

FEEDBACK

Dragon Age: The Veilguard

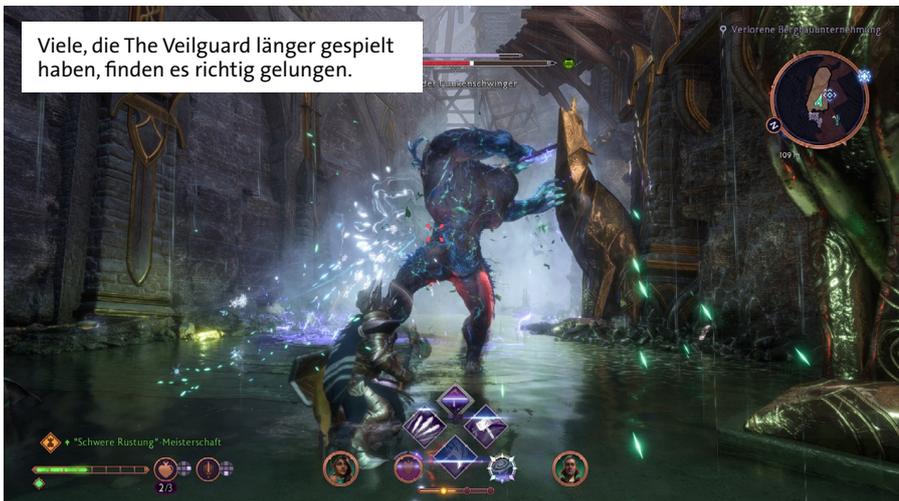
Ich bin jetzt 40 Stunden im Spiel und tippe, dass ich so ungefähr die Hälfte gesehen habe. Für mich ist das bisher definitiv mein Game of the Year. Absolut episch, was hier aufgefahren wird! Die am meisten gehörten Kritikpunkte kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Das angeblich so schlechte Writing und die peinlichen Dialoge habe ich noch nicht gesehen. Vielleicht liegt es an der deutschen Synchro, aber auf Englisch finde ich, dass hier ein mindestens normales Fantasy-Videospielniveau erreicht wird. In meinen Augen kein großer Unterschied zu anderen AAA-Titeln und auch nicht zu den anderen Bioware-Spielen wie Mass Effect oder den anderen Dragon-Age-Titeln. Also eigentlich (!) auf hohem Popcorn-Niveau, aber halt kein Planescape: Torment. Auch die Friede-Freude-Eierkuchen-Stimmung ist spätestens nach dem ersten Rückschlag innerhalb der Story vorbei. Party-Mitglieder beschuldigen sich gegenseitig und haben offensichtlich mit ihren inneren Dämonen und den Geschehnissen in der Welt zu kämpfen. Ich habe den Eindruck, dass vieles der massiven Kritik nur nachgeplappert wird oder die Leute einfach noch nicht weit im Spiel sind. Denn nur so kann ich mir einige der Kritikpunkte erklären. **matssa**

Habe jetzt 30 Stunden auf der Uhr. Familienvater, uralt und halb verrottet hier. Ich finde es klasse, auch wenn ich nicht die primäre Zielaudienz bin. Ich kann mich hier gut beim

Zusammenstellen der Gruppe austoben. Leveln macht Spaß, Kombos werden gut verständlich integriert, und belohnt wird auch die richtige Build-Zusammenstellung durch spürbar mehr Schadensausteilung. Ich habe sogar Lust, das Spiel nochmal von vorne zu zocken, aber diesmal mit Magier statt Zweihandkämpfer auf Albtraum. Das Sammeln macht Spaß. Man hofft immer, jetzt in der Kiste seine Waffe oder sein Upgrade zu finden. Die Charaktere sind zwar ein bisschen seicht geschrieben, aber lange nicht so schlimm wie erwartet. Die Story ist gut und Dragon-Age-mäßig. Grundsätzlich freue ich mich, wenn meine Kinder so etwas spielen statt die Spiele, die ich früher in dem Alter so gespielt habe. **Nur-Ab-Sal**

