

Schimpfwort »AAA«

WARUM ICH AAA-SPIELE LIEBE – UND MICH DAFÜR RECHTFERTIGEN MUSS

Indie ist hip, große Spiele finanzstarker Publisher gelten als Teufelszeug:
Peter stört das Schwarz-Weiß-Denken in Teilen der PC-Community.



Der Autor

Peter Bathge hat in seiner Zeit als Redakteur bei der PC Games unzählige Indie-Spiele getestet und viele davon auch heiß und innig geliebt. Doch in den letzten Jahren hat ihm der Trend zu Roguelikes, hohem Schwierigkeitsgrad, Kartenspielen und anderen Verirrungen der Indie-Szene die Produkte unabhängiger Entwickler madig gemacht. Umso mehr schätzt er inzwischen wieder die großen AAA-Blockbuster mit starker Präsentation und hohen Produktionswerten.

Ich spiele gerne Assassin's Creed. Ich liebe das Spektakel von Battlefield und die cineastische Inszenierung von Tomb Raider. Diesen AAA-Fraß, den uns die großen Publisher Jahr für Jahr vorwerfen? Für mich ist er ein unverzichtbarer Bestandteil meiner Spieleernährung! Noch vor zehn Jahren wäre ein solches Statement nichts Besonderes gewesen. Doch heute kommt es einem Offenbarungseid gleich, besonders aus dem Mund eines Spieledredakteurs. Denn Triple-A oder AAA, das gilt in manchen Kreisen der Spiele-Community mittlerweile als Schimpfwort. Lootboxen, Bugs, Sequel-Wahn, schlechter Kundenservice, formelhafte Open Worlds, teure DLCs, ausgedrückt durch ein Synonym: Triple-A, oder noch kürzer AAA. Ich weiß, ich stelle mich damit gegen den Trend, aber diese drei Buchstaben sind immer noch Musik in meinen Ohren.

Die äußeren Werte zählen auch

Was machen AAA-Spiele besser als andere? Die Präsentation. Ich stehe auf komplexe Spiele, verbinde viele meiner besten Erinnerungen mit Baldur's Gate und Master of Orion. Aber im Herzen bin ich Grafikliebhaber, ich staune über detailversessene (und völlig überflüssige) Animationen in Uncharted und The Last of Us, bin verzückt über das lebendig wirkende Griechenland aus Assassin's Creed: Odyssey, schmeiße alle paar Jahre Crysis als Benchmark für meine neue Grafikkarte an.

Dass die Spieleindustrie eine Zeit lang ganz versessen darauf war, ihre Produkte wie Filme wirken zu lassen, hat mich nicht gestört, ich schätze spektakuläre Zwischensequenzen, monumentale Soundtracks und knackige Dialoge.

ge. Wenn mich ein Spiel von Minute eins an mitreißt und nicht mehr loslässt, dann verzichte ich dafür auch gerne auf das ein oder andere Gramm spielerische Freiheit. Ich liebe AAA-Spiele, in ihren Welten habe ich einige der schönsten virtuellen Abenteuer meiner Gamer-Laufbahn erlebt. Sie bieten das Beste vom Besten, ich freue mich oft monatelang auf ihren Release, spiele sie dann innerhalb weniger Tage durch. Aber in Diskussionen mit anderen Spielern kommt es mir zunehmend so vor, als müsste ich mich dafür schämen, dass ich diese Produktionen genieße und nicht in den Chorus der Kritiker einstimme.

Von Einzelfällen auf die Masse schließen

Natürlich kommt die Kritik an Kommerzialisierung und AAA-Wahn der Spieleindustrie nicht von ungefähr. In der Vergangenheit rannten Firmen oft genug Trends hinterher, ohne eigene Ideen zu haben. Man wollte unbedingt so sein wie Gears of War, Halo oder eben Call of Duty, witterte das große Geld und lieferte in diesem Zug oft genug eine farb- und geschmacklose Spielpaste nach Schema F ab. Doch der weit verbreiteten Meinung, dass AAA-Spiele alles das repräsentieren, was in der Branche schief läuft, will ich mich nicht anschließen. Klar, Indie-Spiele haben keine Lootboxen eingeführt. Aber abseits von ein paar extremen Beispielen, die wir bei GameStar rigoros abwerten,

hat mich dieser Hang zum Kommerz nie wirklich beim Spielen belästigt.

