

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Wenn du mit Infektion zurück ins Depot gekommen wärst, wurde man angepöbeln und man war unter großem Druck.

Gabriel ist nicht der Einzige, dem es so erging, bei Amazon, einem der mächtigsten Konzerne der Welt.

Klick klick boom, die Maschine Amazon ist ein Podcast der Nürnberger Nachrichten in Kooperation mit Korrektiv.

Zu hören überall, wo es Podcast gibt.

Herzlich Willkommen zur ultimativen Debatte, in der wir die einzig wahre und unumstößliche Wahrheit ein für alle mal klären werden, Singleplayer vs. Multiplayer, was ist besser?

Und dafür haben wir hier zwei Teams, die in dieser Diskussion für ihre jeweils liebste Variante zur Spiele eintreten werden, einmal mit mir zusammen im Team Multiplayer, Benedikt von meiner Memo, grüß dich, du hast schon guten Blick aufgelegt auf jeden Fall, und die Vertreter vom Team Singleplayer, Michael Graf und Leonard Wilms.

Ausnahmsweise im Koop, heute noch zweit, aber das ist noch okay.

Hält euch das schwer, jetzt die Diskussion zusammenzuführen?

Aber wir sind ja quasi zwei Einzelkämpfer, die zusammengefunden haben für einen guten Zweck.

Also wir werden uns jetzt hier ein bisschen gegenseitig auf die Mützerhauen argumentativ, man kann aber natürlich sagen, wir werden das jetzt ein bisschen überzeichnen, Chat, vielleicht voraus kleiner Hinweis.

Natürlich mögen wir vielleicht auch das ein oder andere ein bisschen, aber wir wollen uns hier ja ein bisschen fetzen, aber ist es denn, also wie ist es denn bei euch, spielt ihr auch das jeweils andere zumindest ein bisschen?

Ich für meinen Teil hat noch nie ein Multiplayer-Spiel angefasst, ich weiß nicht, wie man das schreibt.

Sonst.

Und wir sprechen garantiert auch nicht im Anschluss noch mal über einen MMO oder wie sie liegt.

Nein.

Ich muss auch zugeben, ich habe schon mehrere hundert Stunden den Singleplayer-Spielen verbracht, einfach nur, mal zu gehen, wie scheiße sie sind.

Ach so.

Okay, clever, clever.

Okay, ich bin in Multiplayer-Spielen natürlich unterwegs, aber alleine.

Ja.

Aber wem macht es denn Spaß, in Battlefield zum Beispiel, laufe ich einfach irgendwo durch die Karte, wo wenig los ist, wo ich vielleicht mal hin und wieder irgendjemanden treffe und so.

Aber ist aber auch ein spannender Punkt, den wir auf jeden Fall noch anreißen werden, weil es ja viele Spiele gibt, wo du mit anderen Spielern spielst, obwohl du alleine spielst.

Zum Beispiel Thema Diablo 4.

Und das ist ja auch so ein Ding, ne?

Die Shared World, Destiny oder sowas natürlich.

Ja.

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Das ist halt, in die allermeiste Zeit über ist das ja nur Hintergrundrauschen, solange du selber coole Sachen zu tun hast.

Das stimmt.

Das Problem ist immer dann, bei diesen Shared Worlds, wenn du gezwungen wirst, mit anderen zusammenzuspielen.

Hey, da drüben ist ein Weltboß, denn können wir nur zu 75 besiegen, oder hey, da ist eine Gruppenquest, da brauchst du aber vier Leute für, nee, nervt halt, dann level ich lieber noch vier Wochen, bis ich diese Gruppenquest alleine machen kann, wie sie eigentlich gedacht ist.

Ich würde dir schon so hart widersprechen an diese Momente, aber lasst es vielleicht auf die Shared World später noch zu sprechen kommen, ich will jetzt einfach erstmal von euch wissen, warum Singleplayer, Michael Graf?

Ich mag Stories, ich mag Geschichten, ich mag es einfach von so einem Spiel richtig reingezogen zu werden und vollkommen in dieser Welt aufzugehen, in dem Moment.

Und das kann ich im Multiplayer nicht, weil im Multiplayer ist selbstständig mit Leuten Spiele, die ich kenne und wenn wir Co-op spielen, jetzt habe ich zugegeben, dass ich es doch manchmal mache, am Punkt für euch rausgelockt hier beim Verhör, aber selbst dann hat dieses Spielen immer noch eine andere Ebene, weil man natürlich mit den anderen Leuten redet und so, hey, hast du es gerade gesehen, hast du gesehen, was da hinten passiert ist gerade in Sunset of the Forest, hast du irgendwie keine Ahnung, dann sagt wieder jemand, nee, die Quest habe ich schon gemacht, da können wir durchskippen, macht die Dialoge weg und so was, das ist für mich einfach nicht die Immersion, die ich am allerliebsten habe beim Gaming wirklich allein vom Rechner zu sitzen, eine coole Story zu erleben und zu sagen, boah, ey, das hätte ich nicht erwartet, wenn ich auch was für ein cooler Twist, das ist wie ein Kino, wenn du im Kino neben Leuten sitzt und die ganze Zeit mit dir über den Film reden, hättest du gedacht, dass der am Ende von Six Sense, hättest du das gedacht, man, es nervt doch, will ich nicht und deswegen sage ich, alleine ist besser.

Benin, liegt deine Antwort darauf?

Stimmt halt nicht.

Okay, danke, dann Lennart.

Ich mein, wo du die Story erlebst, ist ja im Prinzip erst mal egal, es gibt Spiele, die rein auf Multiplayer ausgelegt sind, wo du auch eine coole Story hast, du hattest Warcraft, das ist ein bester Beispiel, weil da halt super viel Story drin ist, die du sogar nur erleben kannst, wenn du genug Leute hast, die Raids erzählen für mich die beste Story und da brauchst du halt Leute, die es auch können.

Ja, Teufelswerk ist das, Teufelswerk.

Oder halt gutes Spieldesign.

Auch so genannt.

Und du hast halt eine ganz andere Dynamik im Multiplayer, du musst dich auf Leute verlassen können, du hast Interaktion mit anderen Leuten, die du halt im Singleplayer nicht hast und was finde ich für mich doch den Multiplayer oder Multiplayer Spiele generell besser macht, ist die Widerspielbarkeit.

Du hast bei dem Singleplayer in den allermeisten Fällen eine Ende, bei Multiplayer Spielen erstmal nicht.

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Das heißt, du hast viel mehr Zeit investiert, du hast viel mehr Möglichkeiten mit Leuten zu hintergehen, es können Freundschaften daraus entstehen, es können Beziehungen daraus entstehen.

Ich habe so viele Paare gesehen, die über MMOs zusammengefunden haben.

Wäre bei dem Singleplayer eher traurig, wenn du da eine Frau kennlernst, in diesem Spielen?

Nichts gegen Lydia, die Schwerte, aber erhebt noch weiter.

I want to carry your burden.

Und ja, ich finde, Multiplayer verbindet auch einfach so ein Stück weit mehr als Singleplayer.

Ich will da direkt widersprechen bei dieser MMO Sache, weil das ist nämlich, das ist ja die Designsünde des MMOs, Dinge nur in der Gruppe erlebbar zu machen, die aber wichtig sind für die Law und für das Universum an sich, wie in Raids.

Deswegen ist ja VOW auch ursprünglich überhaupt erst so groß geworden, weil Leute Dinge alleine machen konnten.

Also konntest du ja sehr viel Story in VOW alleine erleben und sehr viel alleine questen, nur am Ende dann natürlich Ragnaros und Nyxia und Co, das war dann natürlich damals schon irgendwie Gruppen-Events.

Und das war immer der Punkt, wo ich ausgestiegen bin, weil ich gesagt habe, nee, kein Bock.

Ich habe die Skills nicht, um das irgendwie gut machen zu können.

Und jetzt meine ich.

Und dann spiele ich lieber sowas wie in ESO oder Final Fantasy 14, wo ich weiß, der Großteil des Spiels, da muss ich mir nicht mit Leuten abgeben.

Und weil da kann ich trotzdem die Story erleben und es steckt auch sehr viel Story drin natürlich in den Spielen.

Aber nee, lieber, also lieber für mich.

Aber ich finde da genau herrscht, glaube ich, einer der Konflikte, dass du sagst, du hast den Anspruch an ein Spiel, dass alle Inhalte des Spiels für deinen Spielertypen erlebbar sein müssen.

Ja.

Und ich wiederum sage halt, ich finde das ehrlich gesagt sogar cool, dass mich das Spiel zwingend aus meiner Comfort Zone rauszugehen und halt mir wirklich sagt, so, hey, diesen Inhalt kriegst du nur, wenn du nach unseren Regeln spielst, wenn du einfach den als Gruppe spielst, weil es ist nur mal der schwerste Raid Boss und den, da kommt nicht jeder zwangsläufig in den Genuss, den auch zu legen, sondern es ist ein besonderes Achievement, was ein besonderes Zeitaufwand erfordert, um überhaupt an den Punkt zu kommen, das erleben zu können. Und ich glaube genau das macht im Falle eines Raids für mich so ein bisschen die Magie dahinter tatsächlich aus.

Ist ja auch ein bisschen, du kannst ja damit flexen, du kannst vorweisen, hey, ich gehöre zu den zwei Prozent, die es geschafft haben, diesen Boss irgendwie auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu legen.

