

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Tagobank-Geschäftskunden.

Wer ständig da ist, wenn die Heizung streikt.

Sich auch nach Feierabend für das Recht seiner Kunden einsetzt.

Oder Gärten in Oasen verwandelt.

Verdient eine Geschäftsbank, die selbständigen Rückenwend geht.

Tagobank-Geschäftskunden.

Wir unterstützen Ihre Pläne mit unserem unkomplizierten Businesskredit.

Jetzt Terminvereinbaren auf tagobank.de

Nico öffnet sein Amazon-Paket und ist hin und weg.

Smartes Design und starke Saugkraft.

Ein erstklassiger Staubsauger zu einem traumhaften Preis.

Nico gibt fünf Sterne.

Sternebewertungen von euch und Sternepreise von uns.

Starte jetzt eine Suche auf Amazon.

Wenn jemand zu mir kommt und sagt,

hast du schon diese hitzige Diskussion auf Twitter gesehen,

dann schrei ich, halte mir die Ohren zu, renne weg,

verschanze mich in der nächsten Bestenabstellkammer,

atme ein paar Tage lang in eine Papiertüte

und komm dann irgendwann wieder raus, wenn ich denke,

dass die Luft rein ist.

Will damit sagen, bitte bleibt mir weg mit Diskussionen auf Twitter.

In diesem Fall will ich aber eine Ausnahme machen,

weil es um eine Twitter-Diskussion geht, die auch mich umtreibt,

nämlich um die Frage, wie sehr uns Spiele an die Hand nehmen dürfen.

Entzündet hat sich diese Debatte in einem Tweet des Users FB Aesthetics,

der Bilder aus dem Remake von Resident Evil 4 geteilt hat

und darauf sind Gegenstände zu sehen.

Also Fesser, Munitionskisten, Fenster, mit denen man interagieren kann.

Und damit man das auch bloß nicht übersieht,

sind diese Gegenstände dick und fett mit gelber Farbe markiert

oder mit gelben Klebebändern beklebt.

Und dazu schrieb FB Aesthetics, das muss aufführen.

Über 16 Millionen Mal wurde dieser Tweet inzwischen angezeigt

und ja, das ist eine spannende Diskussion.

Ist es denn wirklich notwendig, uns so plakativ zu führen,

um Orientierungslosigkeit oder gar Frust zu vermeiden?

Oder unterschätzen Entwickler auch manchmal unsere Fähigkeit,

uns in Spielen zurechtzufinden? Darüber möchte ich sprechen

mit zwei Gästen, die für mich immer dick und fett markiert sind,

wenn es um gute Gespräche geht.

Gerade noch hat er in Wollong Fallen Dynasty leuchtende Sachen

vom Boden aufgesammelt.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Jetzt ist er hier. Herzlich willkommen, Divi Halei.

Hallo.

Ebenfalls mit dabei ist meine Kollegin, die Resident Evil 4 in ihrer Spiele-Sammlung dick und fett mit gelber Farbe markiert hat, weil sie so gerne mit dieser Serie interagiert.

Hallo, Geraldine Hohmann.

Hallo, Micha. Ich bin so froh, dass du den Weg zu diesem Podcast ausreichend für mich markiert hast.

Denn was viele nicht wissen, ich sehe verdammt schlecht nahezu nichts und ich brauche deutliche Markierungen, um diesen Podcast zu finden.

Ja, schön, dass ihr beiden da seid.

Bevor es losgeht, gibt es jetzt noch ein kurzes Wort von unserem Sponsor, aber auch in eigener Sache.

Vom 14. bis 16. April findet in Leipzig die Cactus statt.

Das neue Gaming Festival, wo auch wir von GameStar, GamePro und MineMMO vor Ort sind, um euch zu treffen und live zu streamen auf unserem Twitch-Kanal Monsters & Explosions.

Und Streaming ist auch eines der großen Themen der Cactus.

Innerhalb der Entertainment Area, wo ihr neue Spiele und Hardware ausprobieren

und Bühnen-Shows erleben könnt, gibt es nämlich eine eigens

ingerichtete Streaming Area. Dort könnt ihr bekannte Streamerinnen

und Streamer treffen und ihnen beim Livestreaming quasi über die Schulter schauen.

Außerdem gibt es einen How-to-Stream-Stand mit hilfreichen Tipps für alle, die selbst mit dem Livestreaming durchstarten wollen.

Also strömt nach Leipzig auf die Cactus, den Link zum Ticketverkauf und weitere Infos findet ihr wie immer in den Show-Notes.

Wir sehen uns in Leipzig.

Gelbe Farbe in Resident Evil 4. Der FPS-Settings, der Twitter-User, der das Ganze angestoßen hat, hat zu dem Thema auch eine Umfrage gemacht.

Ob das gute oder schlechte Ergänzungen sind, diese dicken Farbstriche auf den Gegenständen und tatsächlich zum Aufnahmezeitpunkt sagen

74 Prozent der Leute, die an dieser Umfrage teilnehmen,

das ist eine gute Sache. 26 Prozent sagen, das ist schlecht.

Das fand ich mega überraschend. Also hätte ich nicht erwartet,

weil es für mich erst mal intuitiv, weil wir ja auf Twitter sind,

es ist aufregen, intuitiv erst mal richtig zu sagen, oh mein Gott,

wie schlimm ist das?

Jeralim, ist das für dich als Resi-Fan auch störtig?

Sowas im Spiel?

Es kommt darauf an.

Ich muss dazu sagen, dass diese Debatte eigentlich noch tiefer geht als nur über die gelbe Farbe.

