



Assassin's Creed Valhalla

Für mich hört sich das Spiel großartig an. Ich verstehe die Kritikpunkte, aber sie gehen voll an mir vorbei. Ich mag es nicht, wenn ich gehetzt werde. Etwas Leerlauf nach einer Storymission ist für mich wichtig. Wenn ich das im Spiel habe, bleib ich dran. Wenn nicht, dann pausiere ich und hör auf zu spielen. Das sagt mir: für Fans des Genres eine Empfehlung. Für Leute, die das erste Mal ein Action-Rollenspiel zocken möchten oder normalerweise sowas nicht spielen, gibt es bessere Alternativen. **bigspid**

Sehr guter Test und vor allem sehr gutes Testvideo. In dem Video kann man sehr gut erkennen, warum das Spiel diese Wertung, im Moment, verdient hat. Ich hatte gehofft, dass es gut wird, da ich die Vorgänger auch sehr gerne gespielt habe. Aber erste Zweifel kamen schon bei der Preview auf. **Mars**

Ich finde, dass das Game zu sehr schlecht gemacht wird. Auch nervt immer der Vergleich mit The Witcher 3. Wird Altes übernommen, ist es scheiße, wird Neues gemacht, ist es auch scheiße. Wikinger wurden gewünscht, Ubisoft hat geliefert, aber wieder nicht zufrieden? Was die Entwickler auch tun, immer wird es zu kritisch angegangen. Hab euch trotzdem lieb, bleibt gesund, liebe Grüße. **Peter2809**

Ich gehöre wohl mit 46 Jahren zu den älteren Spielern und habe fast alle Assassin's Creeds gespielt. Für mich entscheidend: Solche langen Spiele ersetzen mir sinnfreie Fernsehprogramme, und dafür bin ich sehr dankbar. Die negativ angemerkte Entschleunigung durch weniger Kämpfe und Gekloppe passen in das Setting, denn auch im 9. Jh. haben sich die Menschen nicht permanent die Köpfe eingeschlagen, eventuell hat man diese Form des Spieles bewusst gewählt, um schlussendlich näher am damaligen Zeitgeschehen zu sein? Im Übrigen, Negatives kann ich in jedem Spiel finden, wirklich in jedem und entsprechend meine Kritik aufbauen. Das neue AC lebt von einer Komplexität, bei der man nun selbst entscheidet,

wie man spielen möchte. Ich habe die Wahl, nur die Story zu spielen, somit durchspiele ich weniger repetitive Inhalte als im Vorgänger Odyssey, oder ich entscheide mich eben anders. Was mich bei der Kritik dieses Titels so stört, ist die Tatsache, dass viele Spieler bei ihrer Entscheidung massiv negativ beeinflusst werden und dies, meiner Meinung nach, ohne triftigen Grund. **MZ74**

Call of Duty: Black Ops – Cold War

Ich würde es schön finden, wenn die eigentliche Story von euch kritischer betrachtet wird. Wie für alle Call-of-Duty-Spiele üblich werden hier typische Feindbilder eingesetzt. Das großartige Amerika gegen die bösen Kommunisten. Dieser Ansatz mag generell schon kritisch sein, hier werden allerdings von den USA begangene Kriegsverbrechen auf die Sowjets geschoben. Ohne irgendeine Information oder einen Nebensatz zum Geschehen. Ja, es stimmt, dem Spielenden wird mehrmals gezeigt, dass die US-Regierung auch keine weiße Weste trägt. Das relativiert das Problem aber nicht. Es mag nicht mehr (so extrem) schwarz-weiß sein, wenn man als US-Soldat auch Verbrechen begehen muss. Sich allerdings Settings auszusuchen und diese absichtlich inkorrekt darzustellen, ist ein ganz anderes Fass. Das ist ein absolutes No-Go, gerade weil es für Spielende keine erkennbare Fiktion ist. Es werden historische Gegebenheiten einfach vorgetäuscht, ohne dass Unwissende das merken würden. **Leandier**

Call of Duty ist für mich wie Assassin's Creed: industrielle Fließbandware, handwerklich gut gemacht, inhaltlich und spielerisch das Altbekannte, garniert mit der Gewissheit, dass in die Serie garantiert nie nennenswerte Innovation fließen wird, sondern sich nur das Szenario von Jahr zu Jahr verändert. Aber da ich kurzweiliger Unterhaltung nicht abgeneigt bin, wird mich auch dieses Call of Duty die paar Stunden (Kampagne) gut unterhalten. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die Probleme liegen hier ganz klar und deutlich im Management: Der verordnete Melk-Modus ist in seiner verzweifelten Phase angekommen. **DorianTheGray**

Ja, Modern Warfare hatte 2019 mehr Multiplayer-Maps, aber wir dürfen auch nicht ver-

gessen, dass einige davon totaler Schrott waren. Darüber hinaus hatte Modern Warfare aber auch einen Modus weniger, denn deren Koop-Modus war ein unausgeglichener, unbalancierter Haufen Mist, der nicht wirklich spielbar war. Da bietet Black Ops dieses Jahr das, aus meiner Sicht, bessere Gesamtpaket. Den Schuh mit den wenigen Maps müssen sie sich aber anziehen. **av4ter**

Wie sich Spieleverschiebungen wirtschaftlich auswirken

Cooler und spannender Artikel, wobei es mich wundert, dass so viele Investoren mitmischen wollen. Denn es gilt eigentlich: Kauf nicht das goldene Ei, sondern investiere in die goldene Gans. Persönlich denke ich, dass Spiele ein großes Risikoinvestment sind, deshalb meine Empfehlung an Kleinanleger: Lieber Finger weg! **Spaehling**

»Aber gerade der ersten Liga, den ambitionierten Studios, verdanken wir die vielen Leuchttürme unseres Hobbys.« Ich sehe diese Aussage etwas kritisch. Zum einen impliziert sie, dass nur, wer einen hohen Kapitalwert hat, auch ambitionierte Spiele macht und machen kann. Damit verbindet ihr Ambition mit Finanzkraft. Wenn ich ein Spiel entwickle, kann ich ja aber auch ambitioniert sein im Rahmen meines (kleinen) vorhandenen Budgets, oder nicht? Wenn natürlich die einzige (wichtige) Ambition für euch die Entwicklung eines AAA-Spiels ist und alle anderen möglichen Ambitionen ausgeklammert werden, dann kann oder muss man zumeist über Geld reden. Jedoch müsste auch hier noch eine Unterscheidung der Genres stattfinden, da zum Beispiel ein (3D-)Rollenspiel teurer ist als ein Point&Click-Adventure. Zum anderen kann ich für mich nicht sagen, dass gerade die erste Liga die Leuchttürme meines Hobbys produziert hat. Viel eher finden sich doch unter den großen Produktionen aus den letzten Jahren immer wieder Spiele, die zwar einen riesigen Hype aufbauen, aber dann enttäuschen. Auf der anderen Seite stehen dagegen so Spiele wie Disco Elysium (von gerade mal 55 Personen entwickelt) oder eben Hades. Auch die Verbindung aus hellem Licht und hohem Kapitalbedarf finde ich persönlich daher schwierig. Es gibt auch beim Leuchtturmbau keine Automatismen und schon gar keine Allgemeingültigkeiten. **thegutman**