



Gute Spiele, schlechte Spiele. Und das weite Feld dazwischen.

WAS IST EIGENTLICH QUALITÄT?

Legendär gut – legendär schlecht. Wir haben eine ziemlich genaue Vorstellung davon, welche Spiele wirklich gut und welche wirklich schlecht sind. Aber woran machen wir das eigentlich fest? Was macht ein gutes Spiel aus? Was ein schlechtes? Und was ist eigentlich mit all den mittelmäßigen Spielen dazwischen? Von Nora Beyer

Wir kennen sie, die großen Momente in Spielen. Wenn uns ein Spiel atemlos zurücklässt, emotional berührt oder einfach unseren Puls auf Anschlag bringt. Wir haben ihn alle schon einmal erlebt, den Augenblick, wenn wir uns zurücklehnen und den Abspann eines Spiels genießen, das unserem Empfinden nach alles richtig gemacht hat. Es sind diese Titel, die uns in Erinnerung bleiben, die wir unseren Freunden und Bekannten weiterempfehlen. Von denen wir sagen: Ja, das ist ein gutes Spiel. Genauso aber haben wir wohl alle auch schon mal das Gegenteil erlebt. Die Enttäuschung, weil ein Spiel einfach nicht unseren Erwartungen entspricht. Weil es uns über- oder unterfordert. Weil es sich hakelig spielt oder uns alle paar Levelmeter einen Glitch entgegenwirft. Oder weil die Story einfach haarsträubend unlogisch oder schlecht ist. Weil es bescheuert aussieht. Weil, weil, weil. Die Gründe dafür, ob wir ein Spiel gut oder schlecht finden, sind zahlreich. Beide, sowohl gute als auch schlechte Spiele, haben noch etwas gemein: Sie bleiben uns eher in Erinnerung als mittelmäßige Spiele, die nichts wirklich gut oder schlecht machen. Je extremer, desto denkwürdiger. Aber wann ist ein Spiel gut? Und wann schlecht? Und was ist eigentlich mit den Spielen im Mittelmaß? Wir haben uns genau diese Fragen gestellt. Und bei Entwicklern nachgefragt.

Eine Frage des Maßstabs

Wir alle haben Erfahrungen mit guten, schlechten und mittelmäßigen Spielen. Ha-

ben unsere Lieblingsspiele und Evergreens und unsere ganz persönliche Arya-Stark-Todesliste der schlechtesten Spiele. Dazwischen haben wir sicher das ein oder andere durchschnittliche Spiel angefasst, das uns weder positiv noch negativ im Gedächtnis geblieben ist. Solche verschwinden in unserer Erinnerung meistens in der Bedeutungslosigkeit. Wie wir gut, schlecht oder mittelmäßig definieren, ist natürlich erstmal vor allem eins: relativ. Denn was dem einen Spaß macht, mag den anderen langweilen und umgekehrt. Mag ich das Genre? Taugt mir die Grafik? Sagt mir die Story zu? Welche persönlichen Hintergründe, welche Sozialisation bringe ich mit? Keiner von uns steht Spielen wirklich unvoreingenommen gegenüber. Wir alle haben Präferenzen. Und abhängig davon, ob das Spiel diese erfüllt oder nicht, fällen wir unser Urteil. Diese Präferenzen sind selbstverständlich subjektiv. Was hilft es mir, wenn ein Spiel von der Presse hochgelobt wird, es mir als individuellem Spieler aber keinerlei Freude bringt? Ist das Spiel dann immer noch gut? Habe ich einfach einen schlechten Geschmack? Oder ist es dann gewissermaßen gut und schlecht zugleich? Geht das?

Best of gut, schlecht und mittelmäßig

Auch wenn die Frage nach der Qualität eines Spiels immer auch eine subjektive Antwort zur Folge hat, gibt es durchaus Spiele, bei denen wir uns alle mehr oder weniger einig sind. Obwohl es für Spiele bislang keinen Kanon gibt, wie etwa für Werke der Literatur,

ist das Netz doch voll von Best-of-Listen der vermeintlich besten sowie schlechtesten Titel der Spielegeschichte. Die sind zumindest für den Anfang ein guter Anhaltspunkt, um sich der Frage zu nähern, was gute und schlechte Spiele überhaupt ausmacht.