Das ist wie Dark Souls.

Ja, das ist ja okay für die Leute, die es brauchen, aber dann verstecke ich doch dahinter keine Story Inhalte, keine Lore Inhalte.

Für mich können 400 Bosse in dieser Welt rumlaufen, die alle total schwer zu legen sind, wo Leute

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

flexen können, wenn sie sie gelegt haben, das ist ja nicht mein Bier, aber wenn ich das machen muss, um überhaupt das zu verstehen, wie Prinz Arthas endet in Warcraft, ein Charakter der aus dem Singleplayer kommt und sein Ende haben sie in einen Raid gelegt im Multiplayer.

So geil!

Ein Verbrechen ist das.

Das ist furchtbar.

Das ist genau wie das ist, wie die bei Final Fantasy hingehen und das finale Ende des Spiels in einen DLC packen.

Das ist exakt dasselbe, auch was du gerade beschrieben hast.

Das ist genau dasselbe, wenn ich diesen Part des Spiels nur bekomme, wenn ich die Special Hyper Edition kaufe, mit dem Bonus Kapitel, was es ganz angeht.

Ich möchte aber vor allem noch mal diesen Invasion-Part unterstreichen, den ich ja gerade genannt hatte, weil die geht mir in ein Multiplayer-Spiel komplett flöten.

Normalerweise bin ich in dem Fantasy-Ding, der hält im Zelt und die Außerwählte, der seine Quest zu beschreiten hat, in World of Warcraft oder eben X4D wie ein anderer Multiplayer-Spiel

gehe ich hin zum Questgeber und Shadow Warrior XXX3 und The Darkness stehen schon direkt daneben.

Das bricht doch diese Invasion komplett kaputt.

Eher eigentlich genau das Gegenteil, weil ich bleibe mal gerade bei dem Beispiel Arthas, das ist nämlich hervorragend, der Punkt.

Arthas ist eine der mächtigsten Kreaturen auf Azeroth und hat tausende, hunderttausende Leute irgendwie mit seinem Willen getötet und unterborfen und der stellt sich vor, das ist ein Single-Player-Spiel, da wird so ein Typ, der bis vor ein paar Jahren noch ein Bauer war und irgendwie gerade gelernt hat, einen Schwert in der Hand zu halten, allein gegen diesen Typen ziehen und sagen, ja, ich lad einfach so lange neu, bis ich dich im First Try schaff.

Dagegen gilt Arthas bis heute als eine der schwersten Raidbosse, weil er einfach Mechaniken hat, die gesamte Gruppen komplett auslöschen konnten, wenn einer Fehler gemacht hat und das auch wirklich böse Art und Weise und sogar jeden Spieler immer getötet hat.

Du hast gegen Arthas nicht überleben können, du wurdest nur wiederbelebt im Kampf.

Und das ist halt eine Mechanik, die wirklich zeigt, hey, der Typ ist echt übel, das wird in einem Single-Player so hätten klar werden.

Aber das ist ja auch das Problem, ab dem Zeitpunkt bricht sich ein Spiel, wenn ich auf Multi-Player hinbrenne, so häufig runter auf die reinen Mechaniken, wenn du dir anschaust, die ganzen Builds, die es wurde wackeln existieren, wo du überhaupt keine Gilde, keine Gruppe finden kannst, wenn du nicht die richtige Ausrüstung dabei hast, da war das vor diesem Metagame, diesem Multi-Player-Korporativen-Gedanken komplett zerfressen wurde und die eigentliche Fantasy-Geschichte

dahinter spielt schon fast keine Rolle mehr, weil alle nur darauf bauen, wie sie jetzt am besten das Equipment zusammenfahren oder was sie brauchen, um die beste, schon vorher von E-Spotern herausgefundene Profitaktik für das Leben dieses Bosses zu erlauben.

Man muss da, glaube ich, an der Stelle einfach ein bisschen abstrahieren, also dass man halt sich darauf einlässt, dass eben manchmal schon natürlich diese Immersion-Breaking-Momente

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

existieren, dafür aber eine andere Art von Storytelling stattfindet, die dafür in einem Vanguard-Player-Spiel so nicht stattfinden könnte, einfach durch die Interaktion mit den anderen Spielern und was man sich da auch vorstellt.

Also natürlich, vielleicht alberst du im TS rum, in dem Moment, aber trotzdem entsteht ja schon in deinem Kopf diese Geschichte, wir sind eben diese echte Helden-Crew, die sich zusammengefunden hat und eben wirklich auf eine dynamische und echte Art und Weise gefunden haben und eben nicht, weil das Spiel das von der Story her vorgegeben hat.

Und was ich noch ganz kurz sagen wollte anhand eines anderen Beispiels, das was du meinst mit Story-Inhalte nicht hinter Raids verstecken, ich finde das sehen wir halt zum Beispiel so ein bisschen bei Destiny 2, weil da machen sie es ja in der Regel immer wirklich so, dass du in der normalen Story, das war auch Co-op, aber du kannst es ja auch alleine spielen, innerhalb dieser Story kommt es in der Regel dazu, dass der Oberbösewicht, der auch am Anfang vorgestellt wird, schon geschlagen wird.

Und das hat so ein Ergebnis, dass in den Raids halt dann immer irgendwas dazu erfunden werden muss.

Oh, jetzt kommt ja doch noch mal wieder in seiner finalen Form.

Oder jetzt ist seine Mutter da, das ist jetzt tatsächlich gar kein Scherz, weil ja wirklich die Mutter von Oryx, genau, die Mutter von Oryx war ja schon mal auch da ein Boss war. Und das wiederum, finde ich dazu, dass ich dann bei den Raids immer dieses Gefühl habe, es ist so ein Anhängsel, aber es gehört gar nicht mehr wirklich dazu, weil man eben so sehr darauf achtet, dass Single-Player-Spieler oder Leute, die zumindest sich nicht eine Gruppe suchen wollen für einen Raid, dann auch berücksichtigt werden.

Und da habe ich, das finde ich bei Arthas geiler, dass ich wirklich meine Spielerfahrung, am Ende muss ich die große Gruppe zusammentrommeln und dass der große Climax ist dann eben der Kampf gegen Arthas mit vielen Leuten in einem epischen Kampf.

Aber das führt dann auch zu genau dieser Eskalation der WoW-Oberschurken, wie wir sie in den letzten

Jahren gesehen haben, dass es dann Arthas ist, ja das ist so mächtig, den kann man nur mit einer Gruppe besiegen.

Oh nee, aber fürs nächste Addon brauchen wir jemand noch mächtigeres, weil die Leute natürlich noch weiter Progression haben und weitere Level aufsteigen sollen, jetzt brauchen wir die Dämonen der brennenden Legionen.

Ah ne, jetzt sind die geschlagen, weil Leute müssen weiter Progressionen.

Okay, jetzt sind jetzt die alten Götter und dann, oh ne, die alten Götter sind geschlagen und dann, was kommt denn jetzt?

Und die Titanen übrigens, genau, die die Welt erschaffen haben, vielleicht kommen die jetzt als nächstes, oder keine Ahnung.

Und das ist ja genau auch, das fußt ja auf diesem Runterbrechen aufs Mechanische, was Leonard gerade auch meinte, du hast halt dadurch, dass du immer wieder, gerade auch für Gruppen immer wieder so ein großes Raid Obsteckel reinwerfen musst, musst du dir ja immer auch wieder was noch größeres ausdenken und ich finde, rein vom Storystandpunkt aus gesehen, wenn du eine Figur hast, als Schurken wie ein Bars in Far Cry 3, der halt einfach nur ein normaler Typ ist, aber halt durchgeknallt, das funktioniert genau so storymäßig und ich muss halt nicht den Raid, also ich brauche keinen Acht-Leute-Raid gegen Bars am Ende

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

von Far Cry, damit er ein glaubwürdiger Schurke ist und damit es irgendwie befriedigendes Gefühl ist, wenn er irgendwie dann nicht mehr mit dabei ist oder so, sondern, ne, das ist halt, diese Raids sind eigentlich eher eine mechanische Sache, das du genau und natürlich das so diese Endgame-Herausforderung halt nochmal hast mit anderen zusammen. Aber wie gesagt, wenn aus einer Story Richtung kommend, sehe ich das nicht, brauche ich das nicht.

Das ist jetzt die Frage, das sehe ich ein, dass natürlich du hast jetzt durch die Raids enden, das tendierst du eher dazu, dass du wirklich Bosse kreieren musst, die auch halt für so einen Gruppenkampf gemacht sind.

Wir haben aber auch in WUW ja schon Raids gesehen oder Raid-Encounter, wo es gar nicht unbedingt

diesen einen Boss gibt, sondern die halt so designen sind, dass du rennst vielleicht halt durch einen Labyrinth oder so, dann kommt da einer und da kommt da einer, das ist halt vielleicht auch eine Designfrage, ein Raid-Event oder ein Raid-Encounter muss ja nicht immer zwangsläufig diesen einen Boss, wo du einmal den nicht die Helfbar runterschlägst unbedingt beinhalten.

Aber es ist natürlich in den meisten WUW-Atons, zumindest in den ersten halt so, es gibt diesen einen klaren Oberschurken, der am Anfang präsentiert wird, der dann natürlich auch der End-Boss ist.

