



FEEDBACK

Diablo 4

Ein super Artikel, der mich extrem positiv stimmt. Der wichtigste Aspekt für mich wurde ja offenbar sogar noch besser umgesetzt als erhofft: der düstere Look und die atmosphärische Horrorkulisse. Geil! Ich liebe das erste Diablo nach wie vor genau deswegen am allermeisten. Und dass das Skill-System noch etwas flach und wenig komplex wirkt, ist für mich geschenkt. Hey, Diablo 1 kam völlig ohne Skill-System und Offensivfähigkeiten (bis auf Zauber) aus, und das funktioniert auch heute noch gut! Dass die Story ebenfalls nicht stiefmütterlich und kitschig, sondern düster, bedrohlich, ernst, spannend und interessant daherkommt, ist ebenfalls für mich eine super Nachricht!

raven1386

Die Basis des Spiels scheint wirklich deutlich besser zu werden, als zunächst befürchtet. Wirklich Angst habe ich eigentlich nur noch vor der Shared Open World, und ich verstehe nicht, warum diese nicht optional sein kann. Da kann die Welt noch so düster sein, den wahren Horror sehe ich, wenn 42 Spieler um einen NPC rumlungern, weil der eine Quest verteilt. Ein Verdacht von mir ist ja, dass es eine private Open World gegen Geld geben könnte.

DaOnly1

Über die Shared World und ihre Auswirkungen reden wir dann besser nochmal nach dem Release. Wenn da zig Tausende Spieler gleichzeitig auf jedem Server rumzappeln, wird sich das schon deutlicher bemerkbar machen, egal wie hoch die Dungeon-Dichte ist. Habe üble Erfahrungen mit Immortal hinter mir, die sich nicht zwingend wiederholen müssen.

NightFright

Da bin ich jetzt aber auch mächtig gespannt, was da im Endeffekt bei rauskommt. Ich habe alle Diablo-Teile gespielt und freute mich von Anfang an auf D4. Aber ich habe nach wie vor keine Lust auf Shared World. Ich verstehe auch nicht, warum man das den Spielern aufzwingt. Mit der sogenannten Open World kann ich ja noch leben, obwohl ich das persönlich bei einem Hack&Slay auch albern finde. Das ist doch nur trendy. Aber ich möchte bei solchen Spielen die Wahl zwischen Koop, Multiplayer oder Solist haben. Warum ist es nicht möglich, das zu

Beginn des Spiels einfach per Button auszuwählen? Klick ich Solo, bin ich solo unterwegs, möchte ich Koop, dann klicke ich einen zweiten Button, möchte ich Shared World, dann klicke ich einen dritten Button. Das wäre doch die optimale Lösung, oder? Das wäre technisch doch machbar gewesen, oder irre ich mich da vielleicht? Letztlich würde das auch den Entwicklern die statistische Möglichkeit geben, zu sehen, ob das wirklich eine gute Idee war, und der Spieler hätte die Möglichkeit, dies in einem zweiten oder dritten Durchgang mal auszuprobieren. Hm, also auch wenn das im Moment alles sehr gut aussieht und echt Bock zu machen scheint, werde ich erstmal abwarten, wie sich das mit der Shared World entwickelt.

Baldurmachnur

Gerade die ersten Passagen haben mich sehr unterhalten. Gerade solche Texte schätze ich an GameStar. Inhaltlich ist die Preview natürlich auch interessant. Ich habe Diablo 4 eigentlich abgeschrieben, aber jetzt habe ich doch Bock drauf. Mal schauen, wie sich die Open World entwickelt. Davon wird es bei mir abhängen.

MetalMatze

The Last of Us: Doch kein Meisterwerk?

Zum Glück kann ich Dinge einfach nur genießen und mich darauf einlassen. Guter Artikel auf der einen Seite, aber auf der anderen Seite sucht der Autor schon recht viele Haare in der Suppe. Ich kann mit übertriebenen Kritiken persönlich leider gar nichts anfangen. Ich schau mir hier immerhin keine wissenschaftliche Arbeit an, sondern möchte unterhalten und mitgenommen werden. Für schlechtes Storytelling schalte ich einfach nur die Tagesschau an.

uTpepe

Es wird sich bei der Kritik zu sehr auf die Story fokussiert und Verbindungen zu persönlichen Lebenserfahrungen. Als ich das Spiel damals gespielt habe, hatte ich kei-

nerlei Erwartungen und war daher positiv überrascht. An der Stelle, als die beiden Hauptfiguren an diesem einen Fluss entlanggingen, dachte ich damals: »Wow, sieht das cool und idyllisch aus.« Und: »Lass das Spiel nie zu Ende gehen.« Es waren die Grafik und das Gameplay, die es mir damals angetan haben, und die Story war nur schöne Nebensache.

OldGamer

Ist doch in Ordnung, wenn das Videospiel sehr vielen Menschen, die nebenbei schlecht gemachte Krimis lesen, erstklassige Unterhaltung bietet.

Hölpenköster

»Wenn du 20 Jahre allein trauerst, und doch keinen Frieden finden kannst, siehst du aus wie eine Eule, die weiterhin finster einen Ast bewacht. Und nicht wie der Mann aus der Fjällräven-Werbung. Egal.« Große Liebe an den Autor für diese Passage! Teile nicht alle Aussagen der Kritik, kann aber den grundlegenden Punkt nachvollziehen. Vielleicht schwer vergleichbar, aber mir ging es mit GTA 5 ähnlich. Das Spiel war einfach zu gehyped und zu alt, als es für den PC kam. Beziehungsweise ich war zu gehyped und habe vermutlich eine bahnbrechende Erfahrung wie zu vor mit GTA 3, Vice City und Co. erwartet. Hatte am Anfang vor allem im Online-Modus Spaß, bin mit der Story nie warm geworden, trotz mehrmaliger Anläufe. Jetzt vergammelt es in der Bibliothek.

Morta Della

The Forest: Vergebt mir!

Alex' Artikel merkt man an, dass er Autor ist und sich mit Storytelling auskennt. Wirklich einzigartig, wie romanähnlich und detailverliebt er schreibt. Sehr untypisch und erschreckend für Texte in einem Spielemagazin.

Fawkes

Was ein Abenteuer! Nun frage ich mich, was noch so alles passieren wird. Gerne mehr!

Winter

Die Shared beziehungsweise Open World von Diablo 4 ist das, was die meisten stört.