Weil die gelbe Farbe gibt es ja schon seit Resident Evil 7,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

die gab es auch in Resident Evil 8 und die gab es auch im Resident Evil 2 Remake und im 3 Remake, also das ist nicht neu. Und auch im Remake von 2 und 3 gab es das ja im Original nicht und wurde dann hinzugefügt.

Da ist es aber, glaube ich, weniger aufgefallen, weil es einfach in diesem Stadtsetting, in diesem urbanen Setting irgendwie organischer gewirkt hat, wenn zum Beispiel irgendwas mit einem gelben Klebeband umwickelt war, weil zum Beispiel ohnehin das Fenster kaputt war und dann klebte da halt gelbes Klebeband drüber, ist das logischer, als wenn man in so einem europäischen Dorf ist, wie jetzt in Resident Evil 4 und einfach alles mit gelbem Graffiti angesprüht ist.

Deswegen fällt es da vielleicht einfach mehr auf.

Ja, es ist aber neu, in dem Sinne, dass es das in der Reihe früher nicht gab.

Und die Debatte geht eigentlich noch tiefer und diese gelbe Farbe ist nur so ein bisschen stellvertretend dafür, weil Resident Evil 4 Remake macht noch sehr viel mehr Sachen in Sachen Spielerführung.

Es hat zum Beispiel auch angefangen anzuzeigen, wenn Gegner irgendwie eine Melee-Attacke machen.

Dann hat es jetzt so ein Pfeil, der aufleuchtet und dir zeigt, hey, jetzt kannst du dir und die Gegenattacke machen.

Es gab es früher nicht.

Früher hat man das einfach anhand der Animationen gesehen und das ist ja auch Teil des Gameplays gewesen, dass man die Gegner beobachten muss, dass man weiß, welche Animationen steht für was, welche Animationen kann ich wie kontern und jetzt hast du immer diesen Pfeil, der dir sagt, hier, du musst das jetzt machen übrigens, hier wusstest du schon, du kannst das jetzt machen und da gibt es noch ein paar mehr Details und diese gelbe Farbe ist eigentlich nur die Spitze des Eisbergs und deswegen sehe ich das mit gemischten Gefühlen, weil theoretisch finde ich das gerade in dem Spiel wie Resident Evil völlig in Ordnung, weil Resident Evil steht für mich jetzt nicht unbedingt für ultimative Immersion und Sandbox Gameplay, sondern steht für mich sehr für, ich möchte gern alles finden, ich möchte gern alles ausprobieren, ich sehe gern auf einen Blick, was für mich interaktiv ist

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und wenn es organisch eingebaut ist, wie jetzt im Fall vom 2er Remake und auch in den vorherigen Teilen, ist es mir nicht wahnsinnig negativ aufgefallen, dann ist das völlig in Ordnung, aber ja, das 4er Remake dummt ein paar Sachen runter und hat sich auch weniger Mühe damit gegeben, diese gelbe Farbe organisch irgendwie in die Welt einzubauen. Ja, kann natürlich ein Trick sein der gelbe Farbenindustrie, wir werden es nie rausfinden.

Wie ist es, als wir das Thema besprochen haben und einfach nur, das war einfach nur eine Nachricht in unserem Teams Chat, die wir an uns drei verschickt haben sozusagen und gemeint haben, hey, lass uns doch darüber reden, hat Dimmy sofort gesagt, oh, da passt Volon von deinestie perfekt dazu.

Wieso?

Muss ich das jetzt erklären, warum? Verdammt.

Nein.

Nee, nee, ist schon gut, wir können auch...

Ja, also ich finde, man merkt Volon eben auch an, dass es so sehr viel auch mit moderner Designsprache arbeitet, weil das ist ja auch ein Souls-like Spiel, das ist ja von den Neo-Entwicklern, das ist tendenziell ein sehr schwieriges Spiel, eins, das dich an vielen Punkten nicht bei der Hand nimmt, sondern dich auch mal einfach an einem Boss knabbern lässt und du musst halt sehr viele Mechaniken lernen.

Also, es ist gar kein Spiel, das dich überall verwöhnt, aber es arbeitet eben bei der Führung der Leute schon mit modernen Sachen.

Also zum Beispiel dieses klassische, was man mittlerweile in jedem Spiel hat, wo man klettern kann, dass halt die Wände so weiß geschraffelt sind, schraffiert sind, wo du halt dann hochklettern kannst, oder eben, dass die alle Gegenstände superhelle, gelb, golden, leuchtende, ja, so kleine Flammen sind, die du dann aufsammeln kannst.

Also es ist sehr schwer beim Erkunden der Welt, die relevanten Dinge zu verpassen.

Und das ist, finde ich, gerade bei so einem Spiel eigentlich ein ganz interessanter Gegensatz, dass du auf der einen Seite sehr fordernde Kämpfe hast, sehr anspruchsvolle Herausforderungen,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

eine Erkundungsspielerführung,
die eigentlich total absolut konvergent ist
mit dem, was wir auch von Ubisoft spielen,
die ja dann durchaus ein anderes Anspruchslevel
an den Start bringen.

Ja, und es ist, finde ich, sehr interessant,
weil gerade bei Wollong sehe ich auch,
es haben ja unter diesen Twitter-Posting
dann auch Devs sich gemeldet und darüber gesprochen,
dass es eben so unglaublich schwierig geworden ist,
den Leuten auch klar zu machen,
wenn sie ein Spiel spielen, ein modernes Spiel spielen,
mit was du interagieren kannst,
mit was du nicht interagieren kannst, wo du lang gehen kannst.