Das ist eine Frage von, könnte man ja vielleicht auch anders lösen, fände ich halt spannend, wie man das vielleicht auch anders lösen würde dann in dem Fall.

Aber anders lösen passiert ja in den meisten Fällen gar nicht, das ist ja auch viel häufiger der Fall, wie das, was du gerade beschrieben hast bei Destiny, dass der Multiplayer immer so ein Nachgedanke ist, dass der erst ganz am Sturz entwickelt wird, wenn das eigentliche Hauptspiel, die eigentliche Story, das eigentliche Fleisch schon da ist und dann denkt noch irgendeiner

Bewegstein-Team dran nachherstellt, wir müssen auch etwas für die Multiplayer jetzt schaffen.

Dann lass uns mal noch drei Rates zusammenbauen und das nehmen wir Multiplayer und der Rest kommt im Season Pass.

Wobei das halt auch natürlich eine Entwicklungsentscheidung ist schon von vornherein, wenn du ein Spiel

mit Blick auf Multiplayer machen willst, hast du ganz andere Mechaniken, ganz andere Sachen drin, als wenn du halt ein Singleplayer-Spiel machst, das auch noch ein Multiplayer-Part hat.

Und bei dem, was du gerade sagtest, dass halt eben immer was Stärkeres kommen muss, muss es zum einen nicht, du kannst einfach immer was anderes haben und Bedrohung auf die du nicht vorbereitet bist zum Beispiel, zum anderen ist das halt etwas, was WoW tatsächlich schlecht gemacht hat in den letzten Jahren, da sind sich sogar die Fans von WoW einig, dass halt gerade Shatterlands einfach grauenhaft war, die Story anging.

Kannst du aber ein Singleplayer-Spiel genauso haben, ich will jetzt kein Wortobottism betreiben, aber wenn du eine Fortsetzung hast von der Spielereihe, die super angekommen ist, muss das nicht heißen, dass sie gut ist, nur weil dir vorgut waren.

Das ist sogar sehr oft so, dass meiner Meinung nach die ersten Teile von Spielereien deutlich besser sind als die danach folgenden Torschleite und natürlich dann auch ein bisschen von



## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Entwicklern abhakt, wie gut das wird, was danach kommt und wie glaubhaft die Story erzahlt werden konnen.

Ja, also es ist tatsachlich halt eine Frage von wie gut, wie gut ist das gemacht, wie gut passt das zusammen, weil im Fall, ich mein, ich zum Beispiel fand auch, also ich bin grundsatzlich

der Meinung, Coop ist immer geiler als Singleplayer, bin ich wirklich der Meinung, ich wurde jede Spielerfahrung, ich wurde sogar in The Last of Us gerne im Coop spielen, wenn es moglich ware, weil ich einfach dieses Zusammen-Ein-Spiel erleben, so Hochstelle in meiner Wertschatzung fur Spiele, dass ich sage, ich mochte das eigentlich immer und so viel wie moglich haben, das ist davon aber naturlich unabhangig, dass das dann auch gut gemacht sein muss.

Und da haben wir jetzt naturlich oft Spiele, wo man halt schon merkt, so ja, das hat halt ein Coop-Molus, aber da hat sich nicht mal einer Gedanken gemacht, wie das passieren soll.

Das ist ja das ewige Thema, machst das wie ein Borderlands, dass jeder einfach alles stringern kann, dann bekommst du von keiner Quest was mit, weil halt hier einer Deed-Quest auslost, der andere dann die und alle reden ubereinander, das ist naturlich dann nicht geil gelost, weil Dying Light nervt es auch, weil jeder sich halt alle zwei Sekunden akzeptieren muss und dann irgendwo hingeportet wird, damit uberhaupt jemanden NPC ansprechen kann. Hier will ich, dass da mal ein Fokus draufgesetzt wird, wie kann man das besser losen, wie kann man wirklich eine Multiplayer-Erfahrung bieten, die einen Mehrwert hat, wie wir zum Beispiel in It Takes Two gesehen haben, so was ist fur mich die absolute Kronung und da geht wenig Singleplayer druber uber meine Spielerfahrung mit It Takes Two, muss ich wirklich sagen.

Also ich meine, It Takes Two ist ein wunderschone Spiel, aber ich wei so hoch wurde ich es nicht aufhangen, der Knackpunkt ist ja immer, was du immer dazu sagen musst, Coop ist naturlich fantastisch mit den richtigen Leuten, weil der Faktor Mensch ist halt immer unberechenbar. Naturlich, wenn ich Leute habe, mit denen ich mich gut verstehe, It Takes Two, das perfekte Beziehungsspiel naturlich auch und dann sage, okay, lass uns das irgendwie gemeinsam spielen und gemeinsam erleben, es ist ja auch noch eine Beziehungsstory, dann ist es schon was Magisches, aber es ist halt auch wieder sehr wichtig mit wem und wenn ich aber das in breiteren ubersatze auf Wie ist Multiplayer, ich habe ja nicht immer den Luxus, nur mit Leuten spielen zu konnen, die ich mag, insbesondere wenn es halt Online-Spiele sind, ich bin irgendwie im Kot unterwegs, im Battlefield, in einem MMO, dann habe ich um mich oder sogar auf einem Minecraft Server oder so, dann habe ich ja um mich rum die Menschheit einfach nur und Menschen sind immer zu einem sehr hohen Prozentsatz furchterlich, das muss man halt leider so sagen, weil dann gibt es halt Leute, die griefen, es gibt Leute, die nerven, es gibt Leute, die chatten dich dumm an, die schreien in den Voice Chat, die haben irgendwie, also das haben wir alle schon mal erlebt, es gibt toxische Communities, spielen mal funf Minuten League of Legends und du weit wie deine Mutter so ist und was die Leute uber sie denken, also das ist halt eine, es ist ja, wenn du halt Leute um dich rum nur hast, von denen du weit, die sind cool und okay und vernunftig und haben auch Sportsgeist zum Beispiel, das gebe ich euch, dann kann Multiplayer ganz okay sein, ganz okay sein, also sechs von zehn fur Fans in Ordnung, aber wenn du halt komplett mit Randoms spielst irgendwo im Internet, dann kann halt, ey dann passiert immer so viel, da argere ich mich immer dann nur, ich wei

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

so wie ich zum ersten Mal online gegangen bin um Pro Evolution Soccer zu spielen, Fußball Simulation, das war glaube ich damals der Sextor oder sowas, also doch, ja, ja, aber nur um mich das so als Schocktherapie zu probieren und dann habe ich gegen irgendjemanden, keine Ahnung weh'n gespielt irgendwie, Zufallsmatch, der da mit Barca angetreten ist mit Lionel Messi und Messi als Figur alleine war halt in dem Spiel so unglaublich stark, dass ich hatte, wie Bayern oder sowas, aber die waren halt völlig unterlegen und da ist er halt nur mit Messi immer zur Eckfahne und hat so hin und her getribbelt und sich den Ball nicht abnehmen lassen, das Schwein, weil er halt einfach gemerkt hat, ich kann das nicht so gut, ja, und dann, da habe ich nie wieder gespielt, dann habe ich einfach, wenn ich Garage quittet, wenn sie Partie verlassen, dann kriegst du irgendwie Strafpunkte, diese Multiplayer, das war mir egal, und dann gesagt, nee, dann halt nicht, spiel ich wieder Singleplayer damit, ich finde es ist der Beste.

Ich habe gerade einen sehr interessanten Punkt gelesen im Chat, ist zwar in keiner Schlenke, aber der Punkt, dass du im Prinzip so spielen kannst, wie du willst, den hast du halt im Regelfall nur Multiplayer gegeben, weil du in sehr vielen Singleplayer spielen, wenn du nicht gerade zufällig so ein Squad-Based-Game hast, wie Divinity Ritual Sin oder so ein Kram, nur ganz selten sinnvollen Heiler spielen kannst zum Beispiel, das habe ich allein schon gemerkt, als ich Dragon Age in Position gespielt habe und eigentlich einen Heilerbild spielen wollte, das klappt nicht, weil du dann halt andere Leute nicht mitnehmen kannst, weil die halt irgendwie deine Rolle blockieren und zugleich aber auch von dir erwartet, dass du Schaden machst.

Das habe ich ganz oft gerade, ich spiele sehr gerne diese klassischen Rollenspiele, aber oft funktioniert nicht das, was ich eigentlich vorhab, weil das durch andere Charaktere dann irgendwie geblockt wird, die ich irgendwie brauche zum Beispiel, in einem MMO habe ich dieses, ich sehe nicht, wie das ein Argument für dich werden kann, aber ich bin gespannt auf die Antwort.

Ich bin völlig entsetzt hier gerade, aber bitte.

Was, dass ich heile?

Das entsetzt mich auch ehrlich, das hätte ich nie mitgegeben.

Nein, das ist cool.

Aber ich habe eine schöne Anekdote eben aus Divinity, wo ich mit einem Kollege zusammen gezockt habe.

Ich habe es alleine gerne gespielt, aber halt mit sehr viel Haut raufgelst und sehr viel Neuladen einfach nur um zu gucken, ah, was passiert, wenn ich das mache und mein Kollege war so, ne, ich laden nicht neu, was passiert, passiert und ich habe halt, wie ich oft spiele, so ein Scoundrel gespielt, der hat auch 12 Leute ausgeraubt, der hat meinen Kumpel mit denen geredet, sonst abgelenkt, kann ich es also in den Taschen leer machen und einer hat es bemerkt und wir mussten die gesamte Tutorial-Insel abschlachten, weil irgendwie Alarm geschlagen hat.