Fangen wir mit den schlechtesten Spielen an. Die Listen sind lang und zahlreich. Aber ein paar Überschneidungen findet man doch. Custer's Revenge von 1982 etwa, in dem wir einen pixeligen nackten Cowboy durch indianischen Pfeilhagel zu einer gefesselten, ebenfalls nackten Ureinwohnerin steuern müssen, um diese schließlich zu vergewaltigen. Oder Tomb Raider: The Angel of Darkness (2003), das zum gemeinsamen Feindbild aller Tomb-Raider-Fans wurde. Leisure Suit Larry: Box Office Bust von 2009 ist ein weiterer Dauerbrenner: Hier ist die für ihre subtile Schlüpfrigkeit bekannte und beliebte Leisure-Suit-Larry-Serie abgerutscht in platten und peinlichen Softporno. So jedenfalls die Kritiken. Noch ein Best-of-worst-Hit: Ride to Hell: Retribution (2013). Das Ding wurde angepriesen als Open-World-Action-Adventure mit Biker-Gang-Thema. Was rauskam: Ein Spiel, das vor allem für seine ungelungenen und seelenlosen Sexszenen, sein grottiges Gameplay und seine insgesamt habebüchene Story bekannt wurde. Im damaligen Test der GameStar heißt es dazu: »Ein Spiel, in dem sich jede Sekunde Spielzeit anfühlt wie ein Tritt in die Magengrube. Story mies, Gameplay mies, Technik mies, alles andere auch mies.« Am anderen Ende des Spektrums ist die Liste ebenso lang. Zu den



besten Spielen aller Zeiten zählen etwa The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998), Half-Life 2 (2004), Bioshock (2007), einige Spiele der GTA-Serie und natürlich All-Time-Klassiker wie Tetris (1982) und Pong (1972), die die Spielegeschichte überhaupt erst vorangetrieben haben. Und was ist mit den mittelmäßigen Spielen? Die eiern irgendwo dazwischen herum und verschwinden oft rasch in der Versenkung. Bemerkenswert ist, dass mittelmäßige Spiele oft nur im Kontext mit guten oder schlechten Spielen genannt werden. So gibt es etwa etliche Listen zum Thema »Beste Spiele aller Zeiten, die eigentlich nur durchschnittlich sind«, aber kaum eigenständige Aufzählungen von durchschnittlichen Spielen. Das ist kaum verwunderlich: Es sind eben die Extreme – im guten wie im schlechten –, die am meisten Aufmerksamkeit erregen.

Die »Essenz« von Spielen

Diese Listen erheben freilich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Aber sie geben uns eine erste Ahnung davon, was ein gutes von einem schlechten oder mittelmäßigen Spiel unterscheidet. Schauen wir uns das also mal genauer an. Starten wir mit folgender These: Ein Spiel ist dann gut, wenn es das erfüllt, was ein Spiel ausmachen sollte. Demnach ist ein Spiel dann schlecht, wenn es nicht das erfüllt, was ein Spiel ausmachen sollte. Und mittelmäßig, wenn es das nur zum Teil erfüllt. Gut, mittelmäßig und schlecht sind also Zustände auf einem

1 Rassismus, Vergewaltigung und nackte Körper. Das fragwürdige Setting von Custer's Revenge (1982) ist nicht das einzige Problem des Spiels. **2** Ständiger Gast in den meisten Listen der besten Spiele aller Zeiten: The Legend of Zelda: Ocarina of Time für Nintendo 64. Die Story berührt, die Welt ist bunt, einladend und entführt uns in Abenteuer, die uns träumen lassen. Alles richtig gemacht. **3** Tomb Raider: Angel of Darkness, der sechste Ableger der Reihe um die schießende und springende Action-Archäologin, hat die Fangemeinde gegen sich aufgebracht. **4** Obwohl die Story von Tomb Raider: Angel of Darkness insgesamt positiv bewertet wurde, half das nicht über das grottnige Gameplay hinweg. Bugs, Glitches und insgesamt ein unreifer Eindruck schaden der ikonischen Serie nachhaltig.