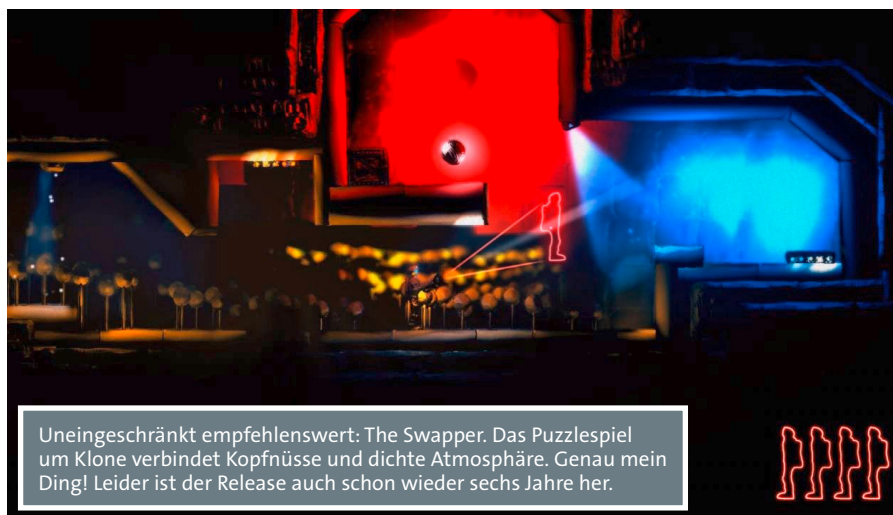
Und was ist mit Bugs? Urteilt man anhand von Steam-Reviews und Reddit-Beiträgen, erscheint nahezu jedes AAA-Spiel in einem unfertigen Zustand. Keine Frage, es ist ärgerlich, wenn Titel wie Fallout 76 trotz



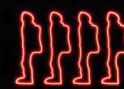
Millionenbudget mit vielen Ungereimtheiten daher kommen und etliche Patches benötigen. Aber mir kommt es oft so vor, als ob von derartigen Extremfällen gerne mal unreflektiert auf die Masse geschlossen und dass mit zweierlei Maß gemessen wird, wenn es um die Bugs in Indie- oder Early-Access-Spielen auf der einen und AAA-Produktionen auf der anderen Seite geht. Die unglaubliche Arbeit, die in vielen AAA-Spielen steckt, der enorme Aufwand hinter den Kulissen wird gerne mal mit einem Schulterzucken quittiert, während bei (ohne Zweifel beeindruckenden) Solo-Entwicklungen die Leistung des Designers hervorgehoben wird. Bugs sind in solch einem Fall nur ein unerfreuliches Nebenprodukt, erst recht in Early-Access-Veröffentlichungen. Ich führe diese Unterschiede in der allgemeinen Wahrnehmung inzwischen auf den Coolness-Faktor zurück: Es ist einfach hip, sich über die Großen der Branche zu beschweren und die kleinen Indie-Projekte im gleichen Atemzug in den Himmel zu loben. Dabei tue ich mich schon seit Jahren schwer, im Indie-Sektor echte Alternativen zum AAA-Spaß zu finden.

Die Schwäche der Indies

Die gute, alte Indie-Zeit reicht für mich von 2008 bis 2013. Damals erschien, unter anderem durch die neuen, einfacheren Zugangsmöglichkeiten zum Online-Markt wie Steam und Xbox Live Arcade, eine Vielzahl fantastischer Low-Budget-Produktionen. Von Braid, Bastion und Limbo über World of Goo und Brothers: A Tale of Two Sons bis hin zu Papers, Please sowie The Swapper: Man konnte man sich zuweilen vor hochklassigen Indie-Spielen gar nicht mehr retten. Oder sollte ich eher sagen: ICH konnte



Uneingeschränkt empfehlenswert: The Swapper. Das Puzzlespiel um Klone verbindet Kopfnüsse und dichte Atmosphäre. Genau mein Ding! Leider ist der Release auch schon wieder sechs Jahre her.



mich nicht davor retten, denn es war eine Zeit, in der genau solche Spiele erschienen, die mir zusagten. Singleplayer-Titel mit optisch interessantem Design, oft mit einem Fokus auf Story und Atmosphäre, gerne auch mal Puzzles.

Wie anders sieht die Indie-Szene im Jahr 2019 aus! Der Early-Access-Boom hat uns unzählige halbgeare Survival-

Titel beschert, ausgelegt auf den Multiplayer-Modus. Roguelike-Elemente und hohe Schwierigkeitsgrade haben auf breiter Front Einzug in die Branche gehalten, Dark Souls hat eine ganze Generation von Spielern und Entwicklern geprägt. Unerbittliche Feinde, Permadeath und der endlose Kreislauf aus virtuellem Ableben und Neustart gehören zu den wichtigsten Spieletrends der letzten Jahre – ob man will oder nicht.

Von dem bis heute andauernden Battle-Royale-Hype und dem Auftrumpfen (haha!) der Kartenspiele will ich gar nicht erst anfangen, mir erschließt sich weder der Spaß an Fortnite und PUBG, noch finde ich es spannend, in Slay the Spire mein Kartendeck zusammenzustellen. Dabei gehören alle drei zu den absoluten Hits in ihrem jeweiligen Feld. Vielleicht stimmt ja auch einfach mit mir was nicht, wenn sich mein Geschmack und der Markt derart stark voneinander unterscheiden?

Denn so viel ist klar: Ich mag es nicht, wenn ein Spiel ultraschwer und unfair daher kommt, wenn Roguelike-Elemente gefühlt lediglich zur Spielzeitstreckung eingesetzt werden und es praktisch kein Ende gibt, wenn die Story nur eine untergeordnete oder gerade keine Rolle spielt. Aber genau solch eine Chance, die Kampagne eines Spiels abzuschließen, bieten mir AAA-Produktionen. Und deshalb liebe ich sie weiterhin. ★



Das Doom-Reboot von 2016 (und voraussichtlich auch der für 2019 angekündigte Nachfolger Doom Eternal) gehört für mich zu den besten AAA-Spielen der letzten zehn Jahre.