So was habe ich im Singleplayer nicht.

Ich weiß nicht, wo ich da anfangen soll jetzt.

Das weiß ich auch nicht, Micha.

Ich würde sagen, du sagst gar nichts einfach.

Da hast du dich ja voll selber demontiert.



## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Nein, du bist doch jetzt genau bei diesem schlechteren Storytelling angekommen, was wir gerade beschrieben haben.

Du hast die eigentliche Story unterlaufen quasi, die die Entwickler in jahrelanger Entwicklung für dich vorbereitet haben, diese Geschichte, die erzählt werden wollte, hast nicht deinem Gesprächspartner gehört, der das Gespräch führt, um stattdessen ja, gegen das Spiel fast zu arbeiten.

Aber das ist doch das Geilste an dem Spiel, gerade an Divinity, dass du genau das machen kannst und das Spiel quasi damit umgeht und dadurch entstehen die unglaublichesten Geschichten. Gerade weil Divinity ist es halt so geil, weil du halt teilweise ja auch, du spitzest im Koop, dann hat aber trotzdem jeder noch, wenn du diese vorgegebenen Charaktergruppe benutzt, deine eigene Side Story, die die anderen nicht kennen, dann muss ich teilweise dann bewusst sogar die Gruppe sabotieren, weil ich irgendwas erreichen möchte für meinen Charakter.

Das war eine der besten auch Story-Spielerfahrungen, die ich je hatte, wobei das natürlich ein Ausnahmespiel ist, muss man dazu sagen.

Das habe ich nach der Viertelstunde abgebrochen, im Koop, da war es.

Was?

Divinity original sind zwei.

Ich weiß nicht mit, was ich hier diskutiere, aber das soll ich denn da diskutieren.

Das ist das Zeitgebiel und natürlich kriegt einer nie das alles von der Story mit, weil irgendwie die Leute sich die Dialoge ausheilen.

Das ist doch das so geil, dass du...

Nein, das ist doch Mist.

Das ist so geil, dass du zuhören musst und das teilweise auch das zeigt nicht.

Nein, das ist meine Erfahrung.

Wir haben das nämlich auch gespielt, wir sind jetzt irgendwo auf dieser Tollinsel festgehangen, wir wissen noch nicht genau, wie wir runterkommen und stromaren über diese Insel rüber und ich höre noch im Voice Chat, die mir mein Kumpel sagt, ja, ich habe da diesen Typen gefunden, vielleicht kann der uns helfen so.

Ja, warte, ich muss zu dir hin kommen, dass ich das und dann kriege ich mich hin, kann ich mich hinhin diskutieren.

Und ich habe schon die erste Hälfte des Gesprächs verpasst und kann gar nicht mehr mithilfern, wo es eigentlich geht.

Und dann kannst du mir noch mal erklären, was er gemacht hat und das ganze Wissensunterschied ist das Beste an diesem Spiel, weil das kriert Situationen, die du sonst nicht hast, weil du wirklich dann darauf angewiesen bist, auch dass deine Mitspieler, die Mitspielerinnen dir die Wahrheit sagen.

Du kannst ja sogar, ich konnte sogar dann, also jetzt Manuel Fritsch zum Beispiel, kennen wir alle, Podcast-Kollege auch, grüße, mit dem habe ich das zusammen gespielt und er hat dann halt irgendwie so eine Side-Story gehabt, wo er irgendwie wen geschwängert hat und so und dann irgendwas machen musste und wir haben davon nur die Hälfte mitbekommen, weil er halt Ziele hatte und uns dann absichtlich im Dunkeln gelassen hat, um die zu erreichen. Und das ist doch einfach ein Next-Level-Storytelling, dass du dann wirklich dir das erzählen musst,

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

wie du es in echt ja auch müsstest, wenn du ein Held wärst, der da rumzieht.

Das ist ja auch so ein Stück was Immersion, also das haben wir, wenn ich pen im Paperspiel eigentlich jedes Mal, wenn einer halt eine Information hat, muss er entscheiden, ob er sie teilt oder nicht, selbst wenn sie Story-relevant wäre.

Wenn er es halt nicht tut, hat er die Möglichkeiten, uns zu sabotieren oder halt irgendwie seine Einwünsche zu verfolgen.

Meistens war ich diese Person, die dann sabotiert hat.

Ja, da schält es sich auch so ein Spiel an.

Der sabotierende Heiler, Alter.

Ich sage auf der einen.

Lücken zuerst, mir.

Naja, wieso?

Ich heil so so lange es mir nützt und dann abgeh ich heil.

Aber das ist halt, ja, die Möglichkeit eben, diese Story so zu erleben, wie es eben realistisch wäre, ne, wenn du die Charakter spielst, der halt gar nicht dabei war, fragst du halt danach, hey, was ist passiert, wenn der andere entscheidet, geht dich nichts an.

Pech, du musst da selbst noch mal spielen.

Aber das ist halt, ich meine, das ist nichts, was Charakterdesign ich auch so könnte.

Ja, also man kann ja auch gute Charaktere schreiben für Singleplayer-Spiele, die auch betrügen, die dich auch hintergehen, die auch dich über ihre Ziele im Unklaren lassen und so was.

Was die halt insbesondere Multiplayer-Modi in so Rollenspielen nehmen, ist einfach Kontrolle und Überblick.

Deswegen, was mich wirklich entsetzt hat, gerade war eher der Punkt, dass du gesagt hast, nur Multiplayer-Spiele kann ich so spielen, wie ich will.

Ich sage genau das Gegenteil, ist der Fall, nur Singleplayer-Spiele kann ich so spielen, wie ich will, weil mir da keiner dazwischenquatscht und weil mich keiner nervt und weil keiner meint, da mitreden zu müssen.

Beispiel ist, wenn wir irgendwie ein Survival-Spiel spielen oder so was, oder Minecraft, da will ich halt mein Haus bauen und mein Haus wird meistens dann ne Burg und meine Burg wird immer größer.

So, so spiel ich Minecraft.

Und dann habe ich noch Leute dabei, die sagen, nee, das ist doch blöd, ich will kein Haus bauen, ich will mich irgendwie in den Berg graben oder lass mal den Netherdrachen besiegen oder lass mal...

Und ich so, nee, ich will ja einfach in nem Pilzwald mein dummes Haus bauen, lass mich doch alle mal in Frieden.

Das ist ein wunderschönes Beispiel, weil genau dieses Problem habe ich, wenn ich Single spielen muss und ständig diese Survival-Mechaniken irgendwie noch nie mehr bewältigen muss.

Ich muss ja essen, trinken, schlafen und nebenbei noch irgendwie die Story schaffen.

Die Masse ist ein echten Leben.

Wer liest?

Lieferdienst?

Gerade so?

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Lieferdienst ist Real-Life-Proof.

Aber wenn ich halt mit Freunden zusammen so, wenn ich so ein Spiel habe, ich habe immer irgendwie diesen Hessel, okay, ich muss super viel irgendwie schaffen, damit ich halt nicht darauf gehe und trotzdem noch irgendwie alles mitbekommen, im Multiplayer haben wir mittlerweile

eine Truppe, wo halt zwei Leute eigentlich nur zu Hause bleiben, weil sie ja Bock drauf haben, zu bauen wie du auch und kochen und alles Mögliche und ich geh ständig rum, besorgen die Materialien diese brauchen, die Craften für mich, die machen...

Also du sagst, du spielst Singleplayer alleine was und kommst dann wieder zurück zu Leuten, die komplett anderes Spiel spielen.

Aber es ist trotzdem dieses Gemeinsam.

Also ich würde gerne noch ein anderes Beispiel spielen, nennen und da mal eure Meinung, weil das ist ein Spiel, wo ich oft mit unserem geschätzten Kollegen Daniel Feid diskutiere, nämlich Sea of Thieves, wo er es immer total scheiße findet, wenn wir mit unseren Schätzen unterwegs sind in unserem Schiff und dann kommen irgendwelche Leute und schießen uns ab und dann sinken wir und dann müssen wir neu anfangen und das ist für ihn total schlimm, dass man das nicht abstellen kann in diesem Spiel, dass man quasi immer darauf angewiesen ist, sich jemanden da zu lassen, der darauf achtet, dass man in Sicherheit bleibt und so.

Und ich sage halt immer, ne, genau das ist der Reiz davon und es ist gut, dass das Spiel sich dir als Spieler nicht unterwirft und sagt, ja, also wenn du es so haben willst wie du es haben willst, dann machen wir das, sondern dass das Spiel sagt, nein, das Spiel funktioniert so, dieses Risiko gehört dazu, diese Gefahr und genau das macht für mich den Reiz aus, dass ich einfach weiß, die Gefahr ist da.

Ich finde das auch nicht geil in dem Moment, wo es passiert, da ärgere ich mich auch mega, aber ich glaube, dass meine Erfahrung besser ist, weil ich weiß, es gibt dieses Risiko und das macht diese Welt so, ja, so besonders und greifbar für mich.

Ich glaube, was Daniel so ärgert in dem Moment ist, dass es andere Menschen sind, die es dir kaputt machen.