Spektrum. Und der Unterschied zwischen ihnen ist letztlich nur ein gradueller: Ob und zu welchem Teil ein Spiel das erfüllt, was es erfüllen sollte. Oder eben nicht. Das klingt erstmal banal, ist aber gar nicht so simpel. Denn jetzt haben wir ein Problem: Was sollte denn ein Spiel ausmachen? Was ist die »Essenz« von Spielen? Ralph Valenberg vom Studio Theta Division, die gerade an VirtuaVerse, einem Point&Click-Adventure im Cyberpunk-Stil arbeiten, bringt das auf den Punkt: »Ein gutes Spiel muss Spaß machen, ein gutes Spiel weiß, was es will und zieht das durch, ein gutes Spiel lässt mich die Zeit vergessen. [Der Rest] hängt stark vom Genre ab.« Und, genau wie in unserer These: »Ein mittelmäßiges Spiel ist es für mich dann, wenn diese Punkte nur zu einem Teil erfüllt werden.« Sid Meier hat mal sehr eingängig gesagt: »Ein Spiel ist eine Reihe von bedeutsamen Entscheidungen.« Im Kontext von »gut und schlecht« führt Stephen Totilo, Chefredakteur der Gaming-Seite Kotaku.com, das weiter aus: »Ganz egal, ob es in einem Spiel darum geht, dass man um sich schießt, Flugzeuge fliegt, über Pilze hüpf, Rätsel löst oder Blöcke wie bei Tetris passend ordnet – jedes Spiel stellt den Spieler

vor eine Reihe von Entscheidungen. Das macht ein Spiel aus. Ein gutes Spiel ist es dann, wenn es den Spieler nicht einfach nur vor Entscheidungen stellt, sondern vor interessante Entscheidungen. Wenn die Entscheidungen uninteressant sind oder überhaupt keine Entscheidungen sind, dann ist es ein schlechtes Spiel.«

Die Zutaten

Verschiedene wissenschaftliche Studien haben herausgefunden, dass Spiele tatsächlich dann als »spaßig«, »gut« oder »belohnend« empfunden werden, wenn Folgendes zutrifft: Spieler werden im Spielverlauf konstant vor Herausforderungen gestellt, also Entscheidungen. Meistert der Spieler diese, erhält er eine Belohnung. Dadurch ist er angefixt und spielt weiter bis zur nächsten Herausforderung – die proportional zu den bereits erlernten Fähigkeiten steigen muss. Eine interessante Story verleiht den Entscheidungen zusätzliche Tiefe. Aber: Eine gute Story ist keine Notwendigkeit, damit ein Spiel gut ist. Ein fesselndes Gameplay kann genauso gut Spielspaß erzeugen. Niemand würde Tetris als schlechtes Spiel bezeichnen – und doch hat es keinerlei Story.



Ride to Hell: Retribution taucht in den meisten Best-of-worst-Listen auf. Das Spiel ist nicht nur berühmt-berüchtigt für sein uninspiriertes Gameplay, sondern vor allem für seine seelenlosen und peinlichen Sexszenen. Fremdscham als Programm.



Was interessante Entscheidungen sind, hängt natürlich auch vom Genre ab. In einem Shooter erwarten wir andere Herausforderungen als in einem Adventure. Schlechte, eingestreute Rätsel in einem rätselhaften Genre – wie etwa das Hacker-Minispiel in Bioshock – mögen zwar nervig sein, das Gesamtbild können sie dennoch nicht trüben. Wenn das Shooter-typische Gameplay passt, dann empfinden wir das Spiel als gut. In einem Adventure werden schlecht durchdachte Rätsel dagegen schnell zum Ausschlusskriterium. Oder ein Rennspiel, das eine schwammige Fahrphysik hat – grausig. Eine offene Welt, die leer und tot scheint – überflüssig. Ein handlungsgetriebenes Spiel, das austauschbare Dialoge und eine belanglose Story hat – weg damit. Am Ende gilt: Je weniger das Spiel das erfüllt, was es ausmachen sollte, desto schlechter ist es.

Probe aufs Exempel

Damit das Ganze nicht so abstrakt bleibt, spielen wir die These doch mal mit ein paar unserer bisherigen Spielebeispiele durch. Fangen wir mit Custer's Revenge an. Das Spiel lässt sich wohl am besten als pornographisches Mini-Geschicklichkeitsspiel beschreiben. Die Herausforderung, vor die der Spieler gestellt wird: dem Pfeilhagel ausweichen, um die gefesselte Frau am anderen Ende des Bildschirms zu erreichen. Lässt man mal das problematische Vergewaltigungsszenario außen vor, könnte das ja eine interessante Herausforderung sein. Theoretisch. Dafür ist sie aber auch für die damalige Zeit viel zu kurz und schlecht programmiert. Heißt: Das Spiel erfüllt nicht, was es – innerhalb seines Genres – ausmachen sollte. In Ralph Valenbergs Worten: »Die richtige Mischung aus gefordert werden und vorankommen« fehlt. Das allein würde unserer These nach schon für ein schlechtes Spiel ausreichen. Aber Custer's Revenge hat da zusätzlich noch dieses andere Problem: sein rassistisches Vergewaltigungsszenario. Kontroverse Themen und Tabubrüche in Spielen müssen natürlich nicht immer schlecht sein. Im Gegenteil: Kontroversen rütteln oft auf, lassen Dinge in neuem Licht erscheinen und brechen mit starren Konventionen. Das zeigen etwa Spiele wie This War of Mine: The Little Ones, das Kinder in Kri-

