



Schimpfwort »AAA«

Eines der größten Probleme der Triple-A-Titel ist eben auch ihr enormes Marketing Budget, also das viele Trara und Blabla, das uns im Vorhinein »Revolutionäres, Fantastisches, nie Dagewesenes« verspricht und letztlich doch nur wieder Aufgewärmtes von vorgestern ist. Und das haben Indie-Titel eben nicht und produzieren damit auch keine klassischen Hypes im Vorfeld à la Destiny 2, Fifa, Fallout oder Far Cry, an denen sie sich dann auch messen lassen müssen. Deshalb verzeiht man den Indie-Titeln eher einige Ausrutscher und Unfertigkeiten. Soweit meine Hypothese. **BrownSugar**

Was ich noch ergänzen wollen würde: Mich störte an der späteren Indie-Welle vor allem, dass viele Indie-Entwickler opportunistisch auf den Pixelgrafikzug aufgesprungen sind und teilweise versucht haben, mangelnde spielerische Qualität hinter trendiger Coolness und Nostalgie zu verbergen. Dabei bin ich doch froh, dass wir die furchtbare Grafik der Frühzeit hinter uns gelassen haben! Wenn ich spiele, möchte ich unterhalten werden. Für mich umfasst das nun einmal hohe Qualität auf allen Ebenen. Wenn ich sehe, dass selbst Solo-Entwickler und Teams aus zwei bis drei Entwicklern brauchbare 3D-Grafik und gelegentlich sogar Grafikerlen schaffen können (und das auch ohne Baukästen wie Unity), gibt es für mich wenig Anreiz, meine Augen mit Steinzeitgrafik zu plagen. Es wäre doch auch keiner auf die Idee kommen, einen Trabant mit den technischen Daten des letzten Modells neu aufzulegen, als die »Ostalgie« durch das Land schwappte. Von daher bleibe ich primär bei AAA- und AA-Titeln, die dann aber gerne auch von Indie-Teams oder per Crowdfunding. Davon abgesehen gab es natürlich einige Perlen, die durch Gameplay, Story und Atmosphäre herausstachen, so zum Beispiel das bereits erwähnte The Swapper, aber die waren und sind meiner Meinung nach in der Minderheit. **Moros**

Naja, es ist nicht verwunderlich, dass gerade unter PC-Spielern die AAA-Müdigkeit besonders weit verbreitet ist. Die Qualität der Crossplattform-Singleplayer-AAA-Titel hatte so 2008 bis 2013 ihren Peak. Seitdem werden diese Spiele immer schlechter, bzw. der Anteil zwischen Spiel- und Monetarisierungsmechaniken wird immer unausgewogener. Auf den Konsolen – gerade der PS4 und Switch – sieht das anders aus. Da bekommt man noch einwandfreie AAA-Singleplayer-Erlebnisse ohne überflüssigen Schickschnack präsentiert. Aber auch das ist nicht unbedingt ein Argument für AAA aus PC-Spielersicht. Ich jedenfalls finde es ein bisschen schade, dass ich mir eine Konsole kaufen musste, um weiterhin wirklich gute AAA-Titel spielen zu können. Das ewige Runterbeten von »Aber mich stören die Monetarisierungsmechaniken ja gar nicht« kann ich nicht nachvollziehen. Das ist, als meine man, die Welt verschwinde, wenn man nur die Augen schließt. Es ändert nichts am Fakt, dass diese Mechaniken häufig tief im Spieldesign verankert sind – manchmal so tief, dass Spiele große Patches benötigen, wenn die Shops geschlossen werden. Einige dieser Spiele sind »broken by design« und ich für meinen Teil kann mir das nicht durch Ignoranz schönreden. In diesem Sinne: AAA gerne, aber dann bitte im Gewand von Horizon, God of War, Zelda, Mario und so weiter. **jan_r**

Das Essay ist in seinen Aussagen für mich ziemlich unklar. Die aktuelle Kritik an AAA-Produktionen ist doch absolut zu verstehen. Da jetzt wieder gleich »Hate« zu schreiben, macht es den Kritisierten doch wieder viel zu leicht. Die meisten haben AAA nicht, sie haben verdammt viele valide Argumente, AAA-Ankündigungen zu misstrauen, und das dürfen diese Leute auch artikulieren, ohne diffamiert zu werden. Hier erweisen sich die etablierten Medien immer wieder einen Bären dienst, denn damit werden die eigentlichen Probleme weiter ignoriert. **Miles_Teg**

Der digitale Weltkrieg

Sehr interessanter Bericht. Für mich spielt die Immersion auch die größte Rolle – vor allem anderen. Das Abtauchen in ein Spiel funktioniert bei mir persönlich erst, wenn eben die Immersion stimmt. Was dem Bericht noch fehlt, ist vielleicht der Zusammen-

hang zwischen Kriegsfaszination und Strategiespielen, da wir in diesem Bereich nicht in eine Person schlüpfen wie in einem Ego-Shooter, sondern als global sehender Anführer ganze Truppen von A nach B schicken und die Geschicke einer Nation dazu vielleicht noch lenken. Darüber hätte ich noch bisschen was erfahren wollen.

Ferinnja

Guter Punkt, ja. Da geht es natürlich einfach um die intellektuelle Herausforderung. Schach ist ja auch Krieg, und Strategiespiele am PC sind nichts anderes (siehe das Intro von Age of Empires 2). Ein Teil der Faszination an historischen Strategiespielen kommt sicher auch durch den so ermöglichten Wettbewerb mit historischen Anführern: Kann ich Waterloo gewinnen, wenn ich dieselben Truppen wie Napoleon zur Verfügung habe? **Peter Bathge**

Guter Artikel, der sich allerdings hauptsächlich auf Shooter/Actionspiele als Genres bezieht. Ich denke schon, dass sich viele der Thesen (z.B. Immersion und Ablenkung) auch auf andere Genres wie Aufbauspiele oder Simulationen übertragen lassen, die Gewichtung aber dann eine andere ist. Ich mag etwa Transport Fever gerne und kann es auch einige Stunden am Stück spielen, der Wunsch, im echten Leben ein Boss im Warenwirtschaftsbusiness zu sein, ist mir jedoch fremd. Es geht mir da mehr um das befriedigende Gefühl, ein funktionierendes Netzwerk zu erschaffen, und der (hoffentlich wachsende) Kontostand und das Abhaken der Missionsziele ist sozusagen der Nachweis, dass mir das auch gelingt. **arvenius**

So funktioniert Open World

Euer Report über die Open World in Spielen hat mir auf der einen Seite sehr gut gefallen und war auf der anderen sehr aufschlussreich für mein eigenes Spielverhalten. Mir war das zuvor gar nicht so bewusst, aber ich denke, dass die vielen Open-World-Erfahrungen, die ich in den letzten Jahren gemacht habe, und die Tatsache, dass der Icon-Wahn in vielen bunten Farben immer mehr zunahm, mich langsam vom Spaß in den Arbeitsmodus beim Zocken versetzte und mir deshalb die Ursache nicht gleich aufgefallen ist. Dafür möchte ich euch danken und euch bitten, genau so weiterzumachen, wie bisher. **Andreas Zumer**