Weil es könnte ja ein C of Thieves und kann es ja auch natürlich auch andere KI-Schiffe geben, die dich einfach abschießen könnten, als so eine Art, naja, nachdem du den Schatz gehoben hast, nochmal eine Herausforderung, komm auch sicher in den Hafen, gibt es da genügend Singleplayer-Spiel, die das Muster auch haben, Ziel ist erfüllt, jetzt musst du es noch sicher nach Hause bringen und es ist aber dann halt dieses Gefühl und das kann ich nachfühlen, dass da draußen irgendwie vier so Wurstgeigen sind, die nur über das Meer fahren, um meinen Tag zu versauen, das würde, das ärgert, so was ärgert mich dann.

Manchmal denke ich, können wir nicht alle miteinander auskommen, können wir hier nicht alle gemeinsam wenigstens diese Welt erleben?

Ne, es sind halt immer irgendwelche Griefer dabei, die sagen, weil ich versenk dich nicht um deinen Schatz zu haben, ich habe genug Schätze.

Ich lebe hier in Kosmetik-Papageien quasi, ich brauche nichts mehr in diesem Spiel.

Ich bin nur dafür da, deinen Tag zu versauen.

Aber es ist die Aufgabe eines Spiels, das ist, das ist so sehr zu dir appealed, dass das nicht passiert, dass du...

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Nee, nee, das spricht da einfach gegen das Spiel, komplett an sich.

Das ist ja...

Das wäre dann nämlich auch, das wäre dann nämlich auch mein Argument, weil ich das auch gerade im Chat gelesen habe, dass jemand halt, ne, genau, The GentyMad Scientist schreibt nämlich, dass ihn das halt ärgert, wenn er nach drei Stunden bei null Progress steht wieder, weil irgendeinen Griefer sein Schiff versenkt hat und ich verstehe, dass, das würde mich auch in dem Moment ärgern, aber ich finde halt, das gehört bei diesem Spiel dazu und ich finde, dass nicht ein Spiel sich so sehr mir anpassen muss als Spieler, dass so was nicht passiert und dass ich nicht am Ende des Tages da stehe und mich vielleicht ärgere, weil dann ist es umso schöner, wenn ich es schaffe.

Zumal es ja auch viel frustrierender wäre, wenn ich es in einem Single oder einem Kurbspiel depressieren würde und dieses Event zum Beispiel scripted wäre, dass dein Schiff auf jeden Fall untergeht, wo du halt vorher zehn Stunden lang gefahren hast, um dieses Zeug zu kriegen. Ja gut, aber das ist ja auch fürchterlich vernachlässig, sowas.

Entschuldigung.

Entschuldigung.

Gab's auch schon?

Aber sowas.

Die Eryth ist doch genau die prägende Erinnerung für alle Singleplayer-Spieler.

Wie was?

Eryth in Final Fantasy 7.

Ach so.

Dieser Tod ist doch das, was...

Aber wovon alle erzählen, die dieses Spiel durchgespielt haben?

Äh, darum geht's ja auch erst mal nicht, weil du da ein bisschen...

Ja, aber das ist genau so ein Ereignis, wo du das scriptet, dir besser fasziniert.

Nicht verloren, was du dir selbst arbeitet hast, darum geht's ja gerade.

Du hast halt in den Multiplayer-Spiel eben da gerade, das ist ein Superbeispiel mit den Piraten oder auch in anderen Spielen, ich hab das in Diowee früher oft gemacht, wenn ich gesehen hab, ey, da ist irgendein Typ, der klatscht halt irgendwelche Lobbies oder so, oder es ist ein Assasine und man sieht, der hat dick auf der Karte, paar Leute zusammen getrommelten Typen geklatscht und dann hat er wirklich gefahren, bis er keinen Bock mehr hatte, weil er uns einfach auf die Nerven ging.

Und dann nimmst du halt einfach genug Leute mit, um denen halt ihre eigene Medizin zu geben und sagen, könnt ihr auch.

Naja, macht das mal im Singleplayer, der LKI ist ziemlich egal, wenn du ja glaubst, ihm auch.

Ja, genau, aber das ist so empathielos zu sagen.

Weil es gibt, ich hab mal, wir hatten mal einen Kollegen, den nicht bei Game Store Direct, sondern im Verlag, wo wir gearbeitet haben, der hat Ninja Looting in EVE Online gemacht. Ninja Looting ist, du hast Leute, die den ganzen Tag harte Arbeit nachgegangen sind, beim Bergbau oder beim Handel, sind irgendwo zur Station geflogen, haben Waren eingekauft, sind zur Asoine geflogen, haben die abgebaut.

Was macht er, sein einziges Lebenswerk in diesem Spiel ist, sich einen Schiff zu kaufen mit

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

ganz vielen Waffen dran und die kaputt zu schießen, wenn sie nach Hause kommen und den Lohn ihrer Arbeit, also quasi wie in Sea of Thieves genießen wollen.

Das ist dann Ninja Looting und dann klaut er ihnen all ihre Beute und sagt, hey, nächstes Mal bringst du eine Escorto mit, Kumpel, und fliegt weg.

Und ich finde, das ist so, das mach ich doch nicht, das will ich doch im echten Leben nicht machen.

Das ist die Freiheit, ein Arschloch zu sein.

Ja, aber ich schubse auch nicht Leute, um wenn sie aus dem Supermarkt kommen mit ihren Einkäufen

und sage ich hier, jetzt kommt mein Neu ein.

In der Welt wie Eve Online wäre es vielleicht schon.

Aber solche Momente funktionieren am Ende des Tages halt viel zu selten, ob es diese Geschichten sind.

Ich kenne auch all diese Stories über Eve Online oder sonst was, oder das, was ich Dengel gespielt habe im Multiplayer, jetzt habe ich es verraten, ist die Standalone von Daisy, die raus war.

Und da kenne ich auch die Geschichten von irgendwelchen Teams, die sie zusammengestellt haben, um irgendwie Jagd auf andere Spieler zu machen, die teilweise über Handschellen und sonst was Deuchte bedroht haben, Helikopters, andere Laptogen sind, die da in all die Ressourcen weggenommen haben und ausgewogen werden.

Das ist irgendwie eine witzige Story, wenn man das als Artikel auf GameStar.de liest.

Tatsächlich die eigentliche Spielerfahrung von Daisy, für mich und mein Gruppel war aber, das Spiel hat keine Möglichkeit sich schnell zu finden oder sich zum anderen hin zu teleportieren.

Ja, wo stehst du denn gerade?

Ja, keine Ahnung, da ist so ein Baum links, rechts, hier ist so ein Schild, da steht irgendwas auf Polnisch drauf, was ich nicht lesen kann.

Keine Sorge, ich doch jetzt einfach mal die nächste halbe Stunde nur mit doppelt W drücken gerade aus zu dir hin.

Und bis ich mich gefunden habe, das Spiel können wir dann nach zwei Minuten zusammen spielen und dann kommt wieder das nächste Arschloch, der nächste Schiffstyp in...

Hast du auf einen Mint?

Nein!

Hast du wirklich?

Nein, weil du genau so wütend davon warst, Rechtschaftsabost darüber, dass es dann wieder das nächste Arsch kommt, wie in Sea of Thieves oder wie in Eve Online, was Micha beschrieben hatte, mit dem Ninja Looting und dich nach zwei Minuten erschießt, nachdem du diese Arbeit auf dich genommen hast, für dich für den Multiplayer erst mal zusammen zu tun.

Diese Stories für den Autonomarspieler funktionieren sie nie, außer ich grind nämlich komplett rein in dieses eine Spiel.

Aber wenn sie funktionieren, sind sie umso schöner und du wirst dich viel länger daran erinnern, als bei den meisten Singleplayer-Stories.

Nicht nur das, daraus entstehen hat auch einfach neue Elemente, gar in Eve und auch in den Dingen wie Fallout 76, es ist dann passiert, dass eben Leute da waren, die gegrieft haben

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

und daraus entstanden dann andere Gruppen, die gesagt haben, wir sind jetzt Polizei. Und dann waren die halt nicht mit nur einem Schiff unterwegs und haben wegen den Diskussionen halt wirklich mit 20, 30 oder so, und sind der Patrouilleton geguckt, dass auch wirklich der Bereich, in dem sie zuständig sind, sicher ist.

Und das finde ich einfach cool, dass halt wirklich Leute sagen, hey, wir finden Griefer Kacke, wir machen jetzt Jagd auf die und gucken, dass vor allem Newbies irgendwie einen coolen Einstieg in das Spiel haben.

Ich würde vielleicht nochmal jetzt auf das Thema Shared Worlds zurückkommen, was wir schon angerissen haben, weil ich finde, das ist irgendwie spannend und gehört dazu.

Da hast du dich ja beschwert, dass du quasi für Worldbusters dich dann mit anderen Spielern zusammentun musst, beispielsweise in Diablo 4.

Oder willst du den Punkt nochmal genauer ausführen?

Ja, nee, also ich muss mich erstmal korrigieren, weil was ich beschrieben habe, gerade ist gar kein Ninja Looting, Ninja Looting ist ja anderen Leuten das Loot zu klauen, aber es ist halt, es ist Arschlooting, können wir es nennen, was sein IVA-Loot?

Arschlooting, ist, ich glaube, der Fachbegriff.