sengebieten in den Fokus nimmt. Aber nicht jeder Tabubruch schafft einen Mehrwert. Und bei Custer's Revenge müsste man sich schon auf den Kopf stellen, um einen hineininterpretieren zu können. Genauso wie beim Amoklauf-Simulator Hatred oder dem jüngst auf öffentlichen Druck von Steam verbannten Rape Day. Hier ist die Kontroverse reiner Selbstzweck.

Ride to Hell: Retribution ist genau wie Custer's Revenge nicht nur technisch schlecht, sondern erfüllt auch die genrespezifische Erwartung nicht: Die Entwickler warben mit dem Open-World-Charakter des Spiels, aber am Ende besteht die Welt nur aus Schlauchlevels. Auch hier kommen noch zusätzliche Probleme hinzu: etwa die sterilen, seelenlosen und peinlich inszenierten Sexszenen, die schrecklichen Dialoge oder die halbgeare Action.

Enttäuschungen und das Gute

Spiele wie Custer's Revenge und Ride to Hell: Retribution sind Perlen der Grottheit – und Letzteres ist sogar so mies, dass es fast schon wieder gut ist. Dann gibt es aber andere Spiele, die vor allem dadurch enttäuschen, weil sie mit positiven Erfahrungen brechen. Tomb Raider: Angel of Darkness ist so ein Fall. Oder auch Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Beide hatten richtig gute Vorgänger. Und dann erscheint ein Ableger, der die Erwartungen nicht erfüllt. Der kann dabei immer noch meilenweit besser sein als jedes Custer's Revenge – der Kontrast zu den bislang guten Spielen in der jeweiligen Reihe verstärkt die Enttäuschung so sehr, dass uns das Spiel selbst richtig schlecht erscheint. In solchen Fällen kommt also noch eine andere Dimension hinzu. Hier sind die Spiele mittelmäßig oder schlecht, weil sie nicht das erfüllen, was sie sollen. In dem Fall nämlich die hohen Erwartungen, die durch ihre Vorgänger erweckt wurden. Um gut zu sein, muss ein Spiel demnach technisch möglichst einwandfrei sein, seinem Genre gerecht werden und unter Umständen noch die durch etwaige Vorgängerspiele hochgesteckten Erwartungen der Spieler erfüllen oder sogar übertreffen. Es muss uns im richtigen Maße herausfordern und vorbringen – uns eben vor jene interessanten Entscheidungen stellen, die uns am Bild-

schirm halten. Klingt nach ganz schön vielen Anforderungen. Kein Wunder, dass viele Spiele das gar nicht erst erreichen.

Was ist herausragend?

Für Steve Crouse von den Pixel Maniacs (ChromaGun, Can't Drive This) ist ein Spiel dann richtig gut, wenn es »etwas neu macht. Etwas, was vorher noch nicht da war und unsere Vorstellung von Games auf den Kopf stellt«. Seine Beispiele: »Portal. Das hat uns das Genre Shooter komplett überdenken lassen, und wie man mit Raum umgehen kann. Und The Stanley Parable hat auf fantastische Weise gezeigt, dass Gameplay und Leveldesign Witz erzeugen können.« Für Crouse ebenfalls ein Zeichen herausragender Qualität: »Ein Spiel, das etwas Bewährtes bis zur Perfektion ausarbeitet.« Wie etwa Uncharted 2. Das Spiel macht in dem Sinne nichts revolutionär Neues. Das Thema gab es schon, das Gameplay auch. »Alles war irgendwie schon mal da. Aber Uncharted 2 hat das alles auf ein neues Level gehoben – fantastisch gepolirtes Gameplay, Storytelling durch Environment Design mit einer Liebe fürs Detail, die man sonst nur aus Filmen kannte.« Stefan Hofmann, Entwickler im Team um das Adventure Escape to Antehsa, hat eine ähnliche Definition von einem großartigen Spiel: »Für mich ist ein Spiel außergewöhnlich, wenn es innovativ ist, Sachen macht, die vorher kein Spiel gemacht hat. Entweder völlig neuartiges Gameplay oder auch die innovative Kombination aus bereits bekannten Komponenten – jedenfalls eine Vision, die dahintersteht, die etwas vorantreiben will.« Auch Jakub Dvorsky, CEO von Amanita Design (Machinarium) sieht das ähnlich: »Ein herausragendes Spiel macht etwas neu, was vorher nicht da war. Das kann etwa eine clevere Weiterentwicklung sein, eine ausdrucksstarke Ästhetik oder ein Thema, das in uns nachhallt.« Forrest Dowling, Lead Designer bei The Molasses Flood (The Flame in The Flood), hat sogar einen passenden Vergleich parat: »Ich bin der Meinung, dass Spiele letztlich wie jede andere Kunstform sind, in dem Sinne, dass die herausragenden unter ihnen diejenigen sind, die etwas zu sagen haben und in denen alle Entscheidungen und Ausrichtungen dieser klaren Aussage zuarbeiten.«



