



## Battlefield 5

»Von Call of Duty entleiht sich Battlefield 5 die Mechanik, Granaten wieder zurückzuwerfen. Endlich! Denn bisher musste man seinen Vorstoß immer unterbrechen, gar davonlaufen, wenn man das Granaten-Symbol in der Nähe aufblinken sah.« Ja, das wäre ja eine Katastrophe, wenn man bei einer eingehenden Granate in Deckung gehen müsste. Diese Funktion macht das Spiel also wieder hektischer und nicht langsamer, wie ihr behauptet. »Wenn ein Mitspieler hinten aufsteigt, darf das Geschütz sogar im Fahren feuern.« Macht das Spiel auch wieder schneller und chaotischer und nicht langsamer, wie ihr behauptet. »Die Buddy Revive Option ermöglicht es jedem Soldaten im Squad, seine Mates zurück ins Spiel zu bringen.« Macht das Spiel auch wieder schneller und chaotischer und nicht langsamer, wie ihr behauptet. Mir kommt es so vor, als würde Sandro sich das neue Battlefield ein bisschen schönreden – zumindest wenn es um die angebliche langsamere Spielweise geht. **PhobosMoon**

Das klingt alles eigentlich sehr, sehr gut und kehrt die Punkte um, die mich von den letzten Battlefields abgehalten haben. Mal schauen, wie es final wird (bis die Nummer getestet wurde, ist und bleibt es reines Marketing-Blabla). Könnte aber gut werden! **Paw**

## Assassin's Creed: Odyssey

Assassin's Creed steckt in der größten Identitätskrise überhaupt. Ubisoft hat es tatsächlich geschafft, ein interessantes Franchise so sehr zu melken und durch so abstruse Storyentscheidungen in den Ruin zu treiben, dass AC mittlerweile wie zig andere generische Open-World-Adventures aussieht. Einfach nur furchtbar. Die Hintergrundgeschichte um Desmond hat alles zusammengehalten. Als Ubisoft anfing, die Gegenwartsgeschichte eigentlich komplett rauszu-

nehmen – ironischerweise genau dann, als man anfang in der Gegenwart die durch den Sickerfekt erlernten Fähigkeiten zu nutzen – ging alles den Bach herunter. **Skay**

Sehr schöner Artikel. Hier meine Prognose: In Odyssey geht es primär um die Vorgeschichte der Templer, nachdem wir in Origins bei den Assassinen waren. Darauf deutet auch ein wenig die Mechanik mit der Wahl zwischen Freiheit und Ordnung hin, immerhin kann ich mich als Spieler in den Storys ja auch konsequent für Ordnung entscheiden. Mehr zu den Templern wäre für mich definitiv ein weiterer Pluspunkt für das Spiel. Ich hatte seinerzeit schon viel Spaß mit Rogue, da mir die idealistisch verklärte Assassinen-Mentalität schon damals zu den Ohren herausging. **RileyTrevelyan**

Danke für die Vorschau. Wow! Das liest sich ja mal gar nicht schlecht. Vielleicht das erste AC, das ich mir nach Teil 3 gönnen werde. **MarcoKaribik**

## Making of Jagged Alliance

Super Artikel! Habe noch viel über mein absolutes Lieblingsspiel gelernt, was ich noch nicht gewusst habe. Schade, dass im Artikel nicht auf die Mod Jagged Alliance 2 1.13 eingegangen wird. Wer von den alten Jagged-Alliance-Spielern die noch nicht kennt, unbedingt ausprobieren. Es gibt sogar eine Mod für Jagged Alliance 2, die Jagged Alliance 1 nachbildet. Ist glaube ich aber nicht ganz fertig geworden. Trotzdem war es sehr Spaßig sie zu spielen. **obihoernchen**

Die Reportagen von Herrn Lenhardt sind Gold wert. Danke dafür! **shiwrotaku**

## Conan Exiles

Kann der Autorin im Fazit nur zustimmen: Conan Exiles ist seit langer Zeit das erste Spiel, das mich wieder so richtig fesselt. Vor allem die Kletterfunktion macht das Spiel einzigartig. Das Spiel fordert einen immer wieder heraus. Gerade gestern wollte ich mir Elefantenhaut besorgen, nur mit Speer und mittelmäßiger Rüstung bewaffnet. Da fühlt sich so ein Elefantenbulle wie ein echter Bossgegner an. Letztlich hab ich es nicht geschafft und wurde in letzter Sekunde zer-

trampelt. Aber Spaß hat es trotzdem gemacht. **Ceiwyn**

Wow, bei den ganzen Server-Problemen, Bugs und der wirklich grausigen Steuerung mit Gamepad noch eine 80 zu zücken, ist sehr gewagt. Ich habe nun 35 Stunden auf der Uhr und bin weder begeistert noch ernüchtert. Es macht Spaß, ohne Zweifel. Aber es gibt – und das kann man nicht wegdiskutieren – einige Bugs und Mängel. Wie gesagt, es ist sicher kein übles Spiel. Im 80er-Bereich aber bei Weitem nicht. **Nurian87**

## Allgemeines

Ich wollte mal fragen, warum ihr seit ein paar Ausgaben so kurze Leserbriefseiten macht (nur noch eine). Kommen die so schlecht an, oder warum ist das so? Ich finde es sehr schade. Mochte die immer gern. Vor allem mit den Kommentaren von euch. Wäre schön, wenn die wieder mehr Platz im Heft bekommen. **Thomas Lamm**

Wir haben uns dazu entschieden, nicht mehr zwingend zwei Seiten zu machen, sondern ja nach Leserbrieflage zu entscheiden. Dabei ist nicht die Zahl der Lesermeinungen entscheidend, sondern vielmehr sind es Vielfalt und Aussage. Es werden also auch wieder Ausgaben kommen, in denen wir zwei Seiten Leserbriefe drucken werden. **Petra Schmitz**

Gibt es denn keine Möglichkeit eines Abos ohne Datenträger? Meinetwegen kann der Preis des Abos auch unverändert bleiben. Die Aboversion mit Datenträger muss ja nicht komplett entfallen, ich denke aber für den Großteil der Leserschaft mit flotten Internetzugängen sind die beiden DVDs nicht mehr relevant. Könnt ihr euch diesen Punkt bitte ansehen? **Tom Siegel**

Bitte bringt euren Testern mal den Unterschied zwischen Test und Kommentar bei! In einem Test hat die persönliche Meinung des Autors absolut nichts verloren, ein Test muss objektiv sein! **dest1ny49**

Jede Art der Wahrnehmung ist persönlich gefärbt, das liegt in der Natur des Menschen. Wir versuchen zwar, immer komplett objektiv zu schreiben, vollständig gelingen kann das aber nie. **Petra Schmitz**