Genau, das ist, Kabieren wir jetzt an der Stelle.

Und das mit der Shared World ist einfach nur, dass die, also ich hätte ja per se kein Problem damit, dass es eine Welt gibt, durch die ich mich bewegen muss und dass da auch andere Leute drin sind.

Es ist eher dieses, hey, es gibt hier bestimmte Dinge, die kannst du halt einfach alleine nicht erleben.

Sonst hätte ja natürlich auch eine Shared-Welt überhaupt keinen Sinn.

Also warum sollte man eine Shared-World machen, wo man alles nur alleine macht?

Ist ja ganz logisch.

Aber dass du halt immer wieder auf diese Barriere stößt, dass das Spiel dir sagt, jetzt bist du gezwungen, mit anderen zusammen zu arbeiten, zu kommunizieren, euch abzustimmen, in irgendeiner

Form gut so taktisch war es bis jetzt nicht in Diablo, sondern halt alle platzend drauf.

Aber das, dass ich halt einfach an diese Wand pralle und dann das Spiel mir sagt, jetzt spielst du es aber so, wie ich das sage.

Jetzt spielst du aber hier mit den anderen zusammen, weil dann schon so hast du alleine gemacht.

Aber hier das Ding, nee, schaffst du nicht.

Aber ich liebe diese Abhängigkeit, die dadurch entsteht.

Ich liebe dieses Gefühl so, okay, jetzt bin ich wirklich mal darauf angewiesen, dass andere Spieler gerade mit dem gleichen Ziel irgendwie auftauchen und ich begeben mich da gerne rein und ich bin dann auch, wenn ich sehe, okay, hier ist jetzt keiner, okay, Mist, dann muss ich wohl zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen.

Es ist, es spricht natürlich bestimmte Spielertypen an und bestimmte Spielertypen gar nicht.

Ich habe auch sehr, sehr vielen natürlich gelesen, auch schon jetzt bei unseren Zuschauern, dass sie halt sagen, ja, ich habe nicht so viel Zeit und so.

Das sind natürlich alles Faktoren, wo ich dann verstehe, das kann nerven.

Aber wir reden hier jetzt davon im hypothetischen Szenario, was ist die optimale Spielerfahrung



## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

in einer perfekten Welt und da muss ich halt echt sagen, gerade diese Abhängigkeit von anderen, die auch dazu führt, dass man sich zusammentut, dass man seine Comfort Zone verlässt und ich finde es auch okay, wenn Spiele das von mir fordern, genauso wie ich es im echten Leben auch notwendig ist ab und zu.

Oder auch andersrum, dass du eben die Situation hast, wo du eigentlich dazu gezwungen wärst, deine Gruppe zu haben, wie Elite Quest oder eben die Weltboss in Diablo 4, aber niemand ist da.

Dann kannst du selber dann machen wie Jules und Gehen oder halt machen wie diese verrückten Typen, die einfach den Weltboss wird zur Weltperson gekillt haben, weil sie es können. Natürlich eigentlich würdest du in Diablo 4 zusammengeworfen werden mit anderen, weil so das Schading da funktioniert, aber wenn das eben nicht der Fall ist, dann versuchs halt.

Wenn du es schaffst, kannst du sagen, ich bin besser als ihr, wenn nicht, bist du halt schlecht.

Und das ist eben, ja, was Jules sagte, das ist halt ein bisschen aus der Comfort Zone rausgekommen und einfach mal auch Dinge anders machen.

Ja, oder ich spiele halt Singleplayer, weil ich finde nämlich der Punkt, ich muss mich dann auf andere verlassen, jetzt mal weggehen von Diablo auch wieder, vielleicht zurück zu dem Beispiel, wenn irgendwie gegrieft wird, dann bildet sich eine Polizei, die gegen dieses Griefing vorgeht, also Spieler, die sich zusammenschließen und sowas.

Das ist ja ein sehr schöner Effekt, nur dafür müssen die Leute ja zum Beispiel dann auch da sein.

Also wenn ich als Nubi auf den Server komme, wo viel gegrieft wird, dann muss ich ja auch davon ausgehen und hoffen, dass dann die Griefing-Polizei gerade da ist, so die Leute im realen Lebenzeit

haben, um mir da zu helfen und beizustehen.

Wie im echten Leben auch.

So, aber das habe ich doch schon im echten Leben genug.

Ich muss mich doch schon im echten Leben drauf verlassen, dass Leute irgendwie da sind, dass Leute das Richtige machen, dass Leute helfen, dass Leute irgendwie wie auch immer.

So, und das nimmt mir halt gerade, ich habe vorhin schon mal gesagt, nimmt mir Multiplayer-Spielen

in Kontrolle und es zwingt mir in Multiplayer-Spielen ja auch einen gewissen Rhythmus auf, weil ich natürlich da auch weiß, na ja, wann sind die Server voller Abends, wenn die Leute halt nicht arbeiten müssen, nicht mehr in der Schule sind, dann muss ich halt eher da spielen, wenn es ein Spiel ist, wo dann irgendwie andere da sein müssen.

Noch schlimmer, ich bin in der Gilde und muss mich dann an bestimmte Termine halten, wo wir bestimmte Sachen machen oder einen Rate machen oder sowas.

Bei einem Singleplayer, das erlebe ich nach meinen Regeln, in meiner Geschwindigkeit, meinem Rhythmus zu den Zeiten, wo ich möchte, wenn ich da bin.

Und das ist halt einfach, das ist so viel mehr Freiheit, ein viel befriedigenderes Erlebnis, als sich halt nach anderen richten zu müssen.

Aber ich glaube, das ist eben dieser Punkt, dass sich nach anderen richten und auch diese Organisation zu schaffen als Gilde.

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Auch einfach nur, ich habe, als ich in BOV aktiv geradet habe, dann immer allein schon dieser Moment, wenn der Rate losgeht und du stehst mit deiner Rategruppe da und alle sind am Start allein, das ist so ein erhebendes Gefühl.

Du gehst halt da rein und denkst, wie geil ist das eigentlich gerade?

Und wenn du dann schaffst, den Boast zu liegen gemeinsam, irgendwie Progress zu machen, das ist einfach, das ist halt befriedigt, dann drückt bei mir ganz andere Knöpfe und befriedigt auf eine ganz andere Art und Weise, die ich halt sehr schwer an einem Singleplayer-Spiel habe, weil in einem Singleplayer-Spiel halt in den wenigsten Momenten ich dieses richtige Gefühl von Erfolg habe, weil ich auch weiß, ich kann jederzeit laden, wenn ich sterbe, ich kann den Schwierigkeitsgrad runterstellen, es gibt nur sehr, sehr wenige Singleplayer-Spielen und ich glaube gerade deswegen sind ja auch die Souls-Spiele so beliebt, weil die halt noch so ein bisschen dieses, Souls-Spiele sind eigentlich fast wie ein Singleplayer-Multiplayer-Spiel, du wirst dauernd von dem Spiel gegrieft, einfach, also es ist ja wirklich, in einem Souls-Spiel kommt einfach der Gegner um die Ecke und griedt dich einfach richtig unfair weg und du denkst so, was war das denn jetzt gerade für eine Kacke?

Ja, und dann kannst du in der Multi-Tair-Komponente immer noch den Part haben mit dem Invaden, kommt da unter den Arzt rum und Invaden sich.

Ja, wie geil, das ist doch auch mega, dass wir einfach diese Gefahren haben.

Aber man macht das, das ist ja, das ist doch schrecklich, weil das auch der Saffa, unser freier Outort erzählt, dass man sich dann, dann verwandelt er sich irgendwie in eine Vase mit irgendeinem Zauber in Elbenring oder sowas, in irgendeinem Gegenstand, um dann halt Leute weggriefen zu können, wenn er sie, wenn er sie Invaded.

Ja.

Und das, das, das, was muss man denn, was muss man denn für ein Mensch sein und das zu liegen?

Das ist doch der Hammer.

Da ist jemand, da ist eher eine gequälte Seele, die gerade zum 18. Mal an Margit gescheitert ist und dann kommst du, da kommt eine Vase daher gehoppelt und haut dir ein Schwert in den Rücken und sagt, haha.

Wer Elbenring oder generell Soul-Spiele spielt, will leiden.

Also ich sehe jetzt gerade das Problem dann nicht.

Das ist eine, ja, das ist ein gutes Argument.

Zumal auch das ja so ein bisschen, so ein wieder dann an bestimmte Bedingungen gekoppelt ist, du kannst ja zum Beispiel nur Invaded sein, wenn du irgendwie gerade deine, deine, ich weiß gerade wie, gar nicht, wie es in Elbenring noch mal hieß, also in Dark Souls, wenn du halt in Human Form bist sozusagen, das heißt, es gibt ja auch bestimmte Bedingungen, wann das passieren kann.

Wir hatten dann halt auch den Moment, als ich mal im Koop gespielt habe mit zwei Leuten, Roman und Merp, war das, glaube ich, und die einfach wieder dann Invaded wurden von einem Dude, der dann halt auch so ankam und sich dachte, okay, das ist jetzt nicht nach Planverlauf.