Oder wie Ralph Valenberg eben meint: »Ein gutes Spiel weiß, was es will und zieht das durch.« Wenn das stimmig ist, dann hinterlässt das Spiel denkwürdige emotionale Erinnerungen in uns. Eine gewisse tiefe Zufriedenheit, weil die Story so berührend war oder das Gameplay so flüssig oder die Grafik so überzeugend. Tatsächlich könnte man diesen gefühlten Zustand nach dem Spielen als Messlatte für die Qualität eines Spiels nehmen. So argumentiert zumindest Ian Dallas, Creative Director bei Giant Sparrow (What Remains of Edith Finch): »Was doch, unabhängig vom Genre, immer relevant dafür ist, ob wir ein Spiel als gut bewerten, ist die Frage: Hat das Spiel etwas in mir ausgelöst? Hat es mir denkwürdige Erinnerungen verschafft? Hat es mich vielleicht sogar emotional berührt oder mich in Situationen gebracht, für die mein Hirn keine über die Jahre automatisierte Reaktion gelernt hat und ich also wirklich neu denken musste?«

Beispiele dafür kennen wir alle. Bereits erwähnt wurde Portal, das uns das Konzept des Raumes ganz neu denken lässt. Oder Limbo und Inside von Playdead, die zeigen, dass Jump&Runs sehr viel mehr transportieren können als nur unsere Spielfigur von A nach B. Berührende Stories wie in The Last of Us oder Hellblade: Senua's Sacrifice oder hervorragendes Gameplay bei Grand Theft Auto 5. Herausragend gute Spiele machen alles richtig und setzen in einem oder mehreren Aspekten sogar noch einen drauf. Bei herausragend schlechten Spielen läuft das ähnlich: Sie machen so ziemlich alles falsch und setzen dann – wie Custer's Revenge mit dem kontroversen Setting – dem Ganzen noch die Krone auf.

Zwischen den Stühlen

Wo verläuft nun aber die Grenze? Was macht den nun ein mittelmäßiges Spiel aus? Pawel Miechowski von 11bit studios (This War of Mine) meint dazu: »Ich will ungern mit dem Finger auf andere deuten, deshalb ein Beispiel aus meiner eigenen Karriere. Ich war selbst mal an einem Spiel beteiligt, das ich als nur mittelmäßig empfand: Das Gameplay war solide und auch die Grafik war gut, aber das Polishing war schlecht, die Story voller Klischees und der Spielflow war auch nicht so recht da. Die Kritiken waren dann auch

1 Manche Tabubrüche sind gut und lenken unsere Aufmerksamkeit auf ein wichtiges Thema, etwa im Spiel This War of Mine: The Little Ones, in denen das Leid von Kindern in Kriegsgebieten dargestellt wird. **2** Die schlüpfrigen Erlebnisse des Helden in der Leisure-Suit-Larry-Serie waren immer schon Geschmackssache. Aber die Serie hatte auch ihren Witz und Charme. Ausreißer: Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Hier fiel die Spielereihe unter ihr eigenes Niveau. **3** Der Ego-Shooter Bioshock schlug 2007 ein wie eine Bombe. Das ungewöhnliche Setting in der Unterwasserstadt Rapture, die als Utopie begann, dann aber zum Albtraum zerfiel, gilt nach wie vor als Kulisse zu einem der besten Spiele aller Zeiten. **4** Auch das damals heiß erwartete Two Worlds bleibt trotz beeindruckender Grafik gefangen im Durchschnitt.