Das ist bei Wollong genau das Gleiche,
weil du hast halt diese, das spielt ja im antiken China,
und du hast da ganz viele Felsstrukturen
und ganz viel Geröll und alles drum und dran.
Das heißt, wenn mir nicht angezeigt werden würde,
weil man Charakter kann auch so Doppelsprünge machen
und alles, wenn mir nicht angezeigt werden würde,
wo ich halt hoch kann und wo nicht,
würde es dazu führen, dass ich halt sehr oft
wie so ein Otto einfach an Felsen hoch hüpfte
und dann halt dann runterschlitterte.

Und das ist einfach heute anders
als bei dem ersten Tomb Raider oder so,
wo die gesamte Welt ja aus Blöcken gebaut war
und die Lesbarkeit von diesen sehr
aus heutiger Sicht reduzierten Spielen
war natürlich viel, viel, viel leichter.

Du hast sofort schon im ersten Level verstanden,
wie weit Lara springen kann,
weil es immer genau ein klarer Abstand war,
wo sie hoch kann, wo sie nicht hoch kann
und mit was du wie interagieren kannst,
welche Du ziehen kannst, welche nicht.

Das ist heute halt einfach schwierig,
wenn Du einen Resident Evil Level hast
mit hunderten Komoden und Schränken,
weil das Ganze ja ein Herrenhaus ist,
mit super vielen Details,
aber Du eben nur zwei davon öffnen kannst,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

weil es auch blöd wäre, 100 Schränke zu öffnen.
Das macht keinen Spaß.
Ja, das ist ein total wichtiger Punkt,
weil gerade Resident Evil ja ganz früher
bei seinen alten Teilen noch die vorgerenderten
Hintergründe hatte
und interaktive Kisten eben nicht vorgerendert waren
und das Leiting hatten als die restliche Umgebung.
Das heißt, da war es nicht notwendig zu sagen,
wir markieren das nochmal extra in gelb,
damit Du auch ganz sicher sein kannst,
dass das interaktiv ist.
Aber ja, jetzt mittlerweile hat man natürlich
viel so Klatter einfach drumherum,
also sehr viele Objekte,
die einfach nur zur Dekoration da sind
und mit denen man nicht interagieren kann.
Das heißt, ich verstehe grundsätzlich
den Gedanken dahinter.
Ich verstehe aber auch die Debatte,
wenn es einem selbst
den Erkundungsdrang nimmt.
Und wenn es vor allem
keine Option ist,
das ist auch, worüber sich die Leute teilweise
geärgert haben, dass sie diese Markierung
nicht optional ausstellen können.
Neuer Gegenstand
Schwamm,
mit dem Du einfach diese Farbe dann so runter scrubben kannst
von Sachen in Resident Evil 4.
Ich finde, Ihr habt ja vollkommen recht,
diese Markierung
ist ja gut einerseits Führung,
aber andererseits dieses Zeichen
ist eine Einschränkung.
Weil es ist nicht intuitiv verständlich
für mich, dass ein Schrank geöffnet
werden kann, ein anderer aber nicht.
Oder das eine Kiste irgendwie
Sachen enthält,
eine andere aber nicht je detaillierter
diese Umgebung werden.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Und ja, man kann an dieser Stelle sowieso entweder je für Sandbox-Spiele halten und es mag sein, dass noch eins kommt im Verlauf unseres Gesprächs. Aber grundsätzlich verstehe ich auch das Dilemma. Und dann muss ich mal weggehen von Resident Evil, wenn man sich ein Spiel anguckt, wie Hogwarts Legacy. Und da insbesondere, wie die innere Räume gestaltet sind. Also halt Schloss Hogwarts. Ich muss überlegen, wie es heißt. Und dann siehst du so mega detaillierte Kaffeeservice auf den Tischen stehen. Und überall sind kleine Sachen in den Regalen und irgendwie Reagenzgläser und Pflanzen und halt eine Menge Details einfach dank der modernen Engines, wie soll man denn dann noch blicken, was da benutzbar ist. Und was nicht. Und Hogwarts Legacy macht sogar dann noch kann man auch drüber streiten, ist es dezent oder nicht. Die blenden halt so einen kleinen weißen Böbbel über Gegenständen ein, der dann zu einer Taste wird, wenn du näher dran bist. Aber du siehst halt diesen weißen Böbbel, das da was ist, den siehst du dann schon aus einiger größerer Entfernung. Ich weiß spontan nicht, ob das abschaltbar ist, weil das ist natürlich immer das, was man am Ende dann sagt, so hey, mach das doch einfach optional, gebt uns doch die Möglichkeit zu sagen, wir wollen das nicht, wir wollen Schloss-Hockwords durchsuchen, wir wollen jede T-Tasse umdrehen, ob da irgendwas Benutzbares drunter ist. Aber es ist dann trotzdem schade,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

finde ich.

Wenn du das dann so drin hast, wenn es nicht abschaltbar ist, gerade jetzt war ja auch die Farbe in Resident Evil 4, dann ist es für mich immer so ein Immersionsbrecher, weil ich immer bemerke, ich bewege mich in einer geführten, in so einer Gamey-Umgebung.

Wisst ihr, was ich meine?

Ich habe immer das Gefühl, was ich hier erlebe, folgt halt einem vorgegebenen Pfad und um es an der Stelle noch zu droppen, und dann ist mein Rand vorbei, das erinnert mich immer so an das letzte Thief.

Das letzte Thief

von, wann war das?