Und da haben wir den einfach weggenugt und dann gönnt man sich einfach diesen Moment auch mal, dass man den dann weggenugt und sich einfach freut und dann gönnt man sich halt auch, wenn das Spiel mal rumbackt und einfach wie bei mir in Dark Souls 1 damals dieser Gargoyle einfach von der Brücke springt und sich selber umbringt und in jedem Allerspiel

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

würdest du denken, es ist irgendwie schon auch ein bisschen blöd, dass dir die Erfahrung gerade komplett versaut wurde von so einem Back und in Dark Souls denkst du so, danke Mann, nimm ich oder wenn irgendein Gegner in der Ecke hängt, ich hau 15 mal drauf, ich helfe dem da nicht raus und das ist irgendwie diese Scoop-Losigkeit, die da halt irgendwie, ja, dieses, das hat keine Regeln, jeder gibt halt zu allen, gibt halt einfach alles, was er kann.

Deswegen finde ich auch, jetzt mache ich mich noch ein beliebter, campen völlig okay in Battlefield.

Ja, okay.

Das ist ja Teil der, ja, aber was hier schon angesprochen wurde auch im Chat, ich gebe euch zwei Argumente noch gegen Multiplayer, das eine ist Cheats, Cheater, Leute, die halt irgendwie, ne, dann ist der Wall-Hack oder wenn ich bei Nacht mit dem Schwert Richtung Mond haue, habe ich dann irgendwie Zauberkosten los oder sowas, also Leute, die Exploits ausnutzen

und nur um dir dein Spiel zu vermiesen oder weil sie sich cool fühlen wollen, weil sie halt cheaten, das ist eine und das zweite ist Smurfing, wenn halt Leute, die richtig gut sind in sowas wie CS oder Cod oder so, dann auf einen Anfänger-Server gehen, um einfach nur ihre Power-Fantasy auszuleben, weil sie da aufräumen, unter Leuten, die nicht mal wissen, wie die Waffen funktionieren, also ich, das sind so, Multiplayer ist einfach ein Blick in menschliche Abgründe, weil alles, wo man mit Menschen zu tun hat, ist ein Blick in menschliche Abgründe und das äußert sich halt auch immer wieder an so vielen Stellen. Das würde ich aber auch diesem Widerspielbär-Argument entgegenhalten, weil das erkrankte Problem

ist ja, dass du auch in einem Multiplayer-Spiel nonstop involviert sein musst, um irgendwie die neuen Maps alle drauf zu haben oder irgendwie ein aktuelles Meter mitzubekommen, was er später sich entwickelt hat in solchen Geschichten, ich muss dieses ganze Spiel über dem Spiel begreifen und wenn im Stimmsten war noch geflamed, wenn ich nicht checke, dass ich jetzt ja den Berg-Troll gefälligst mit dem Eisbogen zu verdreschen habe und nicht mit dem Feuerbogen oder was so immer, dass MMOs und solche Geschichten suggerieren diese Freiheit, aber sie zwingen

dich in all diese Fessel hinein, in das Warten auf seine Rätgruppe, in all dieses Meter, was du mit dazu gestalten haben musst.

Aber was du gerade sagst, ist doch genau das Argument dafür, du sagst gerade, ich möchte aber den Eis-Troll mit dem Eisbogen abschießen und nicht mit dem Feuerbogen, der effektiv ist, in meinem Singleplayer-Spiel kann ich das so leicht machen, dass ich Spielmechanik ignorieren kann, die aber dafür notwendig sind, wenn du das Spiel richtig spielen willst. Nein, du kannst ja machen, dieses Freiheit hast du hier am Singleplayer-Spiel, du kannst auch diesen ganzen Rollenspielaspekt haben.

Du kannst es auch in einem MMO machen, aber es ist halt schwach und du musst halt mit dem Feuerfall auf den Eis-Troll schießen.

Das ist ein sehr extremes Beispiel, bist du auch gerade runtergeslitscht, aber ich habe nicht diese Freiheit, vielleicht meinen, das ist ja, fallen ja ganze Klassen weg oder so was.

Ich weiß, ich glaube, ich hätte ja nur vier Meter jetzt nicht gespielt, aber da war es

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

noch der Faktor, dass ich glaube, der Druide doch so schwach eigentlich war, dass wahrscheinlich wenn du jetzt in einem, wenn es da jetzt so etwas gebe wie einen großen Gruppen-Rade wurde, dass du gemeinsam gestehen wirst, dann komme ich als Druide, nee, was bist du, bist du ein Druide?

Bleib nicht weg hier, das ist völlig underpowered.

Aber das kommt ja auch ein bisschen darauf an, was du erreichen möchtest in dem MMO, wenn du halt natürlich unter den Top-2-Prozenten spielen willst, dann bist du natürlich dem unterworfen, dass du das spielen musst, was auch am besten verfolgt.

Aber es frisst sich ja tiefer weiter rein, die ganzen Scharnikken.

Überhaupt nicht, du hast in den allermeisten MMOs, hast du den größten Teil der Spiele ist auf so einer Casual-Base, dass du eigentlich immer irgendwelche Gruppen findest, mit denen du einfach spielen kannst, wie du möchtest, selbst wenn du nicht so unfassbar stark bist.

Ah, komm, also gerade das Beispiel VOW, du kannst im LFR mit dem absoluten Gummel gehen, weil das freicht eine Person, die das den Carried.

Ja, okay, VOW, LFR ist was anderes, aber hast du mal, wenn du in D3 irgendwie Torment-Runs machst, in dem Nähfall im Portale, und du kommst in irgendeine Rendo-Gruppe und die sagen, wie du spielst, kein Phoenix-Magier gerade, das ist Overpowered Set, also alles andere, die sagen, tschüss.

Ja, das ist aber in Diablo 3.

Das signalt gleich vieler Gänze, aber ziemlich gut mit Torment in Diablo aus.

Ich hab das gerade gelesen, Diablo 3 ist wie alt, 13 Jahre oder so, ich wär das nach der Zeit noch spiel, gehört aber auch zum absolut harten Kern, der schon Diablo 2 geahnt war.

Ja, aber du hast gerade gesagt, dass der Spiel wert da ist.

Ja, natürlich, du kannst es auch immer noch spielen, du kannst es ja auch von mir aus Solo spielen, wenn du unbedingt willst, du kannst es aber halt auch im Multiplayer-Spiel, nur halt nicht unbedingt mit Randoms, das ist aber auch, nach 13 Jahren, wer spielt den noch nach 13 Jahren das gleiche Singleplayer-Spiel, also, oder wer spielt 13 Jahre lang sein gleiche Singleplayer-Spiel, also, welches?

Ich würde das gerne machen, nee, ich hab nur, ich wollte, ich hab nicht, das siehst nicht ich, im Sinne von, wobei, wie alt ist GTA Online, ne, ist auch kein Singleplayer-Spiel. Ich würde jetzt gerade mal ein bisschen schon auf die Gefahren, dass wir uns annähern, ich zeige euch eine Sache in vielen eurer Argumente und das ist halt, dass Multiplayer oft an Dingen scheitert, die man fixen könnte, es scheitert oft an, einmal oft an den Menschen natürlich, also, das natürlich für eine gute Multiplayer-Erfahrung sind gute Mitspieler erforderlich, sowohl im Koop, dass die hier nicht die Story zerballern und dass die bei einem Divinity dann das wirklich auch richtig ausspielen und nicht dir einfach selber nicht zuhören und dir deswegen nicht sagen können, was da gerade passiert ist, das ist halt sehr wichtig und natürlich, klar, plädieren wir alle dafür, seit keiner Arschlöcher in Multiplayer-Lobbies und versucht ein bisschen auf eure Mitmenschen zu achten und versaut nicht anderen, einfach nur aus Prinzip das Spiel, außer es gehört explizit zu dem Spiel dazu, das sind alles Sachen, die würde ich sagen, die basieren oder das, was du gesagt hast, ist ja auch ein Balancing, dass man den Droiden nicht spielen kann, weil er zu schwach ist, ist eine Sache von Balancing, würde ich auch sagen, ist halt was, was man in Ordnung bringen müsste.

## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

Das heißt, viel zieht ja einfach darauf ab, dass es richtig gemacht sein muss und dass es viele Faktoren gibt, vielleicht sogar mehr Faktoren als bei Singleplayer, die einfach zu einer guten Spieler-Erfahrung führen.

Da würde ich aber wiederum sagen, wenn ihr jetzt sagt, ihr findet Singleplayer sogar wegen Immersion und weil ihr da eine richtige Story erleben könnt, dann müsst ihr auch kritisieren, okay, wir haben aber auch ziemlich viele Singleplayer-Spiele, die den Faktor nicht Immersive Story und wirklich gute Storytelling aktuell nicht wirklich erfüllen und dann auch keine gute Spielerfahrung sind, was ich dagegen stellen würde.

