



FEEDBACK

Was stimmt mit den Storys in Spielen nicht?

Toller Beitrag! Ich glaube, das Problem vieler Spiele und Filme ist, dass man immer denkt, man müsse eins draufsetzen. Rettung der Stadt? Zu wenig, wir müssen das Land retten. Oder noch besser die Welt. Oder am besten die Galaxis. So gut wie kein Spiel kann mich dazu bringen, diese unglaubliche Verantwortung nachzuempfinden. Gleichzeitig – wie im Artikel beschrieben – gibt es so viele dieser Geschichten, dass sie einfach flach wirken, obwohl sie so nach Höhe schreien. Ein größerer Fokus auf Charaktere hilft mir persönlich da sehr. **Scario**

Also vorweg muss ich wirklich sagen, dass der Artikel sehr interessant geschrieben ist und reflektiert mit dem Thema umgeht. Tatsächlich habe ich mich selbst in manchen Konsumfällen wiedergefunden: Spiel schnell durchspielen, egal wie gut die Geschichte ist, um dann zum nächsten Spiel kommen zu können. Wie in dem Artikel beschrieben ist das sicherlich der Tod einer jeden guten Geschichte (mal ganz abgesehen von anderweitigen Einflüssen). Dadurch geht viel vom Erlebnis verloren. Ich denke, dass das der Grund dafür ist, dass viele Erzählungen heutzutage auch als schlecht oder mittelmäßig abgestempelt werden. Was wirklich schade ist. Vermutlich stehen wir Spieler und somit Konsumenten in größerer Verantwortung, Geschichten auch vermehrt bewusst wahrzunehmen. Ein Umstand, der viele Erzählungen für den Einzelnen besser machen würde. Natürlich sind viele Storys, insbesondere in großen AAA-Spielen, eher

Rohkost als geschliffene Diamanten, aber das liegt wohl in der Natur der großen Studios. Ich persönlich spiele solche Spiele auch gar nicht mehr für die Geschichte. Die halte ich dann meist für eine nette Dreingabe, die alles zusammenhält. Und natürlich gibt es hier auch Ausnahmen. **basti307**

Sehr interessanter Report. Man neigt gern dazu, schwache Storys mit schlechten Autoren gleichzusetzen. Dass gerade im Medium Videospiel noch wesentlich mehr Einflussfaktoren vorliegen, vergisst man gern. Für mich persönlich ist eine kohärente Welt von immenser Wichtigkeit zum Genießen einer Spielstory. Ich muss das Gefühl haben, dass die Welt auch vor meinem Eingreifen schon existiert und funktioniert hat und schlussendlich auch ohne mich weiterexistiert. Mein Handeln kann dann den Verlauf und den Zustand der Welt beeinflussen, oder auch nicht. Unter Strich brauche ich also eine Welt, in der ich Geschichten erleben kann. Um so etwas zu erschaffen, braucht es vor allem eines: Lore. Lore ist mir persönlich oft wichtiger als die Kernhandlung selbst. **Cyroch**

Humankind

Also erst mal Danke für den super Test, aber mal ganz ehrlich: Wie lange wollt ihr noch diese Ab- und Aufwertstrategie fahren?! Es bildet sich ganz klar ab, dass Spiele heutzutage immer, aber auch wirklich immer einen Patch bekommen, nach Release, mit diversen Fehlerbehebungen oder Performance-Optimierungen. Wollt ihr jetzt jedes Spiel im Nachgang aufwerten oder generell am Anfang abwerten? Ich kann dieses Ab- und Aufwerten einfach nicht mehr nachvollziehen. Wie viel Bugs sind nötig, um drei Punkte anstatt nur zwei abzuziehen? Wie viel Bugs weniger beziehungsweise Patches sind nötig, um nur zwei Punkte statt drei aufzuwerten? Wie viele Bugs darf ein Game haben, ohne dafür überhaupt abgewertet zu werden? **Daishi888**

Wir haben ja extra das mathematische Wertungssystem abgeschafft, weil wir hier nicht nach wissenschaftlichen Formeln arbeiten. Die Abwertung liegt im Ermessen der Tester, wir überlegen einfach, wie sehr die Bugs unser Spielerlebnis gestört haben und wie viele Punkte Abzug uns diese Störung wert ist. Und das machen wir garantiert nicht für uns selbst – glaub mir, ich wäre jederzeit froh über Arbeit, die ich einsparen kann! Die Auf- und Abwertungen sind als Info für euch gedacht! Es war lange der ausdrückliche Wunsch dieser Community, dass Spiele für Bugs abgewertet werden, was Umfragen auch immer wieder bekräftigt haben. Und wenn wir für Bugs abwerten – nun, dann ist es nur fair, dass wir auch aufwerten, sobald diese Bugs behoben wurden. **Michael Graf**

Twelve Minutes

Vielen Dank für den sachlichen Test! Ich habe mich auf das Spiel und die Idee dahinter gefreut, und mir war ja dadurch durchaus klar, dass es zu wiederholenden Handlungen führen muss. Aber wenn es wirklich in eine quälende Abarbeitung der (fast) immer gleichen Tätigkeiten geht, ist bei mir schon jetzt gedanklich die Luft raus. **ATIX**

Ich habe mich lange nicht mehr so gut von einem Videospiel unterhalten gefühlt. Ich weiß allerdings auch extrem die Kunst des Spiels zu schätzen. Halte es durchaus für ein kleines, aber feines Meisterwerk. Ich habe in den fünf Stunden gerätselt, geschwitzt, gelacht, Gänsehaut bekommen, unzählige Male unglaubliche Momente erlebt, die mich begeistert haben feiern lassen, die Zeit ist wie im Fluge vergangen. Die ganzen Möglichkeiten und gerade wenn es nur ganz minimale Veränderungen waren, die am Ende wieder was völlig Verrücktes ausgelöst haben (selbst ohne zum Fortschritt beizutragen), waren alle so toll in Szene gesetzt und auch mit der fantastischen Synchro perfekt platziert, dass es mir wirklich schwerfällt, einen negativen Punkt zu finden. **Wolverous**

Ich hab es durch, und ich finde die 68 noch zu hoch! Im letzten Drittel ist es teilweise echt kaum nachzuvollziehen, wieso man gewisse Dinge tun muss. Das Spiel bietet auch wirklich null Spielraum, Dinge auszuprobieren. Man fährt wie auf Schienen, und wenn man von der Strecke abkommt, macht man auch keinen Fortschritt. Gab ein paar nette Wendungen, aber das (richtige) Ende war wirklich unspektakulär. Wenn man das Spiel gespielt hat, kann man den Test zu 100 Prozent verstehen und unterschreiben. **fjRe**



Twelve Minutes: Die einen finden es durchwachsen, die anderen lieben es.