2016 oder so, wo sie gesagt haben, wir lassen diese Serie wieder aufleben, wir lassen diese Serie wieder aufleben, wie Thief kommt zurück.

Und ich liebe ja Thief und Dark Project, Schleichen mit dem Meister Diebe und so was.

Und dann machen sie dieses neue Spiel und machen es genau nach dieser neuen Designsprache auch,

dass, hey,

wenn du deine Schritte,

also deine Stiefel,

machen nur Geräusche, wenn du durch Glasscherben läufst.

Deswegen haben wir schön Glasscherben verteilt.

Und klettern, weißt du, klettern kannst du nur da, wo das Fensterbrett weiß angemalt ist.

Und ich habe mir dann auch so gedacht,

das ist nicht mehr Thief,

weil das Tolle am Thief war

und an den alten Dark Projects

dieser Sandbox-Gedanke,

dass man ja theoretisch überall klettern kann,

so ich denn hinkomme

oder ein Seilpfeil schießen

und mal schauen, ob ich irgendeine alten Ruine

hochklettern kann, wenn da zufällig ein Holzbalken ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Oder mal schauen, ob ich an der Wandtuch ziehen kann,
da drüben, um mein Ziel zu erreichen.
Und natürlich darauf zu achten dabei,
auch wie ist denn der Boden eigentlich
beschaffen, auf dem ich mich bewege?
Schrittgeräusche auf einem Teppich
machen weniger Geräusche als Schrittgeräusche
auf einem so Fliesenboden
und die machen weniger Geräusche als Schritte
auf einem Metallboden. Also eine viel
organischere und glaubwürdige Art,
mich durch eine Welt zu bewegen,
als einfach stumpf zu sagen,
der Gegner hört dich nur,
wenn da Glasscherben liegen.
Deswegen gibt es die
Glasscherben-Textur.
Das reißt mich raus.
Wie geht es euch?
Ich glaube, dass das ein ganz schmaler
Grad ist. Ich glaube, dass es
manchmal gut gemeint und schlecht
umgesetzt ist und es gibt
dann einfach winzige
Anpassungen, die man machen könnte,
damit es sich immersiver anfühlt. Also
an dem Beispiel, was Demi genannt hatte,
mit so Griffkanten, dass man immer sagt,
jetzt ist die Wand hier weiß, hier kann ich
offensichtlich hochklettern.
Kommt natürlich immer auf die Welt an,
aber es gibt immer eine organischere Möglichkeit,
wenn man zum Beispiel jetzt
wirklich in der Welt ist, in der man
hauptsächlich organische
weiche Erdhänge oder so was
hochklettert, kann man immer sagen,
hier sind schon mal Leute hochklettert,
man sieht hier Spuren von Leuten, die schon mal
hochklettert sind. Das zeigt mir,
ich kann hier hochklettern. Und das wäre
organischer als zu sagen, wir markieren
das alles mit einem weißen Böppel oder

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

wir streichen die Wand weiß,
weil es keinen Sinn zu sagen,
streichen alle Wände weiß, wo man
die Wand hatte. Also, man muss sich immer
so ein bisschen auch die Frage stellen,
wie das in die Welt passt. Und dann ist
es für mich ein hilfreiches Tool.
Und beim Beispiel Resident Evil nochmal,
ist es wie gesagt jetzt über die Zeit
auffälliger geworden.
Es war für mich völlig nachvollziehbar,
dass ein
Sicherungskasten in Resident Evil
mit gelben Klebeband zugeklebt war.
Und ich daraufhin wusste, oh, das ist
Klebeband, was ich entfernen kann,
wenn ich ein Messer habe oder eine Schiere
dieses Klebeband durchtrennen kann.
Das ist für mich viel nachvollziehbarer,
als zu sagen, hey, in diesem europäischen
irgendwie
altenbotischen Dorf sind Leute rumgegangen
und haben alle Kisten gelb
angesprüht, weil sie irgendwie Lust
darauf hatten. Das ist halt was, was man
dann doch merkt. Also, wir sind ja nicht doof
als Spieler. Ich finde aber
den Gedanken dahinter,
den Accessibility-Gedanken
grundsätzlich gut. Und wie gesagt,
in Resident Evil,
das ist so eine Hinkeinsspiel, was ich besonders
Sandboxie spiele. Und ich glaube,
da geht es den meisten so. Da möchte
man ja einfach durch und alles sammeln
und alles looten.
Aber es geht eben noch weiter.
Wie gesagt, diese gelbe Farbe ist nur die Spitze
des Eisbergs, dass sie zum Beispiel auch
Original-Szenen aus Resident Evil 4, die
vorher interaktiv waren,
jetzt zu einer Cutscene gemacht haben,
weil sie offensichtlich den Spielern nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

mit Zutrauen im richtigen Moment zu schießen oder so.

Und das ist halt ein bisschen so, dass die Leute nicht mehr auf die Kiste vertreten.

Ich würde auch noch mal finde, das ist ein wichtiger Punkt, dass diese eigentliche Kistendebatte und auch generell im Rahmen von Accessibility da ist man ja schnell mit fertig.

Bei den Kisten ist halt die Frage, hätte man es einfach dezenter machen können oder hätte man es abschaltbar machen können. Und dann ist ja auch gut.

Accessibility ist ja eine super Sache. Das heißt, mehr Optionen sind immer besser.

Und das führt, dass

die Devs so ein Stück weit Abkürzungen machen oder dass Spielmechaniken flacher sind, als sie hätten sein müssen oder nicht so spannend sind, wie sie hätten sein können. Und ich finde, dass Sachen werden zu Cutscenes gemacht, die vorher interaktiv waren, ist ein gutes Beispiel dafür. Ich finde, Thief ist ein gutes Beispiel dafür.