entsprechend: Man gab uns meist fünf oder sechs von zehn Punkten. Aber: Den meisten Spielern gefiel es gut und sie gaben im Schnitt deutlich bessere Bewertungen als die Presse«. Hier sind wir wieder bei der eingangs erwähnten Problematik. Trotz aller Definitionen, Annäherungs- und Eingrenzungsversuche bleibt da immer dieser subjektive Part: die persönliche Präferenz. Der einzelne Spieler bewertet die Dinge nicht unbedingt nach denselben Kriterien wie der Spielejournalist, der Kunstkritiker oder der Spieldesigner selbst. Ein Spiel kann aber auch vieles richtig machen und doch in der Mittelmäßigkeit verharren. Etwa, weil es seelenlos bleibt, wie Jakob Dvorsky meint: »Es gibt Spiele, die sind perfekt poliert und kommerziell erfolgreich und dennoch bloßer Durchschnitt. Weil nichts Besonderes oder Hervorstechendes an ihnen ist. Solche Spiele inspirieren niemanden und bleiben gewissermaßen seelenlos.«

Wirft man einen Blick auf Plattformen wie Steam und die Anzahl der tagtäglich, stündlich, minutlich erscheinenden Spieletitel wird eines schnell klar: Die wenigsten Spiele sind wohl wirklich herausragend gut. Aber wohl genauso wenige wirklich grotten-schlecht. Die Mehrheit wird sich irgendwo dazwischen tummeln. In überstrapazierten Elfenklischees bei Fantasy-Rollenspielen. In durchschnittlichem Gameplay. In uninspirierten Dialogen. In Ist-schon-ganz-okay-aber-halt-nix-Besonderes-Grafiken. Das ist ja bei Film und Literatur nicht anders. Auch hier spielt sich viel im Mittelfeld ab.

Ein Hoch auf mittelmäßige und schlechte Spiele

Interessant ist: Gerade bei mittelmäßigen Spielen fallen subjektive Vorlieben besonders ins Gewicht. Ein mittelmäßiger Shooter kann für Shooter-Fans immer noch unterhaltsam sein, auch wenn er nicht langfristig im Gedächtnis bleibt. Gerade durchschnittliche Spiele können sich aus ökonomischer

Perspektive lohnen. Hauptsache, sie machen den Teil, der für die Zielgruppe wichtig ist, einigermaßen vorzeigbar. Dann ist das Fazit zwar nur »ganz nett«. Aber das reicht oft, damit sich ein Spiel verkauft. Durchschnittliche Spiele sind ja vor allem eines: risikolos. Genauso wie das zehnte Sequel zu einer beliebten Filmserie nach altbewährtem Rezept. Das erfindet das Rad nicht neu. Aber es ist solide, enttäuscht die Fans in den für sie wichtigen Aspekten nicht und liefert letztlich ausreichend: ein Produkt, das konsumiert wird, einen bestimmten Appetit zumindest kurzfristig befriedigt und dann weggelegt wird.

Siehe The Order: 1886. Der PlayStation-exklusive Third-Person-Shooter von 2015 sieht wirklich fantastisch gut aus, spielt sich solide, hat ein paar nette Ansätze, aber darüber hinaus nicht viel zu bieten. Oder die Fantasy-Serie Two Worlds, die einiges an Erwartungen schürte, dann aber unterm Strich erstaunlich unspektakulär blieb. Oder auch Cryteks Ryse: Son of Rome. Die Liste könnten wir beliebig fortsetzen.

So banal es klingt – wir sollten nicht vergessen, dass wir eben die grottigen und auch mittelmäßigen Spiele brauchen, damit wir überhaupt erst erkennen können, wie es nicht sein sollte. Die endlosen Listen legendär schlechter Spiele sind zwar im Regelfall einfach nur der Unterhaltung gedacht. Wir machen uns lustig, schimpfen, belächeln. Aber sie sind wichtiger, als wir gemeinhin denken. Weil wir ohne sie gar nicht wüssten, was schlecht ist. Und damit wirklich gute Spiele wohl gar nicht erkennen könnten. Klar, wir wollen von Spielen berührt werden, herausgefordert, mitgenommen. Doch manchmal ist es auch in Ordnung, wenn wir einfach nur durch ein durchschnittliches Leveldesign wandern, uns eine ganz nette Story anhören oder sogar über ein total grottiges Gameplay schimpfen. Vielleicht ist das sogar notwendig. Damit wir dann den Kontrast erleben können. ★