Naja, der Punkt ist ja eher, das ist natürlich richtig, nicht jedes Singleplayer-Spiel ist ein gutes Spiel, aber die Art von, was ist ein gut gemachtes Multiplayer-Spiel umfasst halt mehr als nur zu sagen, okay, wir machen gutes Spieldesign, sondern wir brauchen halt auch noch eine gute Crowd-Control, wir müssen ein System auch zusätzlich noch aufbauen, um die Leute, die spielen, unter Kontrolle zu halten, um irgendwie Toxizität zu unterbinden, um irgendwie, ich meine bei Steam gibt es das Trust Rating für Counter-Strike und so was, bringt auch nicht immer was, aber gut, es ist wenigstens da, es gibt irgendwie Griefer-Server in manchen Spielen, wo du automatisch hinstraf versetzt wirst, wenn du irgendwie Leute belästigt hast oder du rausgewählt wirst aus der manchen Sachen und so was, aber es ist halt so viel so, naja, ich meine deswegen werden ja auch im echten Leben Verkehrsschilder aufgestellt, weil du einfach weißt, die Leute halten sich halt nicht dran oder du musst sie immer wieder dran erinnern, ja, und das ist halt, das ist immer dieses, ne, dann nehme ich mich lieber mal raus, dann gehe ich halt heute mal nicht raus, setze ich mich nicht hier ja dem Verkehr aus und den Verkehrsschildern, sondern bleib einfach zu Hause und genieße etwas entspannt und das ist für mich dann nur Singleplayer, entspanntes Genießen.

Am Ende kommt es ja immer runter auf diese Kontrollierbarkeiten, dazu dich kann man diese Sachen, die wir geschrieben haben, in der gewissen Weise fixen, aber dieser Faktor Mensch da drin ist so unkontrollierbar, dass du meist das bessere Erlebnis haben kannst, wenn du im Singleplayer unterwegs bist, weil allein durch die Endlichkeit von einem Spiel kannst du in einer waffen Ökonomie und solche Geschichten, kannst du ohne Power Creep auskommen oder wenn er höchstens gezielt so, wo du wirklich danach auch das mächtige Schwert erst ganz am Ende kriegst und solche Geschichten und nicht, wir, und dir nicht ein Meter anlesen musst, so muss ich jetzt meinen Mönch in Diablo aufbauen, damit ich Multiplayer überhaupt irgendwie in der Städte sehe.

Weil das ist ja gerade der Punkt des Spieldesigns, dass es halt dein schlechtes Design ist, wenn das nicht funktioniert in einem gewissen Punkt und die allermeisten zumindest moderneren Multiplayer-Spiele unterbinden das mittlerweile auch schon, dass halt wirklich die Möglichkeit hast, im Prinzip zu spielen, wie du willst, wenn du nicht absichtlich schlecht bist und trotzdem noch weiter kommst, wohin gegen du eigentlich bei den meisten Singleplayer-Spielen dazu gezwungen bist, immer besser zu werden und sogar in einem gewissen Grad bestimmte Mechaniken zu folgen, weil, was du gerade sagst mit diesem Eisbogen-Ding und kurz davor, also ganz am anderen Ort, dass so spielen, wie die Entwickler das erwartet haben, das hast du halt in vielen Singleplayer-Spielen, wenn ich gerade an The Witcher zurücktrecke, also die ersten Teilen, nicht den zweiten, gerade vor allem im ersten Teil, wenn du da nicht die richtigen Tränke genommen hast, vorne her, hast du die Jagd nicht geschafft, da kannst du nicht sagen, okay, ich spiele aber jetzt mein Hexer nur auf Angeschwindigkeit

und mit Katze.

Ja, viel Spaß gegen den Vampir, der macht dich halt Platz.

Ja, es ist, es ist, es ist ja schwierig für mich, weil tatsächlich dein Argument mit, wenn du jetzt einen entspannten Abend haben willst, dann setzt du dich halt eher an einen Singleplayer-Spiel.

Wenn ich jetzt mal ehrlich bin, wir sind fast am Ende unserer Diskussion, ich erlaube mir das jetzt einfach mal zu sagen, da würde ich ja sogar mitgehen, da ist natürlich, da ist natürlich das Singleplayer-Spiel die sichere, entspannere Variante für einen einfach nach der Arbeit gestresst nach Hause kommen und einfach ein bisschen abschalten wollen.

Wenn du mich aber fragst, du, Jules, wie sieht das absolut ultimative Spiel für dich aus?

Wäre das immer ein Multiplayer, also immer ein Spiel mit Multiplayer, mindestens Koop, vielleicht sogar MMO-Elementen, weil ich einfach, weil für mich einfach dieses Selbstgenerieren von Geschichten mit anderen Spielern, diese Dynamik, die damit einhergeht, das ist für mich das, was am Ende Spiele ausmacht und wo selbst ein The Last of Us oder so was eine unglaublich gute Singleplayer-Story-Erfahrung bietet, was in einer anderen Liga spielt, weil es nie dieses Level erreichen kann, weil es eine vorgefertigte Erfahrung ist, die ich sozusagen nur nacherleben kann, aber nicht für mich selbst eine Geschichte definieren kann oder kreieren kann.

Das heißt, das Potenzial beim Multiplayer ist so groß, ich gehe aber mit, dass die meisten es einfach nicht gut genug machen und dass wir da sehr, sehr viel Potenzial liegen lassen, einfach weil wir Multiplayer nur dran klatschen, weil wir uns nicht genug Gedanken machen, wie man es einbindet, ohne dass das Immersion-Breaking ist, da würde ich mir einfach mehr wünschen,

aber das Potenzial sehe ich beim Multiplayer einfach extrem, das ist mein Schlusswort dazu. Können wir uns da einigen?

Ja, aus Gründen der Harmonie und weil wir doch noch miteinander reden danach.

Du hast recht, das ist ja auch das Faszinierende an Multiplayer, ist ja gerade dieses emergenten Stories, die entstehen im Zusammenspiel mit anderen, dass du halt dann irgendwie in die OV auch erlebst und das habe ich ja selber erlebt, als ich Gilde gespielt habe damals, wie irgendjemand angegriffen wird irgendwo in Ashara und dann schreibt es die Personen in den Chat und die ganze Gilde so, oh Gott, wir helfen dir, wir kommen da jetzt alle hin, wir jagen dir die anderen, dann kommen die anderen von der anderen Gilde noch und wird sie so ein kleiner Gildenbordel ausbricht und da ist halt wieder eine tolle Geschichte zum Weiterzählen, was tolles erlebt, vielleicht entstehen Freundschaften da noch dadurch mit irgendwie anderen, dass du sagst, okay cool, dass du uns jetzt geholfen hast, magst du der Gilde beitreten und sowas, also ja, ja, ja, Multiplayer kann so toll und faszinierend sein, mit den richtigen Leuten und hier Achtung noch das letzte Killerargument, Cosmetics. Cosmetics sind das schlimmste, was es gibt.

So, bei Cosmetics machen jedes Setting kaputt, wenn ich sehe, wieso Counter Terroristen insbesondere in Counter-Strike mit der pinken, mit so einer pinken M4, im 16er, was es ist, irgendwie so mit dem pinken Gewehr in der Gegend rumlaufen, ist dieses ganze Terror gegen Counter-Terror-Setting für mich komplett verpufft und es ist halt nur noch irgendwie, ich meine, es ist noch nicht Fortnite-Niveau, wo Arianna, Grande und Bananen um dich rumhüpfen, aber dann hast du denkst so, dann lässt du riesen die Cosmetics weg, weißt du, aber die braucht



## [Transcript] GameStar Podcast / Singleplayer vs. Multiplayer - Was ist besser?

man da schön, um Spiele zu finanzieren.

Habt ihr beide noch was hinzuzufügen?

Ja, ich finde, wir hatten recht.

Ich finde, Lenny?

Nee, natürlich, um das einzukicken, deswegen, ich bin genau bei dir, was du sagst, dass es halt so häufig nicht funktioniert, weil es immer nur Angriff gibt, weil es dich da durchtönt ist.

Deswegen haben wir, glaube ich, auch beide als positives Beispiel dieses Text zugenommen, weil es halt so durch und durch komplett auf diese Chor-Erfahrung nur am Gebäude ist und nur da funktionieren kann und eben, was Micha sagt, es scheitert halt dann häufig genug leider auch an den Leuten zu finden muss, so und das ist ja das Schwierige, bei dir ist es auch immer, wie berufst du dich, was dann die Zeit und die Leute zu finden, die auch sagen, ey, dann gucken wir uns jetzt gemeinsam dieses Spiel an und fressen uns die Zeit raus, dass wir zumindest noch einmal die Woche irgendwie uns gemeinsam dahin hocken und das machen können.

Die ganz frustigen Erfahrungen, die wir beschrieben haben, existieren ja meistens auch erst durch die Randos so, weil dann willst du den GTA Online den Bank heißt machen, aber du hast diesen einen Typen dabei, der halt jedes Mal wieder die Polizei auf dich aufwechseln macht, während du eigentlich da sneaky vorgehen willst.

Absichtlich, absichtlich.

Ja.

Das stimmt, heißt dann GTA mit Randoms, das ist euer bestes Argument gewesen, herzlichen Dank. Danke, danke, das war eine sehr, sehr spannende Diskussion, die wir jetzt sehr hitzig geführt haben, aber ich finde eigentlich gerade diese Argumente auf beiden Seiten mal so gegeneinander abzufeuern, beleuchtet das Thema sehr spannend von allen Seiten.

Ich hoffe euch da draußen hat es auch Spaß gemacht, zuzuschauen und zuzuhören.

Am Ende ist es natürlich klar, Singleplayer und Multiplayer-Spiele haben beide ihre Daseinsberechtigungen,

es sind unterschiedliche Erfahrungen, man sollte sie nicht gegeneinander ausspielen und es ist schön, dass es beides gibt und ich glaube das ist ein gutes Schlusswort für diese Diskussion. Danke euch drei, das war sehr spaßig.

Ja, sehr schön.

Danke euch.