

Das Wort zum Monat – Juli 2024

IDENTITÄTSLÖS BY DESIGN

The First Descendant ist kein Spiel, sondern eine große Kalkulation, die sich nicht mal die Mühe macht, das zu verbergen.



Petra Schmitz

Petra fand Loot-Shooter schon immer doof. Borderlands und Co., Destiny, The Division, alle doof. Shooter müssen sich darüber definieren, dass man besser trifft als der Gegner, und nicht darüber, ob die eigene Knarre plus 200 auf Peng hat oder nicht.



Ich bin aktuell mit so viel Glück und Liebe gesegnet, es ist schier nicht mehr auszuhalten! Ratet mal, was mir der Freund vom Taylor-Swift-Konzert in Gelsenkirchen (er musste dort mit seinen Kindern hin) mitgebracht hat. Korrekt, eine saftige Covid-Infektion. Ist das nicht süß? Wo ich doch nicht mal Taylor-Swift-Fan bin. Böse Zungen behaupten sogar, ich sei das ausgemachte Gegenteil eines Taylor-Swift-Fans. Bevor ich nämlich ein Taylor-Swift-Konzert besuchen würde, würde ich eher das größte Währungspaket in The First Descendant kaufen. Für den Schnapper von 99,99 Euro. Um dieses Spiel danach nie wieder anzufassen. Auch weil Taylor-Karten deutlich teurer sind.

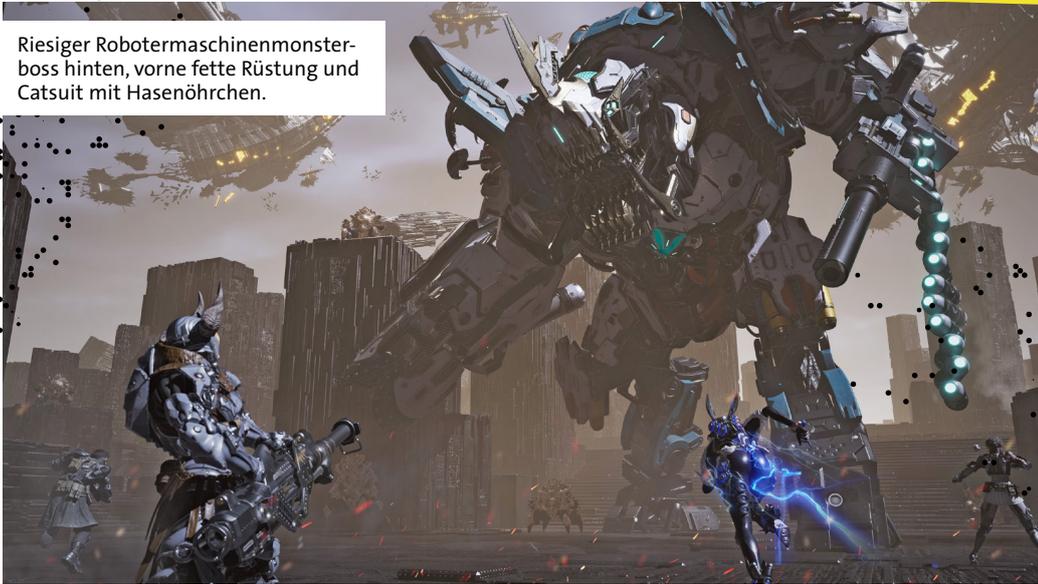
Natürlich mit Hasenöhrchen

Neben dem allgemeinen Taylor-Wahnsinn in unserem Haushalt hat der Loot-Shooter von Nexon viel meiner Aufmerksamkeit im Juli gebunden. The First Descendant kam Anfang des Monats raus und beeindruckte mich aus dem Stand. Wie viele optische Klischees in ein Spiel reinpassen, dachte ich. Einfach toll, dachte ich. Marode europäische Herrenhäuser, berankte Schluchten, fette Strahlerüstungen, blitzblanke enge Catsuits, riesige Bosse, natürlich lustige Hasenöhrchen für das Quäntchen Niedlichkeit. Und das alles in einer maximal keimfreien, massenmarktauglichen Darbietungsform, die keinerlei eigen-



Wo ist der Designzusammenhang zwischen den weiß bemützten Typen und dem Roboteramaschinenmonsterboss? Nirgends!

Riesiger Robotermaschinenmonsterboss hinten, vorne fette Rüstung und Catsuit mit Hasenöhrchen.



ständige Designidee dahinter erkennen lässt. Quasi das Lost Ark unter den Loot-Shootern. Hey, aber natürlich muss das Ding massenmarktauglich sein, immerhin ist es ein Free2Play-Spiel und soll ganz viele überteuerte Pay2Progress-Pakete* verkaufen oder Farben, die man ein einziges Mal benutzen kann. Möchte man meinen, oder? Das echt schräge Warframe beispielsweise behauptet etwas anderes. Identitätslos wäre das Wort, das ich hier im Zusammenhang mit The First Descendant gerne in 20 Meter hohen flammenden Buchstaben lesen würde, aber flammende Buchstaben lassen sich so schlecht drucken.

The Soon-to-disappear

Es ist Ende Juli, und The First Descendant erreicht nicht mehr die über 240.000 gleichzeitigen Spieler und Spielerinnen der ersten Tage, aber knapp an die 100.000 sind

es noch. Also nur etwa 34.000 Menschen mehr, als in die Vel-Tins-Arena in Gelsenkirchen passen, wenn Taylor Swift dort die massenmarktaugliche Akkordfolge C, G, Am und F mit jeweils anderen maximal keimfreien (gilt leider nicht für die Fans, hust-hust, hatschi!) Texten besingt. Ha, ich traue mich was, oder? Einfach mal einen Vergleich zwischen Taylor Swift und The First Descendant hinpopeln, um beide damit abzuwatschen. Aber ein bisschen unfair wäre es schon ... tatsächlich für Taylor Swift. Die ist nämlich viel, vor allem massenmarktauglich. Aber eben nicht identitätslos. Deswegen ist davon auszugehen, dass uns die Akkordfolge C, G, Am und F geschmückt mit Texten über Taylors Innereien weitaus länger erhalten bleiben wird als The First Descendant. Ich gebe dem Ding noch einen Monat, dann hat es seine Spielerschaft noch mal mehr als halbiert, um irgendwann in der Bedeutungslosigkeit zu verschwinden, während Warframe seit Juni 2017 an keinem Tag weniger als 50.000 Spielerinnen und Spieler gleichzeitig verzeichnet. ★

Warframe ist Design, Punkt!