Ich habe Dragon Age: The Veilguard jetzt nach 20 Stunden aufgegeben. Das Kampfsystem und die Spielwelt haben mir eine Zeit lang Spaß gemacht. Aber die nervigen Begleiter mit ihren emotionalen Problemen kann ich einfach nicht mehr ertragen. Außerdem kann ich in den Dialogen keine eigenen Entscheidungen treffen. Ich kann nur zwischen drei mal tiefstes Verständnis und einmal Herzchen wählen. Machen wir uns nichts vor, die Zielgruppe sind Kinder und Jugendliche. Es ist sehr merkwürdig, dass dieser Punkt in der Spielepresse nicht kommuniziert wurde. **Connewitzer**

Nach ca. 30 Stunden im Spiel: Ich bin der Welt, den Begleitern, der Story, der Inszenierung und überhaupt allem am Spiel inzwischen restlos verfallen. Schläge mir damit viel zu viele Stunden um die Ohren, die ich eigentlich schlafen müsste, und habe ganz allgemein akute Suchterscheinungen. Selten eine so stetige, fortlaufende Steigerungskurve gehabt. Das Spiel ist richtig, richtig toll. Und ich kann jetzt die Begeisterung, die aus diesem und aus vielen anderen Tests schlägt, komplett nachvollziehen. Inzwischen ist das alles pure Magie. **agu**



Ich hab jetzt so acht Stunden im Spiel, und der Test trifft für mich ziemlich den Kern der Angelegenheit: Es macht Spaß, es funktioniert als Spiel, es ist technisch sehr rund und handwerklich gut. Es ist weitaus näher an Inquisition als an Origins, und es muss definitiv noch ein bisschen erzählerische Tiefe bekommen (aber das kann ich noch nicht seriös beurteilen). Die Sprache und das Writing sind für mich ein bisschen off, aber das liegt vermutlich ganz wesentlich daran, dass ich halt auch nicht mehr Mitte 20 bin, sondern Mitte 30, und andere Menschen jetzt Mitte 20 sind. Das ist keine Schuld von irgendwem, sondern daran, dass sich Gewohnheiten ändern. Ist aber auch nicht so dramatisch. **darktrail**

Diablo 4: Vessel of Hatred

Ich bin womöglich der Einzige, der beim Wort Endgame Burn-out-Symptome bekommt. Für mich ist es inzwischen der Totentanz für meinen Spielspaß. Grinden, Dailys, Ruf, Fraktionen, Item-Spirale. Alter! Merkt niemand, dass das so vorhersehbar ist? Von daher finde ich die Herangehensweise eures Tests super. **Wilmots**

Gut, dass ich die Tests abgewartet habe. So gesehen passt die Erweiterung nicht mehr zu meinen Bedürfnissen. Als jemand, für den eine Geschichte ohne Cliffhanger interessanter ist (hat mich schon am Ende von Diablo 4 genervt), überwiegen leider die negativen Aspekte. Da bleibe ich lieber bei Last Epoch und schau mir eine Zusammenfassung der Geschichte von Vessel of Hatred auf YouTube an. **UberNyuber**

Sehr guter Testbericht, aber wie immer bei einem Action-Rollenspiel liegt der Fokus auf einem Endgame, das noch gar nicht so richtig getestet werden kann. Wobei der Test darauf hinweist, dass Vessel of Hatred schon zum Ende der Story hin künstlich stretcht wirkt. Und wie immer gilt: Wer vorbestellt, ist selber schuld. **BigKahuna**

Hab das Spiel mittlerweile aufgegeben. Wenn man zu Path of Exile rüberschließt, sieht man, wie es gemacht werden sollte. Abgesehen vom Treffer-Feedback ist in Diablo 4 nichts besser als bei der Konkurrenz. **Knoxvale**

Eine Kritik an einem offenen Ende in einem Diablo? Jeder Diablo-Teil mit Erweiterungen hatte doch immer ein offenes Ende (Teil 1 das mit dem Seelenstein und der Stirn, dann Teil 2 die Sache mit dem Weltenstein, Teil 3 mit dem Seelenstein). Ist dieser Cliffhanger also wirklich extrafies? Da bin ich mal gespannt und mache mir selbst ein Bild. Ansonsten klingt ja alles mal richtig geil. Danke für den ausführlichen Test. **Earion85**