Aber zum Beispiel auch Assassin's Creed, das Parkourzeug, Assassin's Creed ist auch ein gutes Beispiel dafür, weil natürlich du sollst dich ja fühlen als Ezio Auditore Profi-Athlet. Und dann hast du dann eben eine Verfolgungsjagd, da gibt es dann eine Cutscene, irgendwie du siehst, da flieht jemand vor dir und dann bekommst du die Kontrolle und da wird genau vor dir angezeigt, hier ist eine Rampe, da kannst du hochlaufen und dann sind ganz zufällig da, ganz viele irgendwie Leuchter und so weiter hintereinander platziert, dass du super elegant an der Hauswand entlang hochkraxeln kannst und so. Das gibt dir natürlich im ersten Moment dann dieses coole Gefühl, ohne dass du was dafür gemacht hast. Aber

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

auf der anderen Seite siehst du eben einen älteren Assassin's Creed, da gibt es ja eine ganze Szene von Leuten, die dieses Parkour-System wirklich meistern und die versuchen daraus so eine Art Sandbox-System zu machen oder Mirror's Edge ja. Wie spannend Parkour eigentlich sein kann, wenn ich mehr Verantwortung bekomme coole Stanz zu machen. Ich meine Mirror's Edge hatte auch diese super klaren roten Idealpfade, aber es war irgendwie klarer markiert, dass das wirklich nicht ist. Also die wurde vom Spiel immer wieder gesagt, halt dich da nicht dran, wenn du keinen Bock drauf hast, mach was anderes und so hast du eigentlich eine tiefere Mechanik. Oder du hast so was wie die klassisch die uralte Debatte um die Detektivsicht aus Batman, die ja auch mittlerweile auch in der Assassin's Creed Origins hast du dann ja auch so Tatorte, wo du schauen kannst, was da passiert ist und was machst du als Spieler? Du läufst halt einfach da so lange rum, bis du alle Lupensymbole angezeigt bekommen hast. Dann drückst du halt auf X und dann sagst du Bayek irgendwas und dann ist gut. Vergleichst du das halt mit einem Shadow Combs, Crimes & Punishments, wo du ja wirklich selbst denken musst, ja? Also stell dir vor, du hast diese Rätselräume, wo irgendwas passiert ist und am Ende wirst du einfach gefragt, was ist hier passiert und du musst selbst die Antworten auswählen und deduzieren, was da passiert ist. Das wäre ja inhaltlich viel, viel spannender, aber du musst eben dann als Game Designer auch anders daran gehen. Du musst die Räume anders strukturieren, du musst klare Geschichten erzählen, es ist Anspruchsvoller, als einfach zu sagen, ich setze jetzt hier 4 Story Proms und dann findet Bayek halt

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

selbst raus, was da passiert ist und meine Aufgabe als Spieler ist einfach nur, die zu finden und X zu drücken.

Ja, ich finde, um das Kurs festzuhalten, die Sichtmodi sind halt immer so ein bisschen das Mittel der Verzweiflung, glaube ich, was man selber kriegt als Entwicklerteam, wenn man sieht, oh mein Gott, wir markieren zu viel. Und wo man das sehen kann, ist bei Horizon Zero Dawn und dann Horizon Forbidden West, wobei Horizon Zero Dawn ja wirklich alles, was erkletterbar war, irgendwie gelb angestrichen war oder weiß angestrichen war, halt irgendwie Vorsprünge in Klippen, natürlich die entsprechenden Stellen an diesen Robo-Saurian, Seile und Co.

Also du wusstest immer genau, wo gelbe Farbe ist, komischweise ist es auch immer gelb, so als Warnfarbe irgendwie, wusstest du genau, da kann Aloy dran hoch klettern, muss ich mich gar nicht jetzt weiter umschauen. Klar, an manchen Stellen muss man dann immer noch ein bisschen gucken, okay, wo ist der nächste Vorsprung, wo ich irgendwie mich rüberhangeln kann aber grundsätzlich, das war halt im ersten Teil und im zweiten Teil haben sie dann gesagt, alter ja, das macht unsere Welt aber halt, also wer hat das denn gemacht, wenn man mal überlegt, wir versuchen hier auch eine glaubwürdige Welt zu bauen, die ja auch eine tiefe Hintergrundgeschichte hat, die man enträtselt im ersten Teil und wer hat denn die Klippen eigentlich verangemalt?

Also ist da irgendwie einem im Farb einmal durchgelaufen, hat da irgendwie die weißen Striche verteilt, dass dann irgendjemand, der mal kommt weiß, da geht's hoch und was sie dann als Ersatz für diese Markierungen rauszunehmen

