

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Elex

www

Also für mich ist Elex ja eines der wenigen Spiele, die ich sehnsüchtig erwarte. Liegt vielleicht daran, dass ich hoffe, dass Piranha Bytes wieder ein Spiel schafft, das mich einfängt. Die Gothic-Spiele haben mir viel Spaß bereitet und sind heute einfach legendär. Das erste Risen ist eines meiner Lieblingsspiele und ich habe es bestimmt fünfmal durchgespielt. Danach ging es leider bergab, Risen 2 konnte mich nicht mehr vollends überzeugen und gegen Ende von Risen 3 hatte ich gar keine Lust mehr, bin dann zum Endkampf gerannt und habe die verbleibenden Gebiete gar nicht mehr erkundet. Elex könnte wieder besser werden, und ich hoffe sehr, dass sie es schaffen, aber ich habe gerade mit Blick auf die Vergangenheit einige Zweifel. Sind die Fernkampfaffen wieder so übermächtig wie in Risen 2, wo man mit der Muskete jeden Gegner locker umschießen konnte, während der Nahkämpfer Probleme hatte? Welchen Vorteil soll eigentlich der Nahkämpfer haben? Oder sind entsprechende Waffen einfach nur der Vollständigkeit halber im Spiel? In beinahe jedem Artikel er-

wähnt ihr die ruppigen Dialoge. Vielleicht bin ich damit ja alleine, aber ich finde die Luft ist langsam raus. Im Nachhinein wirken viele Dialoge einfach billig oder trashig, wodurch die Immersion bei mir etwas leidet. Im Test zu Risen 3 habt ihr das sogar angesprochen. Hoffentlich übertreiben sie es nicht zu sehr. Dass Björn Pankratz jene ruppige Atmosphäre in jedem Interview erwähnt, klingt aber eher nicht nach Weiterentwicklung. Die Grafik an sich stört mich tatsächlich überhaupt nicht. Ich finde das Spiel sogar sehr schön, auch wenn die Animationen der Pre-Alpha Videos wirklich grausam waren. Auch das Setting war zwar anfangs ein Schock, hindert mich aber nicht daran, dem Spiel eine Chance zu geben. Vielleicht bringt das ja wirklich den schon lange nötigen, frischen Wind in das Haus Piranha Bytes. Letztendlich haben Piranha-Bytes-Spiele aber immer noch ihre ganz eigene Art mit ihren detailreichen Welten, die andere große Rollenspiele wie jene von Bethesda nicht bieten.

LaraC

www

»Sammelt man genügend Erfahrungspunkte, steigt der Held im Level, erhält zusätzliche Lebens-

energie, einen Lernpunkt sowie Attributspunkte.« Dieser eine Satz hat meine Vorfreude tatsächlich gerade immens gesteigert. Ich mochte das Ruhm-System von Risen 2 und 3 überhaupt nicht, der Fortschritt war einfach nicht vernünftig spürbar, wie es in jedem PB-Spiel vorher der Fall gewesen war. Richtige Stufenaufstiege gehören für mich einfach zu einem RPG dazu. Bin sehr gespannt.

Torbtor

Report: Skyrim – Der Drachendauerbrenner

www

Eine sehr gute Interpretation von diversen Steam-Statistiken und ein guter Report. Mir fehlen aber ein bisschen die ontologischen Überlegungen, weshalb diese Zahlen so hoch sind und warum die Spieler tatsächlich Skyrim so gerne spielen.

B4hET

www

Irgendwie empfinde ich Skyrim als überbewertet. Story so lala. Rassen, die doch irgendwie alle gleich sind, zumindest könnte man alle durch ein menschliches Volk ersetzen. Ich erkenne da nichts, wo ich sagen würde: »Ja das ist typisch elfisch.« Das Kampfsystem ist das langweiligste, was man sich bei Spielen vorstellen kann. Links-Klick, Links-Klick, Links-Klick, das Skillssystem ist auch öde. Alle Krieger sind doch irgendwie gleich. Alle Magier sind gleich. Spielerisch kein Unterschied, ob ich einen Eis- oder Feuerblitz einsetze oder mit Pfeil und Bogen kämpfe. Das Einzige, was heraussticht, ist die offene Welt. Und die ist ohne Mods auch eher öde.

Hydrogen

Ich kann das schon nachvollziehen, viele von dir angesprochenen Punkte stünden auch auf meiner persönlichen »Das muss besser werden« -Liste für ein The Elder Scrolls 6. Aber Skyrim hat eben Stärken, die seine Schwächen mehr als aufwiegen – vor allem die Spielwelt, und was es darin zu erleben gibt. Für mich hat das seitdem kein



Skyrim – Der Drachendauerbrenner: Unser Artikel zu Bethesdas Rollenspiel »Eine sehr gute Interpretation von diversen Steam-Statistiken und ein guter Report.«

Rollenspiel mehr so gut hinbekommen, nicht mal The Witcher 3 (das dafür andere Stärken hat, ganz klar). **Michael Graf**

Report: Lernende KI für Civilization

www Interessanter Artikel, hatte mir zwar erhofft, dass bereits an einer Version von Civilization 6 gearbeitet würde, aber zumindest lässt das ja für die Zukunft hoffen. Ich bleibe vorerst bei Civilization 5: Vox Populi, Dominus Galaxia ist gespeichert. (Beides Mods, Anm.d.Red.)

