



Half-Life: Alyx

Sehr schöner Test! Danke euch! Ich freue mich schon drauf zu sehen, wie VR aus der Nische endlich mehr in der breiten Masse ankommt. Zwar werde ich mir das Spiel aktuell nicht holen (scheint dann doch zu viele Schockmomente zu geben), aber reinschauen werde ich auf jeden Fall mal. **Doda**

Das ist ein sehr schöner Test. Jetzt muss ich mir auch langsam mal eine VR-Brille zulegen. Interesse an VR habe ich schon lange, aber erst seit einem halben Jahr habe ich auch einen PC, der die Leistung dafür hat. Was die VR-Brillen angeht, bin ich noch unentschieden. **Crimok**

Ihr seid schuld, dass ich jetzt 500 Euro ärmer bin. Habe jetzt mangels verfügbarer/lieferbarer Alternativen eine Oculus Quest mit passendem Kabelsatz für Oculus Link bestellt. Ich vermute mal, auch die Verfügbarkeit der Quest wird nicht mehr lange gegeben sein. Und jetzt noch 50 Euro für Alyx auf den virtuellen Ladentisch legen und am Wochenende kann's losgehen. Wenn meine Frau dann meckert, soll sie sich vertrauensvoll an die GameStar wenden. **DJKno**

Vielen Dank für diesen Test, ich habe Alyx bereits durch und es ist wirklich super. Auf der einen Seite beneide ich Menschen, die erst jetzt in VR einsteigen und Alyx erleben werden, auf der anderen bin ich froh, schon seit Jahren VR zu nutzen. Eines ist sicher, VR ist ein ganzes Stück weiter seit dem 23. März 2020. Viel Spaß weiterhin jenen, die diese wunderbare Technik nutzen, und allen Neueinsteigern viele Wow-Momente, ihr werdet sie haben. **Reinhard**

Der Fluch von Baldur's Gate

Also die Black-Hound-Story klingt echt gut. Bei Baldur's Gate 3 von Larian weiß ich noch zu wenig über die Story, aber der Trailer hat mich auch gut in Stimmung gebracht. Tatsächlich haben mir alle drei Varianten gefallen. Was mir bei der Kombi Mass Effect und Baldur's Gate einfällt, ist, dass es mal ein

ambitioniertes Mod-Projekt namens Baldur's Gate Redux gab. Man konnte damals schon den ersten Dungeon spielen und das war atmosphärisch so fantastisch, dass ich seitdem von einem Baldur's Gate 2 Rework träume! Leider ist das Mod-Projekt dann im Sande verlaufen. **Halbgolem**

Vielen Dank für den tollen Artikel. Berichte über gescheiterte Spieleprojekte und die Gründe für das Scheitern finde ich sehr interessant. Vor allem, weil es nicht so viele gibt und die Firmen in der Regel gar nicht oder sehr wenig über diese Projekte an die Öffentlichkeit dringen lassen. Die alten Helden von Interplay, Obsidian, Baldur's Gate und Fallout, das sind die Themen, die mich mit am meisten interessieren. **pipboy2000**

Cooler Artikel! Aber: »Auch in Sachen Kampfsystem klingt The Black Hound erstaunlich modern, es gab Überlegungen, neben dem Pause-&-Play-Ablauf der Vorgänger einen Rundenmodus einzubauen.« Also modern und Rundenmodus, das gehört wirklich nicht in einen Satz. **MerlinX**

Baldur's Gate 3: Keine gute Idee

Es ist einfach, als Außenstehender zu reklamieren und zu behaupten, dieses oder jenes wäre besser gewesen. Zumal bei einem Spiel, das noch nicht einmal im Early Access geschweige denn veröffentlicht ist. Man darf umgekehrt davon ausgehen, dass sowohl die (durchaus erfahrenen und nicht ganz unerfolgreichen) Entwickler bei Larian als auch die Entscheidungsträger bei Wizards of the Coast sich mit wesentlich mehr Fakten im Hinterkopf intensiv mit Fragen um Namensgebung und Kampfsystem auseinandergesetzt haben. Haben sie vielleicht falsch entschieden? Klar, sind Menschen, ist möglich. Aber wer kann wirklich beweisen, dass andere Entscheidungen in der Summe besser gewesen wären? **Gibor**

Im Grunde teile ich deine Meinung, Peter. Das Spiel mag gut werden, aber für mich ist es kein Baldur's Gate. Und erst recht kein Baldur's Gate 3. Die Änderung des Kampfsystems stört mich. Dieser Sprung von 100 Jahren in die Zukunft genauso. **Lord Dunno**

Ich als Kritiker der Kritiken freue mich sehr über den Artikel. Aus einem einfachen Grund: Ich fühle mich durch ihn bestätigt.

Warum kamen so viele Kritiken am Kampfsystem, habe ich mich gefragt. Und es sieht so aus, als sei tatsächlich das Kampfsystem das, was das alte Baldur's Gate ausgemacht oder zumindest zu etwas Besonderen gemacht hat. Für mich waren es die Charaktere, die Story, und ja, auch das D&D-Regelwerk war für mich entscheidend. Aber ist es nicht verfrüht, von Baldur's Gate 3 als Divinity: D&D zu sprechen? Meiner Auffassung nach ist es verfrüht. Untergangspropheten erzählen vom Verfall des wahren Baldur's Gate durch die Teufel des Rundenkampfsystems Larian. Ich denke mir: Das letzte Baldur's Gate ist fast 20 Jahre her, gebt der Serie doch die Chance, sich neu zu erfinden! Man kann sich auch die Frage stellen: Funktionieren diese Mechaniken heute noch? Das tun sie, aber die (Verkaufs)-Zahlen geben eben eher Larians Rundenkämpfen als Obsidians Echtzeitkämpfen recht. Und wenn sich die ganze Kritik auf eine Kritik am Namen reduziert, dann kann ich wirklich nur sagen: Einfach mal warten wie es wird, bevor man sich wegen einer 3 aufregt. **AmonLFK**

30 Jahre Turrigan (Ausgabe 04/20)

Liebes Gamestar-Team, ich möchte mich für den extrem interessanten Turrigan-Artikel von Harald Fränkel bedanken. Nicht nur, dass dieser ein wohliges Kindheitsgefühl in mir ausgelöst hat (beim ersten Anspielen war ich 12 Jahre alt), auch der grandiose Chris-Hülsbeck-Soundtrack lag sofort wieder in meinen Ohren. Ich bin begeistert, dass ihr diesem Meilenstein der Spielegeschichte auch nach so einer langen Zeit einige Zeilen widmet und somit eure Wertschätzung zum Ausdruck bringt. Der Schreibstil von Harald war auch diesmal vorzüglich! Während ich den Artikel las, hat meine siebenjährige Tochter im Übrigen heimlich das GameStar-Abo-Cover abgemalt. Dies stimmt mich optimistisch, dass ich die Leidenschaft für Computerspiele und in diesem Zusammenhang auch für die GameStar vererben konnte. **Markus Erwig**

Unser Baldur's-Gate-3-Cover, gemalt von der siebenjährigen Anna Yurika Erwig. Wir sind begeistert.

