin ich nochmal reingefallen, nach knapp 20 Stunden war auch hier für mich Schluss. Ich wollte es mögen, aber es ging nicht. Zu nervtötend waren die Sammelquests, die Story hat mich nicht mitgenommen. **BSchäfer**

Wie geht Crunch auf Deutsch?

Guter Artikel. Was mich oft ärgert ist, dass Artikel zur Crunchtime oft so tun, als ob es was Neues wäre und nur in der IT vorkommt. Jedes terminorientierte Projekt wird zum Ende hin stressiger. Sei es das Gartenfest in der Nachbarschaft oder die Studienarbeit oder aber halt das nächste Anthem. Irgendwas geht halt schief und dann reicht die eingeplante Zeit nicht mehr aus. **scrotchey**

Absolut, deshalb ist es denke ich auch wichtig, das über die Branche hinaus einzuordnen. Generell gibt es in Deutschland sehr viele unvergütete Überstunden. Aber allein dass es mit »Crunch« in der Spielebranche einen eigenen Begriff dafür gibt, zeigt auch, dass das Problem hier noch etwas tiefer in den ganzen Produktionsprozessen verankert zu sein scheint. Aber deshalb ist auch wichtig, dass viele Studios signalisieren, dass sie da über die Jahre dazugelernt haben. **Daniel Ziegner**

Was ist eigentlich Qualität?

Ob Mittelmaß, gut oder schlecht, das liegt doch oft in der eigenen, verklärten Erinnerung und ist zutiefst emotional konnotiert. Wenn sich diese ganzen Meinungen dann sammeln, entsteht daraus ein allgemeiner Konsens, wie etwas zu bewerten ist. Die Aufgabe eines Kritikers (und damit auch der GameStar) ist für mich, diesen Konsens vorher zu ahnen, und eben an unterschiedlichen Punkten (objektiven wie subjektiven) festzumachen, wie ein entsprechender Titel einzuordnen ist. Oftmals klappt dies ja auch, aber es gibt, dem geschuldet, natürlich auch immer wieder die Ausreißer, die dann miese Kritiken bekommen und von der Masse geliebt werden, oder eben umgekehrt, und der Kritiker scheint voll des Lobes und dennoch kommt ein Titel beim Publikum nicht an. Aber ob Top oder Flop kann nur in der Rückschau wirklich erkannt werden. Ich erinnere mich an einen sehr spannenden Aufsatz zu dem Thema Mittelmaß, der solche Entwicklungen mit dem Sex mit dem Ehepartner vergleicht. Es gibt die Schäferstündchen, an die man sich im Guten oder Schlechten erinnert, und eben die mehr als 90%, die in Vergessenheit geraten. Klar waren die im entsprechenden Moment sicher auch toll, aber es ist doch nur eine vage Erinnerung, die bleibt. Das ist eben am Ende Mittelmaß. Traurigerweise ist es dann eben genau dieses Mittelmaß, dass dann zur sexuellen Frustration und dann oftmals zur Beziehungskrise führt. Und um jetzt den Bogen zurück zu Videospiele zu schlagen: Genau das ist oft der Grund, warum man bei Ü35-Zockern dann doch öfters eine gewisse Frustration dem Videospielemarkt gegenüber feststellt, da eben doch ein sehr großer Teil der Games eben Mittelmaß darstellt. **skydragon316**

Die subjektive Wahrnehmung kann auch stark abweichen, wenn es um mittelmäßige Spiele geht. Wenn mir monatelang erzählt wird, dass ein neues Spiel supertoll wird und ich mich darauf freue, dann sind meine Erwartungen so hoch, dass mich ein mittelmäßiges Spiel enttäuschen wird und als schlecht abgespeichert wird. Wenn ich dagegen mal ein Spiel in einem Sale mitnehme und feststelle, dass es mir sehr gut gefällt, dann werde ich es eher als gut bewerten. Trotzdem können beide im Durchschnitt der Meinungen mittelmäßig sein. **Chabneruk**