



FEEDBACK

Starfield

GameStar hat das Spiel ohne Bethesda-Bonus beurteilt, und dafür kann man nur den Hut ziehen. Danke für den Test! **Thyuda**

Der Test bestätigt das, was ich im Vorfeld erwartet habe. Es ist ein Bethesda-RPG und meiner Meinung nach nicht mehr ganz zeitgemäß. Einfach nur 1.000 Planeten reinzuhauen, das entspricht den immer größeren Open Worlds von Ubisoft, die subjektiv immer seelenloser und langweiliger wurden. Seit spätestens Fallout 4 erwarte ich nicht mehr viel von Bethesda. Es gibt viele, denen Fallout 4 viel Spaß gemacht hat, aber ich konnte es nicht zu Ende spielen. Bethesda-Games haben sich in eine Richtung entwickelt, die meine Erwartungen an gute RPGs nicht mehr im Ansatz erfüllen. Ich will eine gute, zumindest eine irgendwie spannende Story. Ich will Entscheidungen, zumindest in dem Sinne, dass ich eben nicht allen Fraktionen beitreten kann, nicht alle Quests in einem Durchgang sehen kann. Ich will meinen Char einigermmaßen rollenspielen können. Ich will Gespräche mit Skill-Checks und Co. Interessante Begleiter und NPCs. Interessante Beziehungen (nicht zwingend Romanzen) zu diesen. Ich will eine einigermmaßen komplexe und interessante Charakterentwicklung. Eine interessante Welt, die ich erkunden will, die mich begeistert. Kurz gesagt, ich will eher ein Baldur's Gate 3 als ein Fallout 4 oder Star-

field. Alles in diesem Test bestätigt meine Befürchtungen. **Bhodis**

Für mich ist das Ergebnis und auch das Fazit in seiner Gesamtheit genau das zu erwartende Ergebnis. Es ist ein Bethesda-Spiel. Wer mehr erwartet hat, der kennt Bethesda nicht. Bethesda schwankte schon immer zwischen Piranha-Bytes-Charme und dem Versuch, ein AAA-Studio zu sein. Das macht die Spiele aber auch sympathisch, denn man weiß, dass man kein Produkt ohne Ecken und Kanten bekommt. Starfield ist wie alle vorherigen Bethesda-Spiele eine Sandbox, die viele Möglichkeiten bietet, aber eben auch viele Wünsche offen lässt. Vieles davon wird wohl in den nächsten zwei bis drei Jahren durch Mods von Fans behoben werden. Schaut man sich den Erfolg von Skyrim an, was in seiner Grundversion auch alles andere als perfekt war, dann wird wohl auch Starfield eine ähnliche Reise erleben. Ja, vieles wurde im Vorfeld durch PR-Sprech gepusht, aber auch das gehört eben dazu. Der geneigte Spieler weiß, das nichts so kommt, wie es gern versprochen wird. Vor allem nicht bei derart komplexen Spielen. Ich freue mich auf das Spiel. Ich bin auch nicht enttäuscht, denn für mich ist es genau das, was man erwarten durfte. Die 81er-Wertung sehe ich als durchaus positiv an. Sie sagt nur aus, dass das Spiel nicht perfekt ist, es nicht für jeden ist, aber durchaus seine Fans haben wird. 81 ist kein Verriss, sondern eine ehrliche Bewertung. Vielen Dank für den tollen Test! **Anberlin**

Stalker 2

Es dürfte wohl klar sein, dass dieses Spiel noch Zeit braucht. Die Umstände der Entwicklung sind beispiellos, und umso bemer-

kenswerter ist meiner Meinung nach der aktuelle Stand. Zudem sollte man hier vielleicht statt der kritischen/besorgten Sichtweise einfach mal positiv erwähnen, dass Microsoft und die Entwickler das Spiel auch in diesem Zustand präsentieren. Sie haben auch klar im Statement bekannt, dass noch einiges zu tun ist. **Madfan**

Schade, hatte gehofft, dass das Fazit positiver ausfällt. Andererseits verständlich, da die Entwickler ja mitten im Krieg gesteckt haben und mit Sack und Pack nach Prag umziehen mussten. Krieg sollte, wenn überhaupt, nur virtuell stattfinden! Hoffe, sie lassen sich ordentlich Zeit mit dem Spiel, damit es auch richtig gut wird. Microsoft könnte ja mal die Finanzspritze verabreichen. **ZickendeTightBombe**

Baldur's Gate 3

Die Abwertung kann ich nachvollziehen, auch wenn ich diese Art von schweren Bugs bisher nicht hatte, die fünf Punkte nötig erscheinen lassen. Nein, es ist die Originalwertung, die mir schlicht zu niedrig ist. Auch wenn es die höchste Wertung eurer Geschichte ist, so finde ich, liegt diese zu niedrig. Wir reden hier über ein komplexes und doch zugleich einsteigerfreundliches Spiel mit schöner Grafik, vielfältigen (Multi-)Klassen, einer packenden Story mit grandioser Inszenierung und einem noch nie dagewesenen Wiederspielwert, das es dabei auch noch schafft, emotionale Momente beim Spielen zu kreieren und noch einen Koop Modus hat. Ganz zu schweigen von einer guten Steuerung und keinem Mikrotransaktions-Bullshit. Was wollt ihr denn mehr? **Cava1712**

Wenn ich dieses Spiel spiele, fühle ich mich, als wäre ich in dieser Welt. Man kann das gar nicht beschreiben, aber ich habe Angst, dass es zu Ende geht. Es fühlt sich einfach so krass an, und man kommt einfach nicht mehr vom Bildschirm weg. Das beste Rollenspiel des Jahrzehnts verdient meiner Meinung nach eine Wertung von Minimum 95. Und das würde der Industrie auch zeigen, was wir wirklich wollen. Einfach nur gute Spiele, die von Herzen kommen. **Tibix**

Ihr hättet bei diesem Fazit auch locker 96 bis 97 geben können und dann vielleicht zwei Punkte abziehen. Oder es einfach lassen und die 95 draufkleben. Manche Bugs waren schließlich schon behoben, bevor ihr den Test veröffentlicht habt. Schön, dass ihr darauf im Text eingeht, aber nach dem eher seichten Umgang mit Cyberpunk 2077 ist das hier ein Witz. **Baffes**



Unsere Wertung für Baldur's Gate 3 ist vielen zu niedrig.