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und stattdessen diesen
Fokussicht-Modus von Aloy
auszubauen und zu erweitern
halt um eine Funktion,
die der dann diese Bruchkanten anzeigt
in den Klippen, an denen du dich
entlanghangeln kannst, dass man zumindest
eine immersivere
Möglichkeit hat, Dinge
aufleuchten zu lassen. Und bei The Witcher
ja genau dasselbe, auch da
ja okay, eine Blutlache am Boden,
wir können die ja nicht schillern lassen
oder brennen lassen mit
bunten Flammen, damit Leute sie finden,
wenn die halt nur ganz klein ist, was bauen wir ein?
Ah, der Hexa
hat doch Instinkte, also machen wir so
ein Sichtmodus, wo er auf diese Instinkte zurückgreift
um die kleinste Spur
von Blut da hinten beim dritten Baum
von links zu finden. Also alternativer
Sichtmodus. Also das ist immer
so ein bisschen die Umgehungsstraße, die man nehmen kann,
wenn man nicht will, dass die Umgebung jetzt komplett
zugekleistert sind mit irgendwelchen Hinweisen.
Weil sie aber eigentlich sagen wollte,
das war jetzt nur meine Umgehungsstraße,
weil mir das gerade eingefallen ist,
was ich an die sagen wollte ist, was du
angesprochen hast, Dimi, ist ja
eine spannende Frage generell, mit welcher
Philosophie, mit welcher Entwicklungsphilosophie
ich an mein Spiel
herangehe. Will ich
Leuten
einfache, also nicht unbedingt einfache
im Sinne des Fähigkeitsgrades, aber
klar erkennbare
und auch leichter, erlangbare
Befriedigungen geben, wenn ich ihnen
genau zeige, wie der Weg sein wird, den
sie gehen müssen. Kann ja sein,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

dass sie dann beim Klettern den Assassin's Creed trotzdem noch irgendwie gucken müssen, okay, wo kann ich jetzt, von welchem Punkt aus kann ich mich jetzt darüber hangeln oder kann ich irgendwie darüber springen. Aber das ist halt schon relativ easy machbar ist. Will ich das? Oder will ich ihnen die eigentlich viel größere Befriedigung geben wie bei Sherlock Holmes, ein Rätsel oder eine bestimmte Situation halt am Ende selbst mit eigenen Ideen, eigenen Gedanken und aus eigenem irgendwie Antrieb, so Player-Expression nennt man das ja auch, selber gelöst zu haben. Was ja einfach wie uns alle Entwicklerinnen und Entwicklern, mit denen wir jemals gesprochen haben, bestätigt haben, die so viel befriedigendere Methode ist, ja, wenn du halt ganz viele Möglichkeiten hättest und kannst dann selber rumprobieren und kannst selber so wie in diesen alten Physikpuzzle spielen, so Incredible Machine und Co, kannst selber die Lösung finden und sitzt dann da und denkst Yup, yup, das ist mein Werk, baumarkmäßig. Und ich glaube, man tendiert halt heute oft, gerade bei AAA-Spielen, die ja sehr große Zielgruppen ansprechen müssen, man tendiert halt sehr oft zu ersterem. Lieber klarer, lieber einfacher, lieber auf Frustschwellen vermeiden, weil wir wissen Frustschwellen werfen Leute aus dem Spiel, also man hört tatsächlich irgendwas zu spielen, wenn man zu lang an der Stelle rumsteht und da haben wir wieder

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

den Fluch des Wachstums.
Das ist halt einfach heute so viel mehr
Leute spielen und auch so viel mehr Leute
in, ja, ich sag mal, in anderen
Lebenspositionen.
Also nicht nur mehr Masse,
es ist immer ein bisschen simpel gesagt
und man sagt, ja, die muss ja
400 Milliarden Menschen
ansprechen. Nee, es sind auch Leute,
die halt jetzt berufstätig sind,
zum Beispiel, die Spiele spielen
und die halt, wenn sie abends dann
aus der Fischfabrik nach Hause kommen,
keinen Bock mehr haben,
irgendwie 3 Stunden lang
an einer Kletterpassage in Assassin's Creed
festzuhängen, sondern die wollen halt
weiterkommen, die wollen Erfolgserlebnisse.
Es wird mir ganz genauso gehen, wenn ich abends
nach harte Arbeit irgendwie mich hinsetzen würde
und sage, ich spiele jetzt irgendwas noch zur Entspannung.
Oh, okay, jetzt habe ich
hier den
Temple of Doom im Indiana Jones Spiel.
Da bin ich mal sehr gespannt, Bethesda,
wie das da aussehen wird.
Und ich will aber jetzt nicht irgendwie
3 Stunden rumprobieren, um rauszufinden,
wie man da in die Opferkammer
kommt. Also echt
eine schwierige
philosophische Zwickmühle in dem Fall auch.
Ja, aber
um da auch den Kreis zu schließen
zu Demis Sherlock Holmes Argument,
kann man einfach auch mal
festhalten, es muss immer
Spielerführung geben. Manchmal ist sie gut
versteckt, aber so ein Tatort
wird so oder so gebaut.
Es ist ein gebauter Tatort,
der eine Erfahrung bieten soll

