



# FEEDBACK

## Das Prinzip Metacritic und seine Folgen

Persönlich finde ich Review-Bombing gar nicht mal so schlecht, denn es kann ja in beide Richtungen gehen. Ich vertraue weder 100 Zehner-Bewertungen noch 100 Nuller-Bewertungen, es sei denn, sie sind gut begründet. Außerdem mag es im Falle von einem penetranten In-Game-Shop in einem Vollpreisspiel angebracht sein und im Falle einer fehlenden Sprache unangebracht, aber wer entscheidet, was gerechtfertigt ist und was nicht? **Judge-Dredd**

Ich denke nicht, dass man als Spielmagazin groß Kritik an Metacritic üben kann, solange man nicht selbst die eigenen Wertungen kritisch betrachtet – und in Folge davon ablässt. Die Lüge der objektiven Zahl, welche Spiele (und Filme) leicht vergleichbar macht, kommt nicht von Metacritic. Solange Reviewer und Magazine an simplen Wertungen, egal ob Prozent-, Zehner- oder Fünfersystem, festhalten, wird es Leute geben, die diese Wertungen zusammentragen. Eine Gewichtung ist auch nicht so abwegig. Die GameStar genießt bei den Usern eben ein höheres Vertrauen als eine kleine Fanseite, wo es nur zwei Amateure gibt, die ein Spiel testen. Dass an den Zahlen dann die Zukunft von Franchises, Bonuszahlungen und Karrieren von Managern hängen, ist für mich auch nicht überraschend. Der Durchschnitt der Pressewertungen ist eine schöne, naheliegende Metrik. Gerade für Entwicklerteams ist es aber schön, wenn ihre Bonuszahlungen immer weniger vom Metascore abhängen. Einzelne Entwickler haben keinen Ein-

fluss darauf, ob an der QA gespart wurde oder ob die einzelnen Bestandteile durch schlechtes Management schlecht zusammengekommen sind oder ob sich unschöne Praktiken zur Monetarisierung ausgedacht wurden. Der Userscore ist derweil komplett belanglos. Da sagt tatsächlich das Steam-System mehr aus, und auch da sind Spiele nicht vor Review-Bombing wegen fehlender russischer Synchro sicher. Klar, man sieht dann, dass Leute mit den Loot-Boxen in NBA 2k unglücklich sind, die Verkaufszahlen und In-Game-Käufe erzählen aber von einer größeren glücklichen, aber leisen Menge. **Sickn3sZ**

Ein sehr guter Artikel! Ich hatte schon einige Male Diskussionen mit Leuten, denen überhaupt nicht klar war, was der Metascore eigentlich bedeutet, was er aussagt und was er nicht aussagt. Und vor allem war ihnen nicht klar, dass man die Wertung nicht einfach eins zu eins in eine GameStar-Bewertung übersetzen kann. Metacritic hat sich wie ein Kuckuck ins Nest gesetzt und verdient nun Geld mit einem System, das es selbst geschaffen hat und zu dem es selbst am allerwenigsten beiträgt, während es sich breitmacht. Es ist fast das gleiche Muster wie bei Uber oder Airbnb: Geld aus dem Nichts generieren und dabei alle anderen verdrängen. **Marduk**

Also ich nutze Metacritic gerne, um mir einen Ersteindruck zu verschaffen. Ich finde ja, dass alles, was dieser Sessler von sich gibt, eigentlich eher pro Metacritic ist. Eben dass sich viele Kritiker oft uneinig sind, macht es ja oft schwer, einen Eindruck zu bekommen. Und eine Wertung von 2/5 ist nun mal alles andere als gut, das darf sich auch gerne im Wertungsschnitt widerspiegeln. Ich denke nicht, dass das Tool das Problem ist, sondern der Umgang damit. Jemand, der alleine die Wertung von Metacritic als Anlass für einen Kauf oder Nichtkauf nimmt, handelt unüberlegt. Und wenn es eh keinen Einfluss mehr auf die Verkäufe hat, sondern eher SoMe und Influ-

encer, dann versteh ich die Aufregung noch weniger. Vor allem das mit den Influencern finde ich viel kritikwürdiger, als ein Tool wie Metacritic zu verteufeln. **Babo Beutlin**

## Dragon's Dogma 2

Ich war am Anfang begeistert, aber der Ermüdungsbruch kommt leider sehr schnell:

- dieses ständige Backtracking und sinnlose Rungelaufe
- repetitives Gameplay, weil immer, immer, immer die gleichen kleinen Gestalten einen angreifen an der gleichen Stelle, meist in Sichtweite des nächsten Gegners, null Immersion
- Klassen sehr unterschiedlich stark beziehungsweise beherrschbar
- NPCs gehen verloren beim Speichern oder aufgrund schlechter Wegfindung (ebenso die Gefährten)
- Speicherfunktion aus der Hölle, die auch noch schlecht funktioniert und nicht nur schlechtes Gamedesign ist
- schlechte Optimierung der Grafik, ressourcenhungrig ohne einen erkennbaren Vorteil bei der Präsentation

Ich bin erstmal raus, das Game nervt mich leider richtig aufgrund der Unzulänglichkeiten, die weder durch das Worldbuilding, starke Geschichte, Grafik oder sonstiges aufgewogen werden. **GnomMyName**

Bin raus. Ich hab einfach keinen Bock mehr auf Singleplayer-Spiele, bei denen ich nicht jederzeit beenden (und speichern) kann. Das ist ähnlich beschissen wie eine fehlende Pausenfunktion in einem Singleplayer-Spiel (hallo, Elden Ring). Und nur ein Savegame-Slot und die fehlende Möglichkeit, Lieblingsstellen abzuspeichern um sie ggf. später nochmal zu spielen, ist auch das Allerletzte. Wie die Branche teils die wichtigsten und simpelsten Funktionen verweigert, ich verstehe es nicht. (Ja, am PC kann man mit Copy&Paste und so ... Aber ich will spielen, kein Savegame-Management im Explorer betreiben.) **nofxman**

Das Spiel ist vieles, aber grandios ist es nicht. Und definitiv keine 65 Euro wert. Eine hohe 70er- oder niedrige 80er-Wertung wäre angemessen gewesen (vor der Abwertung), aber keine 87. Die Story ist extrem mau, die Inszenierung ist nicht nur manchmal spröde, sondern durchgehend, die Erzählung hat mehr Löcher als zusammenhängende Stücke, von den vielen Logikfehlern mal ganz zu schweigen. Das Kampfsystem ist ganz nett, und die Vocations sind eine gute Idee (der Trickster sticht besonders positiv hervor), aber dank der generellen Schwäche der Spielmechaniken zu unübersichtlich und in der Bedienung zu hakelig. Rollenspiel ist kaum, ich kann mir ein paar Skills aussuchen und verteilen, das war's dann aber auch schon. **HahTse**



Dragon's Dogma 2 steht nicht nur wegen des In-Game-Shops in der Kritik.