



FEEDBACK

Das Problem der Heldenreise

Ich finde die klassische Heldenreise erstmal unproblematisch als Konzept. Problematisch sehe ich dabei die Höhe des Helden. In Spielen ist man meist der absolute Superheld, obwohl der Alltagsheld oft besser wäre. Eine Spielfigur kommt für mich deutlich besser rüber, wenn auch klar Schwächen herausgearbeitet werden.

eismann827

Ich frage mich vor allem eines: Wünscht sich wirklich eine Mehrheit der Spieler diesen Bombast mit Weltuntergangsszenario und -rettung? Wollen wirklich die meisten einen Superhelden verkörpern? Ich kann das halt schlecht übertragen auf mein echtes Leben. Ich brauche so einen Ausflug aus dem Alltag nicht, vor allem käme es mir auch lächerlich vor, im Spiel eine Superheldin sein zu wollen, weil ich das im Alltag nicht bin. Ich möchte einfach nur eintauchen in interessante Welten und dabei etwas fühlen.

VaniKa

Mir gefallen eure Über-den-Tellerrand-Artikel und insbesondere die enthaltenen Expertenmeinungen sehr gut. Auch den Beitrag zu Sinn und Unsinn von Feuerfeilen in Games fand ich überaus unterhaltsam. Ihr schafft es durch diese, und nicht zuletzt durch die Trivia- und Meinungsbeiträge, Charakter in eure Angebote zu integrieren, der die Inhalte mit purem Game-Fokus gelungen abrundet. Dafür zahle ich gerne.

BLZ

Die Heldenreise ist nicht das Problem. Denn sie beschreibt ja eigentlich nur die (eine) Form. Es sind die Inhalte, das Framing und die konkreten (diskursiven) Narrative, die meiner Meinung nach oft problematisch sind! Ich bin da bei Falkenhagen und Oster – wir sollten das pragmatisch sehen und lassen am besten die Kirche im Dorf.

803

Starfield

Das sieht alles super interessant aus. Als alter SciFi-Fan catcht mich das natürlich. Allerdings sprechen wir hier von Bethesda. Ich befürchte, es wird mal wieder ein toller Spielplatz, auf dem die Charaktere und die Story kaum die Tiefe einer Pfütze aufweisen. Ich kann mich da zwar auch eine Weile mit



Diablo: Immortal stößt hin und wieder auch auf Zuspruch, ohne allerdings dafür zu zahlen.

beschäftigen, aber mir geht da eigentlich immer relativ schnell die Puste aus. Skyrim und Fallout waren toll, aber ich hab nie alles gesehen, weil es irgendwie keine echte Relevanz hatte, auch noch den letzten Winkel aufzudecken. Dafür brauche ich dann doch mehr Story und interessante Figuren. Hier hat Fallout es schon besser gemacht, weil die Reihe auch immer für einen sehr schwarzen Humor gut war. Aber die Könige des Storytellings und der Charakterzeichnung waren die Leute von Bethesda leider noch nie.

Skald

Ich hatte es befürchtet. Sie setzen die mit Fallout 4 eingeschlagene Richtung fort und entwickeln sich (anscheinend) noch weiter weg vom Rollenspiel. Crafting und Farming von Ressourcen bekommen dafür einen höheren Stellenwert. Da es für mich aber nichts Geiststötenderes als virtuelles Rohstoffsammeln gibt, werde ich das Spiel wohl skippen müssen.

BartloserMichi

Also das, was gezeigt wurde, sah eher durchschnittlich aus. Langweiliges Gunplay à la The Division statt Impact-Gunplay eines Fallout inklusive VATS?! Also ich weiß ja nicht. Und warum sehen die Gesichter wieder so aus wie in Skyrim? Da war Battlefield (nur als Beispiel) doch schon vor Jahren deutlich weiter. Ich hatte echt mal gehofft, dass die Engine für Starfield quasi neu entwickelt wäre, aber das ist doch nur alter Wein in neuen Schläuchen mit den gleichen Schwächen wie eh und je. [...] Es ist irgendwie bezeichnend, wenn das aus meiner Sicht mit Abstand interessanteste Feature der Gameplay-Demo das konfigurierbare Raumschiff ist. Alles andere wirkte eher lieblos. Mir will auch nicht einleuchten, warum man nach der ganzen Entwicklungszeit für eine erste Gameplay-Demo nichts Eindrücklicheres auf die Beine stellen konnte mit irgendeinem Wow-Effekt.

LordCrash

Also bei dem Gezeigten hab ich direkt Bock. Mit Hype und Vorbestellungen halte ich mich (aus Erfahrung) bewusst zurück, trotz-

dem sehne ich mich schon lange Zeit sehr nach einem guten Weltraumspiel wie diesem (mit No Man's Sky werde ich leider einfach nicht warm).

Ikarooz

Diablo: Immortal

Kurzum: Es ist einfach nur ein widerliches Spiel. Dass ihr dem Spiel noch so viele Punkte gebt, ist schon echt schlimm, da die PayPayPay-Mechanik einfach das Schlimmste ist, das ich je gesehen habe. Solche Spiele müssten vom Staat verboten werden, dagegen ist FIFA UT noch ein freundliches und den Spielern entgegenkommendes Spiel. Warum haben solche Spiele immer Erfolg und Spiele wie Civ 6 oder Nothgard für mobile Geräte nicht?

kukulady-123

Kampagne zocken, ab und zu mal zum Zeitvertreib reinschauen – und absolut kein Bock auf nerviges PvP. Geld werde ich da keines liegen lassen, wozu auch? Den gesamten Spielspaß gibt's kostenlos, also das Gameplay. Grinden für besseren Loot, um besseren Loot zu bekommen, ist eh stumpfsinnig. Was bringt es dann, Geld auszugeben, um schneller besseren Loot zu bekommen, den man dann nutzt, um besseren Loot zu bekommen?

bigspid

Ich hoffe, dass die EU irgendwann mal eingreift und die Gesetze auf Vorlage der niederländischen oder belgischen Richtlinien anpasst. Den Niederlanden oder aber auch Belgien kann man als Publisher natürlich aus dem Weg gehen und sagen, wir veröffentlichen dann da halt nicht. Wenn es jedoch den ganzen EU-Raum betrifft, bezweifle ich, dass man da auch so darüber hinweggeht. Sollte man sich dazu entscheiden, dass es auch ohne den EU-Markt geht, dann entgeht uns ein Spiel, das den Spielern nur das Geld aus der Tasche ziehen will. Ob wir damit nun was verpassen oder nicht, das darf dann jeder selbst entscheiden. Ich für meinem Teil würde solch eine Gesetzeslage jedoch durchaus begrüßen.

torlemdor1983