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und durch den man
auf die ein oder andere Art als Spieler
durchgeleitet wird. Sei es jetzt
superdecent, dass man
wirklich einfach nur bestimmte
Sachen auf eine Art platziert,
dass sie auch findbar sind für den Spieler
oder sei es eben superplump,
indem man kleine weiße Bubble irgendwie
über alles drüber macht oder Lupensymbole,
dass man auch wirklich nichts verpassen kann.
Aber beides ist eine Form der Spielerführung
und beides gibt
immer nur die Illusion, dass man selbst
irgendetwas gefunden oder gelöst hat,
weil beides
einfach nur dafür sorgt, dass der Spieler
eine bestimmte Erfahrung im Idealfall
hat. Und es gibt ja ein Spektrum,
auf dem man das machen kann,
aber alle Spiele brauchen Spielerführung.
Du wirst immer auf irgendeine Art geführt.
Wenn du irgendwo nicht hin kannst
in einem Spiel, ist das immer Spielerführung.
Wenn du irgendwo hin kannst, wenn du
einen Raum betrittst und
irgendwas direkt vor dir liegt
und du es als erstes sehen kannst
oder wenn du irgendwas bewusst nicht
sehen kannst, weil du einen Raum betrittst
und es hinter dir liegt. Das ist alles
Spielerführung, nur manchmal
ist es eben dezenter als Lupensymbol.
Ja, das ist
auch die Debatte, die bei Dark Souls immer
geführt wird. Das ist ja eigentlich
diese Räume, die aus selbst dem ersten
Dark Souls so minutiös
sein sind, das eigentlich genau
vorhergesagt wurde
oder vorhergedacht wurde, wann
mit was konfrontiert wirst
und kein Gegner ist zufällig platziert.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Alles folgt da so in einer sehr klaren Komposition, die aber natürlich völlig unerkennbar ist. Also so manche Sachen sind erkennbar, wie wenn du in irgendeinem Souls-Spiel, das ist bei Wollong auch so, irgendwo lange läuft und rechts geht es um ein kleiner Gang, du weißt einfach, du wirst von der Seite angegriffen. Oder da liegt ein Item am Ende und wenn es gut geht, dann ist es halt eine bewusste Subversion von dem, was du erwartet hast, um dich, wie mit den ausbleibenden Jumpscars, um dich auf die falsche Pferde zu führen. Ich glaube am Ende ist halt, also worüber ich halt in letzter Zeit häufiger nachdenke, weil ich habe jetzt mit meinem besten Freund, wir haben beide so ein bisschen die Schnauze voll gerade von Multiplayer-Shootern, weil wir gemerkt haben, dass diese permanenten Dopamine-Shots, die dir halt das Spiel gibt, dadurch, dass es dich so sehr bei der Hand ist, dadurch, dass du für jeden Bums irgendeine Challenge freigeschaltet bekommst und so, dass das, was da drunter liegt, nämlich das eigentliche Spielen sich so ein bisschen mittlerweile hohl anfühlt, dass wir eigentlich gar nicht mehr so viel Bock auf zum Beispiel Code of Duty haben, aber es halt noch weiter spielen, einfach nur um halt irgendwie Feierabend ganz locker, wenn man wenig zeitelt, man kommt aus der Fischfabrik, um halt noch so ein paar Dopaminstöße abzugreifen. Aber ich glaube, sonst sind halt Spiele mittlerweile, ich glaube, Devs haben halt das, die Leute frustriert sind und aufhören und sie gehen davon aus, dass du eben eine sehr niedrige Frust-Toleranz hast. Und ich merke halt bei mir, das stimmt auch mehr und mehr. Also ich habe jetzt irgendwie

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

angefangen, das Expeditions
Rome heißt es, glaube ich, dieses Römer-Rollenspiel,
das letztes Jahr rauskam.
Habe ich im Gamepass mal runtergeladen, weil ich Bock
auf Römer-Dings hatte und habe das aber nochmal
angefangen zu spielen. Und das ist halt am Anfang
sehr klassisch, ne, Charakter-Stellungen, viel
Story, viel, okay, so funktioniert in der Kampfsystem,
die Erklärung, da habe ich schon wieder ausgemacht.
Ja, weil mir das an einem Feierabend
zu viel war. Und man führt
diese Diskussion ja sehr viel im Social
Media Bereich, mit Aufmerksamkeitsspannen
und so weiter. Aber ich frage mich manchmal,
ob man sich auch selbst dagegen wehren
muss, sich zu sehr darauf zu erziehen,
diese maximale Lesbarkeit
von Spielen zu erwarten. Wisst ihr, was ich meine?
Also, wenn ein Spiel zu lesbar ist,
dann arbeite ich mich ja
wirklich nur noch von einem Prom
zum nächsten. Ich gehe von einem Leuchten
ein Item zum nächsten. Ich ignoriere alles,
was drum herum passiert. Und irgendwann fange
ich auch anders zu erwarten und gehe halt in Level
rein und denke mir, okay, was sind die 5 Trigger,
wie funktioniert dieses Spiel? Bei Alien
Isolation, ich wollte genau wissen, okay, was,
wie funktioniert dieses Alien, wie funktioniert
diese KI, worauf muss ich achten, damit ich
alles Unnötige weglassen kann, damit
mein Gehirn davon verschont bleibt. Und eigentlich
ist das doch schade, finde ich,
weil Spieler ja auch anders sein können.
Ja, wenn du irgendwie in eine Umgebung reingehst
und dich wirklich darauf einlässt, tauchst du ja eigentlich
also ich finde es eigentlich ein spannendes Thema,
was da dran hängt.
Ja, komplett.
Und das ist
eigentlich die perfekte Analogie auch zu den
Minimap-Icons
in Open Worlds, die wir ja auch gerne

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

kritisieren, als
naja, das ist halt der
ein Enttäuschungsvermeider
auch da wieder.
Moment, wenn ich, also ich lerne
sozusagen, ein Spiel auf
eine bestimmte Art zu spielen, nämlich diesen
Spiel zu folgen, weil ich weiß
und schnell merke,
wenn ich es nicht mache, das ist ja gar nicht alles interessant.
Es ist ja gar nicht jedes Haus
interessant in der Welt von
Assassin's Creed, selbst wenn sie kleine Details
irgendwie und kleine Animationen eingebaut haben
und sich super viel Mühe gegeben
bei der Gestaltung dieser Welt.
Ich bin schon von sich aus
durch diese Führung darauf erzogen
zu wissen,
ja, außerhalb dieser Führung gibt es
nichts, was es irgendwie
wert wäre, erlebt
zu werden.
Und das erzieht mir selber natürlich auch ein bisschen
die Freude daran ab, dieses, einfach dieses
Erleben zu suchen.
Es kann ja sogar sein, dass ich in der Welt von
Assassin's Creed Odyssey nette kleine
Szene finde oder Watch Dogs finde ich.
Das ist ein super Beispiel dafür, wenn du dir die
Watch Dogs Welt vom ersten Teil, ich glaube
in allen Teilen, aber ich kenne den ersten nur,
die anderen fand ich furchtbar, egal.
Wenn du diese Welt ein bisschen anguckst
und die Schauplätze erkundest, dann findest du
also Skripszenen und Skriptsequenzen,
die man beim Vorbeifahren
oder Rennen und nur Eiken abgrasen
überhaupt nicht bemerkt.
Aber
sie haben halt, weil wir so gelernt haben
uns irgendwie die
pabloche Glocke überall zu hören und nur den