Teut Busnet

www Sehr interessanter Artikel, vielen Dank! Ich bin kein großer Civ-Spieler (habe nach acht Stunden mit Civ 5 das Handtuch geworfen – nix für mich), aber als hauptberuflicher IT-Futzi und Programmierer ist es immer wieder spannend, etwas tiefer in die Technik und Logik vom Liebingshobby zu schauen.

NinjaSquirrel

Kolumne: GTA 3 – Ein Spiel der Liebe und Freundschaft

www Schöne Kolumne. Mit GTA 3 verbinde ich nichts, weil mein PC damals zu lahm war und ich es auf der PlayStation 2 erst nach Vice City und San Andreas gespielt habe. Aber an GTA Vice City habe ich sehr viele positive Erinnerungen. Ich finde die Züge von Charakteren unterschiedlicher Herkunft in Spielen allgemein immer viel zu überzeichnet und zu stereotyp. Ja, es soll in den meisten Fällen wohl auch so sein, nur macht es mein Spielgefühl kaputt und hat wenig mit der Realität gemein. Einzig GTA nehme ich die Darstellung der Charaktere noch ab, aber auch nur, da ich GTA als Gesellschaftssatire sehe und nicht als Versuch, die Realität abzubilden.

Jan Shepard

www Schöner Artikel. Ich musste GTA 3 zwar nicht bei einem Freund spielen, da ich Weihnachten 2001 einen neuen PC mit einer Geforce 3 bekommen habe, aber ansonsten kann ich allem größtenteils zustimmen. Ich war auch zwölf Jahre alt, als ich es mir alleine in einem Media Markt geholt hab. Das war noch, bevor das Jugendschutzgesetz umgestellt wurde und dann verbindlich war. Insgesamt hatte ich mit GTA 3 deutlich länger Spaß und hab kreativere Sachen angestellt als in GTA 5, obwohl die Spielwelt natürlich um Längen kleiner ist und weniger Interaktionsmöglichkeiten bietet.

DKill3r

Test: Shadow Warrior 2

www Ich mag eigentlich das Asia-Setting nicht, aber ich habe jetzt



Shadow Warrior 2: »Ich bin nach den ersten drei Stunden etwas irritiert über die 90.«

sechs Stunden durchgehend gezockt. Top Spiel. Man denkt sich immer, eine Mission geht noch. Die Performance ist butterweich. Top Effekte, gute Sounds, witziger Hauptcharakter.

Pixel Krieger

www Also ich renne seit Stunden ungläubig durch die kleine Stadt, wo man sein Zimmer hat, das ist das Schönste, was ich seit vielen, vielen Jahren gesehen habe. Absolut unfassbar, atemberaubend schöne Grafik und Atmosphäre. Für mich jedenfalls der Hit des Jahres und des Jahres davor und des Jahres davor. So ungefähr, obwohl es ein simples Ballerspiel ist. Leider ein absolut seltenes Ereignis. Ich hab Doom erst vor ein paar Tagen angefangen, muss aber sagen, dass ich jetzt erstmal Shadow Warrior 2 zu Ende zocken werde.

GpaP

www Ich bin nach den ersten drei Stunden etwas irritiert über die 90. Also, sicher großartiges Spiel und

ich hatte bisher keinen Dialog, der mir nicht einen Lacher entlockt hat, aber ich habe auch bei Bedarf einen arg flachen Humor. Allgemein sollten Spiele im 90er-Bereich ja per Definition Must-have-Titel sein und Shadow Warrior 2 ist sicherlich nicht für jeden was.

Ritter des Herbstes

www Nachdem ich nun ein paar weitere Stunden in Shadow Warrior 2 versenkt habe, muss ich einfach nur sagen: das beste Spiel des Jahres! Bewegungsfreiheit ist top! Es ist absolut unglaublich gut optimiert! Selbst auf meinem schwachen Zweitrechner mit einer GTS 660 und nur 4 GB RAM läuft es butterweich und ruckelt kein einziges Mal! Der Random-Level-Generator überrascht tatsächlich und bekommt immer wieder aufs Neue! Und das XP-System und das Looten von neuen Fähigkeiten und Waffenupgrades ist extrem motivierend und lohnenswert! Und das für nur 30 Euro? Andere Entwickler sollten sich schämen!

grenzgäng



GTA 3: »Ich hatte mit GTA 3 länger Spaß und hab kreativere Sachen angestellt als in GTA 5.«