



So funktioniert Open World

Mir hat die Reportserie sehr gefallen. Ich wünsche mir mehr von dem. Vor allem ist der Kasten sehr hilfreich, in dem steht, welche Teile es gab und um was genau ging. Als nächstes Thema würde ich Grafik vorschlagen. Also die Entstehung, wie schwer es ist, etwas darzustellen, aus wie vielen Polygonen ein Hauptcharakter besteht und wie die sich im Laufe der Zeit verändert haben, wie alles detailreicher wurde, was Engines sind und was genau damit gemacht wird oder möglich ist, welchen Zusammenhang es mit Hardware und Software hat, vor allem wie sich die Zukunft entwickelt. Neue Techniken und KI.

Avni

Toll, toll, toll, toll, toll. Fünf Mal Begeisterung für jeden Teil, Daumen hoch.

Christian H.

Ganz tolle Serie, danke! Als Open-World-Muffel habe ich durch den Artikel doch Lust auf paar Open-World-Spiele bekommen, die ich wahrscheinlich sonst nie angefasst hätte. Dazu gehören für mich Kingdom Come: Deliverance oder das neue Zelda. Auf der anderen Seite wurde aber auch wieder mein Open-World-Muffel in mir bestätigt und ich bin, während ich den Report so las, sehr froh gewesen, dass ich die meisten Open Worlds ausgelassen habe. Man muss dazu sagen, dass ich zur Spielergruppe gehöre, die vielleicht mal zwei Stunden in der Woche oder – wenn's gut kommt – einen vollen Tag im Monat zum Zocken zur Verfügung haben. Das heißt für mich: Ich habe schlicht nicht die Zeit für Open Worlds, in denen ich meine eigenen Geschichten schreiben muss, um mir damit das eigentlich repetitive Sandbox-Gameplay schön zu reden. Sorry für alle, die Open Worlds mögen, das liest sich bestimmt nicht so toll für euch, aber so fühlt sich das für mich persönlich an. Während aber Spiele wie Firewatch meinen Geschmack wieder treffen. Eine Open World ohne Hausaufgaben und eine Welt, die nicht übergrößer ist,

aber stimmig und durchdacht wirkt. Ich hoffe, dass in Zukunft mehr Open Worlds so ein Gefühl erzeugen können, dann finde ich bestimmt häufiger Gefallen an diesen Spielen. Viele Entwickler scheinen sich der Problematik ja immer bewusster zu werden.

Heinrich

Grandiose Reihe, Chapeau! Was habe ich diese Fässer in Witcher 3 gehasst, aber mich packt bei diesen Spielen immer die Sammel- bzw. die Ich-will-alles-abgeklappert-haben-Wut. Das artet echt in Hausaufgaben aus, die man eigentlich nicht machen will.

ileus

Einfach wow! Super Serie! Hat wirklich Spaß gemacht, die zu lesen. Ich habe nebenbei auch »Blood Sweat and Pixels« gelesen, eine super Ergänzung! Ich hätte ja bei der Masse an Worten schon längst den Überblick beim Schreiben verloren.

lperlin

Reality-Check: Project Hospital

Vielen Dank für den Artikel »Das sagt der Arzt«. Ich habe mich köstlich amüsiert!

Rene Kirchner

Ein unterhaltsamer Beitrag und eine willkommene Abwechslung zu den üblichen Tests und Previews. Das Format könnt ihr gern beibehalten. Auf eine subtile Art und Weise findet auch eine Bewertung des Spiels statt. Und das vor allem auf einer inhaltlichen und nicht technischen Ebene, was für mir persönlich der entscheidende Faktor bei der Bewertung des Spiels ist.

Grauni

Ich muss schon sagen, der Beitrag ist in vielerlei Hinsicht großartig:

1. Es geht um ein Spiel, das ich selbst sehnsüchtig erwartet und schon ausgiebig gespielt habe.
2. Es wurde eine Person vom Fach hinzugezogen, um den Realismus der Simulation besser beurteilen zu können.
3. Der Schreibstil trifft genau meinen Humor und liest sich sehr unterhaltsam.
4. Auch wenn die Faktoren »Indie-Spiel« und »Rotweinkonsum« dazu einladen, nur rumzualbern, wurde trotzdem der Auftrag einer seriösen Berichterstattung erfüllt.
5. Mehr davon!

M3ikl

Wahnsinnsjob Community-Manager

Toller und ehrlicher Erfahrungsbericht! Ich habe eine ähnliche Situation auch schon durchlebt und von einem Tag auf den anderen gekündigt! Fühlte sich unglaublich gut an und war die richtige Entscheidung. Ist trotzdem hart, da es bei mir auch noch zu Ausbildungszeiten war und damit eine gewisse Unsicherheit einher ging. Im Nachhinein aber alles richtig gemacht!

matssa

Vielen Dank für die Einblicke. Sehr interessant und lehrreich.

Chadwick

Wirklich wahnsinnig gut und ergreifend geschrieben. Du hast den Leser auf eine Reise, auf deine Reise mitgenommen! Ich bin nicht der Typ, der gerne lange Texte liest – wer mich dazu bringt, hat was richtig gemacht! Und wie du dich letztlich entschieden hast, war goldrichtig. Du findest mit deinem offensichtlich vorhandenen Talent sicher etwas Neues, was genau zu dir passt.

SirHobbes

Wow, einfach nur wow, welcher grandios verfasster und trauriger Erfahrungsbericht. Meinen größten Respekt für deine Entscheidung aufzuhören, ich hätte mich zu 100 Prozent wieder um den Finger wickeln lassen und weitergemacht – wegen der Spieler und den Menschen in der Firma, die ich gerne hab. Danke für diese offenen Worte, und ich wünsche dir alles erdenklich Gute für deine Zukunft.

Koromanor

Atemberaubend ehrlich. Ohne dass ich es vorher wusste, habe ich mir solche Zustände fast schon gedacht. Fast überall, nicht nur in der Spieleindustrie, ist der Mangel an Personal ein großes Problem. Es ist immer schlecht, wenn einer für alles herhalten muss, egal ob er jetzt CM, Dev, Support oder sonst wie heißt. Es hätte nicht passieren dürfen, dass jemand derart belastet wird. Viel Glück im neuen Leben.

Scot

Vielen Dank für diesen sehr, sehr tollen und spannenden Insider-Bericht. Der Inhalt ist einfach unglaublich, aber da ich ähnliche, aber deutlich schwächere Situationen aus meinen bisherigen Jobs kenne, kann ich das gut nachempfinden. Ich wünsche dem Autor alles, alles Gute und hoffe, dass es ihm jetzt besser geht und er sich mit dem Artikel die Seele etwas freischreiben konnte.

Etzek