



FEEDBACK

Die 100 besten Shooter

Es ist allgemein anerkannt, dass <Spiel 1> auf Platz 1 gehört. <Spiel 2> auf Platz <n1> zu wählen, zeugt von eurer großer Inkompetenz. Wie immer habt ihr <Spiel 3> vergessen, wohingegen <Spiel 4> natürlich nichts in dieser Liste zu suchen hat. Die Plätze <n2>, <n3> und <n4> zeigen nur, dass ihr von <Publisher 1> gekauft seid. Anzeige ist raus!

Mambojambo

Wie sehr ich Deus Ex liebe (eines meiner Top-20-Lieblingsspiele), so unpassend finde ich es in dieser Shooter-Liste. Nur weil man schießen kann und das Spiel die Ego-Perspektive hat? Wenn man Deus Ex schon in diese Liste nimmt, dann hätte man es wegen seines Beliebtheits- und Einflussstatus auch direkt in die Top 10 platzieren können. Aber es hat hier einfach nichts zu suchen. Ich wage auch mal zu behaupten, dass drei Viertel aller Deus-Ex-Spieler das Spiel ohne viel zu schießen durchgespielt haben. Das Spiel ist doch in erster Linie auf Schleichen, lautloses Vorgehen, Hacken, Betäuben und Überreden ausgelegt. Deus Ex ist ein Rollenspiel, kein Shooter.

raven1386

Welcher ist der beste Shooter aller Zeiten, und warum ist es Doom 2016?

Niteruner

Ich finde ja so eine Liste immer sehr unterhaltsam und störe mich nicht an der ein

oder anderen Platzierung, die meiner Wahrnehmung nach besser oder schlechter wäre. Aber neben solchen Meilensteinen wie Doom, Quake 3 und Half-Life 2 ein Rainbow Six und ein Hunt: Showdown zu platzieren ... das tut einem doch schon ziemlich weh.

Dake._Jasra

Platz 5 für Hunt: Showdown. Ich hatte auf mehr gehofft, aber ich kann damit leben. Für mich ist es der beste Shooter der Welt. Zumindest was Multiplayer angeht. 2.300 Stunden sprechen bei mir eine deutliche Sprache. Und ein Ende ist nicht abzusehen! Ich liebe dieses Spiel!

Melenkurion

Lies of P

Ich verstehe einige der Kritikpunkte in diesem Test nicht wirklich: Warum wird es als negativ betrachtet, dass es »teils leere Innenräume« gibt? Welches Souls-like oder Souls-Spiel (ja, einschließlich Titel von From Software) hatte je durchweg gefüllte Räume? Ich verstehe auch nicht ganz, warum »festgelegte Gebietsreihenfolge« als ein echter Kritikpunkt angesehen wird. Warum sollte ein Spiel abgestraft werden, nur weil es keine Open World hat? Ich würde eher sagen, dass dies eine Frage des persönlichen Geschmacks ist. Oder wie würdet ihr solche Argumente rückblickend bei Spielen wie Bloodborne oder Dark Souls 3 bewerten? Und: »insbesondere wenig Genre-Innovation«? Bedeutet das, dass der Stahlarm von P nicht als innovativ genug wahrgenommen wird? Außerdem: »Fenster für perfekte Paraden sehr kurz«? Das ist meiner Meinung nach eher eine Frage des Könnens.

Freakfiech

Hab die Demo gespielt, und es war einfach nur grottig. Wie man das auch nur im Ent-

ferntesten mit Bloodborne vergleichen kann, ist mir schleierhaft. Schon klar, wo das herkommen soll, aber das zieht den ehrbaren Namen nur in den Dreck. Die Steuerung ist das Hinterletzte gewesen und der Hauptgrund, warum ich nach zwei Stunden gesagt habe: »Ok, danke, aber nein danke.«

Hudriwu

Bloodborne ist neben dem ersten Dark Souls mein liebstes From-Software-Spiel. Ich habe die Demo von Lies of P gespielt, aber es hat ganz und gar nicht gezündet. Es war okay, aber ich kann nicht mal genau sagen, was mich gestört hat. Jedoch an Bloodborne kommt es nicht mal ansatzweise ran.

