



FEEDBACK

Wo Kriegsspiele schweigen

Ich möchte mich mit Kriegsverbrechen in geeigneter Umgebung zu geeigneten Zeiten beschäftigen. Zum Beispiel beim Besuch eines Museums oder beim Lesen eines Buches oder der Wikipedia. Jedenfalls aber gerade dann nicht, wenn ich Abwechslung vom Alltag in einem Hobby suche. Da möchte ich dann auch nicht Fragen zu mathematischen Ableitungen oder französischer Grammatik gestellt bekommen, sondern einfach nur »stumpf« mein Spiel spielen. Mein Alltag ist sonst – für mich – »grausam« genug. **Curse**

Wenn es zwischen zehn »Inglourious Basterds« mal ein »Schindlers Liste« gibt, dann kann man es doch einfach mal nicht spielen, wenn man keine Lust darauf hat. Wieso nimmt das der laute Teil der Gamer so persönlich? Niemandem wird hier doch etwas weggenommen. Alle regen sich über The Last of Us Part 2 auf. Dabei steht es mit seiner Thematik und dem Grundton komplett allein da auf dem AAA-Markt und muss sich über ein Jahr nach Veröffentlichung unter jedem YouTube-Video infantile Hasskommentare gefallen lassen. Ich wünschte, Gaming wäre genauso erwachsen wie andere Medien, aber leider ist das noch lange nicht der Fall, und ein paar ernstere Spiele von AAA-Studios könnten da sehr hilfreich sein. **dimizuno**

Als passionierter Wargamer kann ich nur sagen: Danke für den Artikel. Das Ausklammern jeglicher Kriegsverbrechen gerade an der Ostfront im Zweiten Weltkrieg ist genau das, was mich an diesem Hobby stört. Es gibt kein Recht darauf, einen sauberen Zweiten Weltkrieg zu spielen. Wer einen ernsthaften Simulationsanspruch an sein Spiel hat, sollte das auch nicht wollen. Denn häufig hatten gerade die Aktionen der Einsatzgruppen massive Auswirkungen auf den militärischen Konflikt beziehungsweise waren elementarer Teil dieses Konflikts. Wer sich damit nicht beschäftigen möchte, hat genug Alternativen in der Fantasy oder Science-Fiction. **derblaueClaus**

Jagged Alliance 3

Jagged Alliance 2 war für mich damals ein wahrer Eye Opener, was in puncto Entscheidungsfreiheit im Computerspielbereich möglich war. Und die Welt war so detailliert, dass auch nix beliebig wirkte. Viele Sachen hat man einfach mal erkundet, nur um zu entdecken, dass die Welt darauf reagiert. Was ein Game das war! Kann nicht glauben, dass das schon so lange her ist. Man kann nur hoffen, dass Teil 3 diese Faszination auch umgesetzt bekommt. Nach so langer Zeit bin ich erstmal skeptisch, aber die Entwickler scheinen verstanden zu haben, was JA 2 so gut gemacht hat. **mowlwurf**

Das Aussehen der Screenshots und des Trailers ist gut. Da ist sicher noch nichts final, aber zu einem Jagged Alliance gehört auch ein schönes Interface. Es wirkt sonst etwas steril. Jagged Alliance ist aber dreckig und blutig. Jeder, der die Serie kennt und liebt, ist keine 20 mehr. Und wir sind es gewohnt, uns das alte JA 2 etwas schöner und komplexer zu machen. Das ging damals mit der 1.13-Mod, die Kenner sicher alle mal benutzt haben. Ein zu seichtes Gameplay sollte es mit JA 3 daher nicht geben, da wir alle komplexere Dinge gewohnt sind. Die Zielgruppe des Spiels ist auf jeden Fall über 30 Jahre alt. Etwas Zeit vergehen lassen und Tee trinken, würde ich sagen. Dennoch hoffe ich, dass sich die Entwickler Input holen. Ich glaube, ein Early Access wäre gut. **grafdon**

Far Cry 6

Far Cry bleibt halt Far Cry. Da erwarte ich kein tiefgründiges Spec Ops: The Line. Für mich persönlich ist da nur wichtig, ob mir das Setting und die Ausgangslage zusagen. Im Falle von Far Cry 6 tut es das. Im Gegensatz zu Teil 4 und 5. Gerade bei Far Cry 5 ist es mir extrem auf die Nerven gegangen, dass man keine fünf Meter weit laufen konnte, ohne von einem Tier angefallen zu werden oder einer Patrouille zu begegnen.

Far Cry 6: Die einen mögen den seichten Ansatz, die anderen kritisieren ihn.



Wenn man bei Teil 6 die Waffe wegsteckt und sich nicht gerade im Sperrgebiet befindet, kann man sich recht entspannt fortbewegen. Abgesehen davon hat mir das Setting (Provinz in den USA) und die Ausgangslage (verrückte Sekte) nicht gefallen. Für mich sind es diese Dinge, die bei Far Cry den Unterschied machen. Oder kurz gesagt, ob ich in der Open-World-Ballerbude Spaß haben kann. Anton Castillo ist zwar nicht Vaas, aber für mich besser als seine Pendanten aus Teil 4 und 5. Alles in allem habe ich mit Far Cry 6 richtig Spaß. **Regulator82**

Ich muss hier wirklich mal eine Lanze für die Ubisoft-Spiele brechen. Das hat mich schon bei AC Valhalla gestört, in das ich jetzt 140 Stunden investiert und mich sehr gut amüsiert habe. Dass die Mechaniken irgendwann nerven und die dünne Hauptstory durchscheit, ist schon klar, wenn man das Spiel zehn Stunden am Stück und pro Tag spielt, damit man den Testartikel fertig schreiben kann. Aber das ist halt die journalistische Sicht. Wer nach Feierabend zwei, drei Stunden spielt, um zu entspannen, ist mit diesen Spielen sehr gut bedient und hat über Monate und Jahre was davon. Ich liebe From-Software-Spiele oder The Last of Us, aber für die braucht man viel Zeit, Ruhe und Konzentration. Wenn ich aber in der Woche abends nur ein paar Stündchen abtauchen will, geht nichts über eine wunderschöne Open World, die meine Neugier weckt. Auf einen harten Schwierigkeitsgrad oder eine Hauptstory, die mich an den Bildschirm fesselt, kann ich da auch mal verzichten. **baderboom**

Die Spielwelt hat null Flair, nichts fühlt sich echt an. Die Welt wirkt wie aus dem Baukasten. Da rennt ein einzelner bewaffneter Guerilla die Straße entlang. 50 Meter weiter guckt der Checkpoint-Soldat in die Luft. Nimmt man einen Kontrollpunkt nicht ein (durch das Zerschneiden einer Plakatwand!), stehen später an genau derselben Stelle genau dieselben Soldaten. Ballert man die Plakatwand weg, ist es wiederum wurscht, wie viele Verstärkungstruppen auf einen ballern, die lösen sich augenblicklich in Luft auf. Ein Gefühl wie in der Fallout Reihe, in einer atmosphärisch dichten Welt zu sein, in der die Handlungen Auswirkungen haben, kommt keine Sekunde auf. Wenn es mal für 20 Tacken zu haben ist, wäre es eine Empfehlung als Ballerspaß zwischendurch. **Joffrey12**