

FEEDBACK



Call of Duty: Modern Warfare

»Wir wollen, dass sich unser Spiel relevant anfühlt. Wie etwas, das von realen Ereignissen inspiriert wurde. Natürlich soll Modern Warfare nicht von echtem Leid profitieren, stattdessen möchten wir aufarbeiten. In unserem Call of Duty soll man einen Unterschied bei den Dingen machen können, die man sonst nur in den Nachrichten sieht.« Warum wollen sie denn relevant sein? Als geschichtsträchtiges Spiel? Mit einer aufklärerischen Mission? Sie profitieren von echtem Leid, denn das sind die konkreten Vorlagen für diese Szenarien. Über das fingierte »Unterschied machen« lasse ich mich nicht aus. Unterschied machen, indem man tötet. Am Ende ist es ein Shooter. Der Spieler fetzt Schädel weg, sticht mit einem perfiden Kampfmesser in Körper hinein und wird im Online-Modus, der wohl wieder am häufigsten gespielt wird, von anderen beleidigt. Warum sich ernster nehmen, als man ist?

Refnik

Einen zurzeit immer noch laufenden Konflikt auszuschlachten und das Ganze dann mit unglaublich peinlicher US-Propaganda ausstatten? Das ist komplett und abgrundtief verachtenswert.

Bombenleger

Schön zusammengefasst, tolles Fazit! Ich wette aber mit Dimi um eine Kiste seines Lieblingsbiers: Das wird wieder Krachbumm-Action-USA-Popcorn-Kino vom Feinsten! Das ist der Kern der Serien, das mögen die Fans, das verkauft sich gut. Warum es anders machen? Klar, die eine oder andere Mission wird etwas ruhiger und nachdenklicher. Ansonsten wird es aber die gleiche belanglose Ballerbude wie jedes Jahr.

rud179

Ich vermisse die alten Teile tatsächlich, aber ich werde jedes Jahr aufs Neue enttäuscht. Aber nicht falsch verstehen, CoD macht auf seine Art und Weise Spaß, aber auch nicht mehr. Ich habe es auch leider satt zu lesen, dass das Spiel taktischer werden soll. Zwar

schreibt der Redakteur im Nachhinein, dass es im Grunde nur kleine Änderungen geben wird wie Lichter ausknipsen oder durch die Türen leise durchgehen, aber wenn das taktisch ist und als Feature verkauft wird, dann gute Nacht.

Old

Hassliebe Path of Exile

Danke für den tollen Artikel. Ich liebe Path of Exile seit dem ersten Tag, und der Zähler bei Steam zeigt inzwischen 5.900 Stunden an. Man kann sagen, was man will, aber PoE ist ein verdammt gutes Spiel und das mehr als faire F2P-System lässt es wirklich herausragen. Habe schon Level 100 erreicht und mich in der Rangliste im Hardcore-Modus auf Rang ~500 vorgekämpft. Diese Glücksgefühle hat in meiner 30-jährigen Spielerkarriere kein anderes Spiel auslösen können.

dutch-courage

Schöner Beitrag! Ich selbst habe inzwischen die 4.000 Stunden geknackt. Das Spiel ist so vielfältig und so exorbitant groß, dass es in der Tat für einige schon fast zu viel ist. Aber gerade das ist es, was mich bei der Stange hält, Liga für Liga. Ich freu mich schon sehr auf Anfang Juni, dann startet die nächste Liga und am Ende des Jahres wartet die Exile-Con, die mir dann pünktlich zu meinem Geburtstag die nächste Mega-Erweiterung 4.0 ankündigt. Path of Exile ist Liebe, Path of Exile ist Hass.

Mikutse

Wieder ein super Artikel des Autors. Ich fühle mich von ihm verstanden.

Ulfhednir

A Plague Tale: Innocence

Verdammt! Ich hab noch nie von dem Spiel gehört und es sieht fantastisch aus! Ich habe die Nase voll von Open Worlds mit generischem Inhalt und ewig langer Spielzeit. Jedes Mal, wenn Christian (Anm.d.Red.: im Video) sowas sagt wie »linear«, »glaubwürdige Charaktere«, »zehn bis zwölf Stunden zum Durchspielen«, hab ich einfach nur gerinst und genickt. Und wie immer toll eingespochen von Christian!

Jolka

Guter Test, der Lust auf das Spiel macht. Zu kritisieren finde ich allerdings die drei-Punkte-Bewertung beim Umfang. Verfolgt man z.B. den Podcast, so kritisiert die GameStar

gerne den Zwang neuer Spiele, künstlich Spielzeit zu strecken und immer größer sein zu müssen, und das Seltenwerden von reinen handlungsgetriebenen Singleplayer-Games. Unter dem Aspekt und generell finde ich es unangebracht, das Spiel zu kritisieren, weil es nur zehn bis zwölf Stunden Spielzeit und keinen Wiederspielwert besitzt. Das ist doch überhaupt nicht wenig, und wenn die Geschichte zu Ende erzählt ist, dann ist sie halt fertig.

BigFat

Ich hatte von dem Spiel zwar schon was gehört, es aber nicht auf die Must-play-Liste gesetzt. Nach dem Test und aufgrund der Tatsache, dass es ein Singleplayer ohne den ganzen Bullshit ist und von einem eher kleinen Studio und Publisher kommt, war es dann gestern Abend noch ein Spontankauf, sowas möchte ich dann auch unterstützen.

MaSc

Während mich seit etwa zwei Jahren jeder große AAA-Titel enttäuscht, schaffen es immer mehr kleinere Entwickler, genau meinen Geschmack zu treffen. Der Titel rockt und ich bin echt begeistert.

Chadwick

Gothic-Modder – Die Jünger der Barriere

Schöner Artikel zu den wunderbaren Gothic-Spielen, die auch heute noch eine unglaublich dichte Atmosphäre haben.

Shadowman

Ein toller Beitrag, Gothic geht immer. Zumal es wirklich eines dieser Spiele ist, die ich jedes Jahr durchzocke und mir auch immer mal wieder vornehme, eine Mod zu spielen. Aber mir gefällt die Atmo beim Original so gut, dass es meist beim Vorhaben bleibt.

electric

Oculus Rift S

Sehr guter Test und dickes Thx dafür.

Dr3amKe3per

Besonders über die Lautsprecher liest man sonst wenig, es geht ja immer nur um Tracking und Bildqualität. Schöner Artikel.

Wuki

Sehr schön. Danke für den Test.

Hoshi82

Sehr kompetenter Test. Danke!

nullptr