Fugenritzenstoff

Mortal Kombat 1

Zuerst einmal cool, von Sascha einen Test zu einem Fighting Game zu bekommen. Ich persönlich bin aber bei der Wertung bei Kai von der GamePro, aber ich kann deine nachvollziehen. Für mich ist MK eher ein Gelegenheitsspiel, das nach der Story lokal im Multiplayer gespielt wird. Wenn man sich den richtigen Mitspieler zur Hand nimmt, muss man auch nicht Experte sein und alle Kombos auswendig kennen...

Mastermind_2005

Mich interessiert das gesamte Genre überhaupt nicht, aber deinen Test, Sascha, habe ich mit Genuss gelesen. Top geschrieben, musste sogar ab und zu lachen.

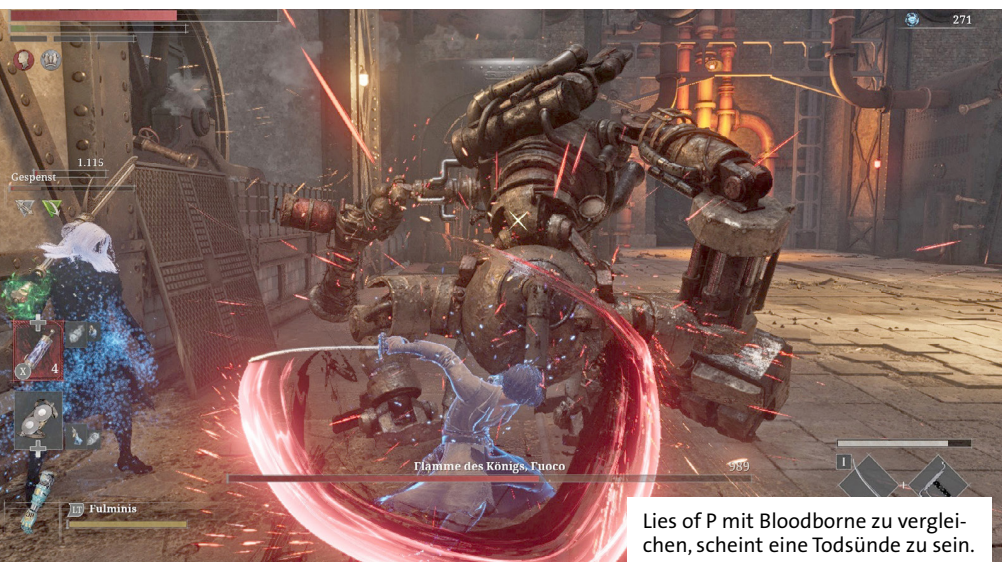
Yeager

Sascha, das ist die geilste Einleitung ever. Konnte nicht weiterlesen. Sorry. Liege immer noch auf dem Boden vor Lachen.

Raudies

Ich kann den Test nachvollziehen und respektiere auch die Abneigung des Redakteurs gegenüber dem Invasion-Modus. Aber: Der Towers-of-Time-Modus in MK11 hatte zu Beginn auch nur wenig Inhalte, erst nach und nach wurde dieser zu dem hier angesprochenen Endlosmodus. Gerade in den ersten Wochen wiederholten sich die Towers schnell. Noch dazu versteckt sich ein ähnliches Tower-Prinzip innerhalb des Invasion-Modus. In einem der Spielbretter kann man unzählige Towers auswählen, nur sind diese nicht mehr so verpflichtend wie noch im Vorgänger. Fatalities, Taunts und Brutalities schaltet man jetzt ja über das Levelsystem der Charaktere frei, was wesentlich sinnvoller ist als der unendliche Grind im Vorgänger, nur um einen Taunt für einen Charakter freizuschalten, den man gar nicht spielen wollte. Für mich ist MK1 daher wesentlich einsteigerfreundlicher als MK11 und bietet gerade für Singleplayer-Spieler einen fairen Modus.

Gehirne essen



Lies of P mit Bloodborne zu vergleichen, scheint eine Todsünde zu sein.