



FEEDBACK

Die einen wollen GTA 6 einfach nur wie GTA 5, die anderen erkennen Rockstars Problem.



Rockstars schwierigstes Spiel

Nur weil Teil 5 Satire war, muss das ja der nächste Teil nicht auch sein. War ja vorher in der Reihe auch nicht unbedingt der Fall. Hätte nichts dagegen, wenn es einfach eine gut erzählte Gangster-Geschichte wird, die sich gar nicht großartig mit aktuellen Themen der realen Welt beschäftigt. Ich erwarte vom nächsten Spiel ein GTA 6 und nicht nur GTA 5.1 mit neuen Witzten. Rockstar hat ja mit Red Dead Redemption 2 gezeigt, dass das Studio auch mehr kann.

one_of_one

Wirklich smart und weitsichtig geschrieben, toller Gedankenanstoß, danke Petra. Ja, es ist viel passiert, es hat sich in wenigen Jahren sehr viel geändert. Vor allem kann man mit einem Witz schnell einen Shitstorm auslösen – was heute viel schneller geht als noch vor zehn Jahren –, da muss man sehr genau überlegen, wem man als Entwickler durch Satire überhaupt vor den Kopf stoßen darf. Stichwort Karikaturen aus Frankreich.

prosumer

Ich werde jetzt bestimmt verurteilt, aber das habe ich an Rockstars GTA-Reihe immer geschätzt: Es gab für mich gefühlt keine Gruppe, die weniger verarscht, parodiert etc. wurde als eine andere Gruppe. Ich würde es schätzen, wenn GTA 6 in Sachen Bissigkeit noch einen drauflegt, gerade auch um gewissen Gruppen den Spiegel vorzuhalten.

SofO210

Das Dilemma für Rockstar hat Petra gut umrissen. Ich würde fast behaupten, sie können es gar nicht richtig machen. Ernstere Töne anzustimmen, ist eine tolle Sache, und das werden sie vielleicht auch machen. Doch egal wie sehr Rockstar sich bemüht, um eine gewisse »soziologische Dissonanz« werden sie nicht herum kommen. Drehen sie satirisch auf, etwa bei der Darstellung von Frauen und Gewalt, werden sie trotzdem massiv Kritik ernten. Ein devotes Frauenbild zu zeigen, selbst wenn es satirisch ist, bleibt trotzdem eine Darstellung und Verbreitung eben jenes. Es besteht die große Gefahr, dass der Konsument die Satire gar nicht wahrnimmt oder als solche versteht, gerade bei Personen, die die eigentlich verurteilten Inhalte als positiv verstehen. Versucht

Rockstar das Minenfeld strikt zu umgehen, wird GTA 6 die Fans vergraulen, wenn es dafür nicht schon, Petra hat's ja gesagt, viel zu spät ist. Allerdings traue ich es Rockstar zu, einen solchen Spagat hinzukriegen. Sie haben eindeutig bewiesen, dass sie gute Geschichten auf die Beine stellen können. GTA 6 ist »einfach« eine neue Herausforderung. Spannend!

rudi79

Ich stimme der Kolumne in keinem einzigen Punkt zu. GTA 6 soll das Spiel werden, das von Anfang an geplant war, und nicht auf irgendwelche Befindlichkeiten, aktuelle Themen oder politische Strömungen Rücksicht nehmen. Das nervt schon im Real Life, bitte nicht auch noch in Spielen.

Mascimus

PenzhornsLebensretter: Spiele, die alles verändern

Es ist schön, mal zu lesen, dass Computerspiele auch zu einem Happy End führen können. Deine Geschichte liest sich so, als ob es auch anders hätte ausgehen können. Die GameStar-Leute mögen alle Klasse sein, aber deine Artikel sind die einzigen, die ich nur wegen des Autors lese. Nur bei dir ist mir der Inhalt egal.

Kallador

Wow ... mit so einem Text hatte ich nun wirklich nicht gerechnet. Ich glaube nicht, dass viele Menschen aus solchen Verhältnissen einen solchen Werdegang hinlegen. Das hinter deinen vielen humorvollen Texten diese Umstände stecken, macht sie für mich persönlich umso lesenswerter und schöner. Ich wünsche Claire und dir weiterhin, dass ihr euer Glück so teilen könnt, wie es für euch am besten ist. Ergreift Chancen, aber lasst euch von niemandem einreden, dass »unnormal« etwas Schlechtes sei. An das GameStar-Team: Danke, dass ihr solche Artikel möglich macht!

Isaliel

Während sich meine eine Hälfte wider besseres Wissen weiterhin der Hoffnung hingeben möchte, dass es sich um einen autofik-

tionalen Text handelt, verneigt sich derweil meine andere Hälfte voller Respekt vor dem Artikel und dem Verfasser.

DaronLaible

Das ist einer der bewegendsten Artikel, die ich je gelesen habe, und ich danke dir dafür und dem GameStar-Team, dass es ihn ermöglicht hat. Er verdeutlicht, dass Spiele so viel mehr sind als bloße Unterhaltung. Dein Schicksal hat mich zu Tränen gerührt.

Ralumnijr

Das Einzige, was an dem Text stört, ist, dass man dadurch irgendwas ins Auge bekommt und die anfangen zu tränen. Keine Ahnung, was das ist.

Cyon

Hypersexualität im Rollenspiel

Ein ausgezeichnete Artikel, der den Kern der Sache gut trifft. Cyberpunk macht hier wirklich vieles richtig, schade nur, dass die Beziehungsgeschichten, die allesamt so geschieht eingeleitet wurden, so abrupt enden. Die Liebschaften hätten besser in einer coolen Geschichte ihren Tod finden sollen, statt als lobotomierte Geister-NPCs einfach nur noch tot herumzustehen und nicht mehr zu interagieren. Das hat für viel Frust gesorgt. Die Sexszenen versprühen den Charme von Oswald-Kolle-Filmen, hätten sie dann auch gleich ganz lassen können.

nihilist

Die Hypersexualität in Cyberpunk 2077 macht gar nichts mit mir. Zu den Romanzen: einfach sehr schön gemacht. Je nach Ende trennt sich dein Love-Interest sogar von dir. Mit die besten Romancing-Optionen, die ich seit langem gespielt habe.

Kirkegard

Erst beim Lesen des Artikels wurden mir wieder einige Szenen bewusst. Oder aber ich war zu sehr in die Welt von Cyberpunk abgedriftet, in der du den ganzen Tag mit eben dieser Sexualisierung konfrontiert bist und sie nicht mehr wahrnimmst. Ich glaube, ich werde mal wieder an das Spiel ran müssen und versuchen, die Welt etwas bewusster wahrzunehmen.

BruderKhainz