



# FEEDBACK

## Pioneers of Pagonia

So sehr überzeugt das Spiel nicht. Ich habe Siedler 8 gespielt und fand es, jetzt kann ich vergleichen, gar nicht sooo schlecht. Zieht sich aber im Verlauf der Kampagne ziemlich in die Länge. Apropos Länge: Habe ziemlich schnell festgestellt, dass die fünffache Geschwindigkeit bei Pioneers für mich eher richtig ist, sonst wird's langweilig. Ja, langweilig. Finde ich – zumindest derzeit. Schauen wir mal, was noch für Inhalte reingeschoben werden.

**Laotse**

Nach ein paar Stunden spielen gestern fragte ich mich auch, warum es keine gegnerischen Fraktionen gibt. Der Aufbauart ist super, aber es fehlt mir dann doch ein richtiges Ziel. Die Aufgaben, die man erfüllen muss, können das nicht ersetzen.

**Arthur Dent**

Ich spiele es jetzt seit zwei Stunden – für die erste Early-Access-Version von dem Spiel muss ich sagen, bin ich so weit begeistert. Nette Animationen. Bis jetzt keine Crashes oder Bugs. Läuft im Vergleich zu Cities: Skylines 2 auf höchsten Grafikeinstellungen flüssig. Echt ein nettes Aufbauspiel. Kann niemandem empfehlen, unfertige Spiele zu kaufen, dem Entwicklerteam hier hab ich trotzdem mein Vertrauen geschenkt.

**stefank13onchobar**

Danke für den ausführlichen Ersteindruck. Ich habe alle Siedler-Teile gespielt, und für mich ist eine Kampagne nötig, Sandboxen haben wir schon 100. Daher bin ich enttäuscht, dass es keine gibt.

**Conchobar**

## Diablo-4-Nachtest

Der Test ist für mich nachvollziehbar! Ihr habt euch für eine Gesamtbewertung der Inhalte, also Story und Langzeitmotivation entschieden, und die neue Zahl ist das Ergebnis. Ich habe Diablo 4 noch nicht gespielt, aber die Wertung ändert nichts daran, dass ich es mir kaufen werde. Für den ersten Durchgang kann ich mir noch Punkte addieren und mich an eurer ursprünglichen Wertung orientieren. Danach spielt es für mich keine Rolle mehr, weil ich nicht vorhabe, Diablo 4 langfristig zu spielen.

**AsgarX**

Für mich war und ist Season 2 ein klarer Schritt in eine gute Richtung beziehungsweise diese ist klar erkennbar. Ja, einige neue Dinge nerven mich wie Lags beim Truhenöffnen oder anderes, aber ich war und bin positiv überrascht von vielen Änderungen. Bisher habe ich stets bei Charakteren bei 70 bis 80 aufgehört, ich hab keinen Spaß mehr gehabt oder Sinn gesehen. Es ging nur darum, noch 1.000 Nightmare Dungeons zu machen, und die 0,1 Prozent Hoffnung, dass ein besseres Item droppt. Target Farming war eh nicht möglich. Build und Paragon-Bord standen aber mit 80+ in der Regel zu 99 Prozent. (...) Bei der Loot-Problematik stimme ich dem Test-Update ebenfalls zu, es braucht einfach größere Truhen und einen Loot-Filter, erst recht, wo D4 jetzt so extrem mit Loot um sich wirft. Man muss bei Duriel-Runs halt entweder alle drei Runs in die Stadt oder man wirft Dinge einfach vor die Dungeon-Tür, beides nicht ideal.

**Nerun**

Man hätte die Bewertung auch auf 80 setzen können, um nach Beheben von den kleineren Kritikpunkten nochmal auf 84 zu erhöhen. Aber an sich finde ich die Wertung jetzt ganz passend. Was mich beim Spielen extrem gestört hat, habt ihr auch aufgegriffen: »... mangelnder Wut, Essenz ...« Hat für mich den Spielfluss gestört. Na ja, zu Season 3 werde ich dann wohl mal wieder reinschauen.

**scheffi**

Die 89 waren definitiv zu hoch, konnte man damals aber schlecht besser wissen, das Potenzial war da, aber das Endgame hat nicht geliefert. Dazu der unsägliche Patch 1.1.2. Die jetzigen 84 finde ich angemessen für Season 2 und Patch 1.2. Wer das Spiel nicht in drei Tagen am Stück durchsuchtet wie meine Kumpels und ich, hat gut zu tun und auch einigen Spaß zu erwarten. Für Core-Gamer, die den Anspruch haben, das jeden Abend zu spielen, fehlt noch viel Con-

tent/Balancing/Abwechslung. Für Casuals könnte man sogar eine höhere Wertung vertreten. Von daher, GameStar: fairer Nachtest und angemessene Wertung (für den Moment). Als Service Game braucht es bestimmt nochmal ein Review in sechs Monaten oder so.

**DragonSGA**

Die Wertung ist nachvollziehbar. Story war echt super, aber der Rest? Hmmm. Schon alleine die statische Open World, das Problem gab es schon mit den Gebieten in Diablo 3. Dann noch fünf Dungeon-Layouts über die ganze Welt. Zu gleiche Events. Viel zu wenig Gegnervielfalt, das funktioniert gut während der Story, aber leider nicht in der Open World. Für mich kein Fehlkauf, denn die Story fand ich super, sie hat mega Spaß gebracht, aber der Rest ... uff. Freue mich schon auf das neue Addon.

**Jan01**

Also mal ehrlich, werte GameStar-Redaktion. Im Wesentlichen werden in diesem Artikel die Mängel eines Diablo 4 beschrieben, außer der Grafik, der Story und dem krachenden Treffer-Feedback gibt es nichts Gutes über das Spiel zu sagen, und trotzdem gibt's eine 84, fünf Punkte weniger als die Erstwertung. Da waren die Mängel aber auch schon drin, und auch nach 50 Stunden konnte man die erkennen.

**Ikarus2470**

Ich kann der Abwertung nur zustimmen! Und auch das Basis-Game ist in meinen Augen zu hoch bewertet! Die Story ist für meinen Geschmack nicht so toll, die Shared World nervt, die Dungeons sind mit wenigen Ausnahmen repetitiv, die Klassen untereinander nicht gut ausbalanciert usw.

**Relix**

## So realistisch ist Starfield

Toller und informativer Artikel! Bin ganz d'accord mit AstroTim, hätte mir auch mehr Tiefgang bei der prozeduralen Generierung der Planeten gewünscht.

**Astropaw**

Sorry, aber Realismus interessiert mich bei einem Bethesda-Rollenspiel leider überhaupt nicht.

**Jan1981**



Viele Leser und Leserinnen verstehen unseren Diablo-4-Nachtest beziehungsweise die Wertung.