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Belohnungsreflexen zu folgen dann, sie haben halt keine Relevanz im Sinne der Spielmechanik. Also wenn du eine kleine Szene bemerkst kommt dann halt kein Daumen und sagt 10 Erfahrungspunkte und jetzt hast du die Pistole freigeschaltet oder sowas, sondern Glück und Szene bemerkt. Ja, ja, Szene bemerkt. Ja, ich schieße, wenn Szene bemerkt. Nee, ich muss da total zustimmen, auch dass man selber die Geduld verloren hat, so ein bisschen. Ich merke das daran, ich spiel gerade wieder Zelda Majora's Mask auf diesem furchtbaren Nintendo-Emulator von Nintendo Online, das ist ganz grauenhaft. Aber es ist ja eigentlich eines meiner absoluten Lieblingsspiele und ich habe das als Kind wirklich rauf und runter gespielt. Und dann habe ich nochmal das DS-Remake gespielt, was auch furchtbar war. Warum kriegt Nintendo das nicht und das ist ein anderes Thema. Ich spiel das jedenfalls gerade wieder und ich weiß, dass ich das als Kind durchgespielt habe. Und ich kann mir heute nicht mehr erklären wie, weil dieses Spiel hat absolut keine Spielerführung. Dieses Spiel steckt voller Rätsel auf die man teilweise fast unmöglich kommen kann und die sind eigentlich so cool. Weißt du, allein in zum Beispiel dem Gronendorf, in dem ich gerade war, findest du irgendwann ein Item, das heißt Auge der Wahrheit und das kannst du aufsetzen und siehst dann manchmal, aber super selten irgendwie ein Hinweis auf irgendwas, was du eigentlich nicht sehen kannst.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Und du kommst nicht auf die Idee,
wann du dieses Item einsetzen musst.
Manchmal kommst du einfach stundenlang nicht weiter
und denkst dir, pff, keine Ahnung,
letzte Idee, ich setze mir dieses Auge der Wahrheit auf
und dann setzt du das auf und plötzlich
siehst du einen 30 Meter großen
Gronen, der irgendwie
vor dir steht, den du vorher nicht gesehen hast,
weil er irgendwie der Geist eines toten Gronen
ist. Und du siehst plötzlich, oh mein Gott,
der ist verantwortlich dafür,
dass hier dieser Wind bläst und deswegen
komme ich nicht weiter und oh ja, stimmt,
ich habe ja dieses Lied gelernt, wo mir
vorher jemand gesagt hat, damit kann man
Gronen einschläfern und wenn ich jetzt
dieses Lied spiele, dann schläft er ein und
dann komme ich weiter. Nichts davon sagt
dir das auch nur im Ansatz.

Und das ist einerseits so cool und der
Grundwoche mit Shores Mask 1 meiner absoluten
Lieblingsspiele ist, aber meine Güte,
wenn ich das nach einem Tag in der Fischfabrik spiele,
ich gucke in die Lösung. Also
wenn ich irgendwie 15 Minuten nicht
weiterkomme, ich gucke in die Lösung
und dann denke ich, das wäre cool gewesen,
wenn ich darauf gekommen wäre. Lass mich nur
kurz einwerfen, dass ich so stolz bin, dass
wir die Fischfabrik inzwischen etabliert haben
als den Standardtagesablauf von allen
Leuten, die spielen.

Die Fische gehen raus an What Remains of
Edith Finch.

Ja, ich finde, das ist ein sehr spannendes Beispiel,
gerade bei so einen älteren Nintendo-Spielen,
weil es gibt ja, glaube ich, Dinge,
wo man einfach klar sagt, ja, es ist
eigentlich ganz gut, dass wir da mittlerweile
komfortabler geworden sind. Also gerade irgendwie
weiß ich nicht, das zweite Castlevania von,
ich weiß nicht, war 1990 oder so,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

wo du dann irgendwo in irgendeiner Ecke stehen musstest und dann konntest du von so einem Tornado abgeholt werden. Eigentlich gab es halt keine Möglichkeit, bestimmte Sachen zu lösen, ohne dass du halt irgendein Magazin hattest, wo das drin stand. Und ich glaube, wir sind alle dankbar, dass die Zeiten vorbei sind und das Spiele heutzutage auch ohne, dass man Handbuch lesen muss, spielbar sind und dass viel erklärt wird. Aber ich frage mich halt auf der anderen Seite manchmal, ob man nicht einfach zu einer Ungeduld erzogen wird, die dann auch... Also ich habe zum Beispiel von der Weile die Order 1886 angefangen zu spielen. Das war ja so ein eines dieser typischen Grafikblenderspiele zum Launch von der Konsole, wie damals auch bei der Xboxes Rise, Son of Rome. Aber das ist ein sehr schön gemachtes Spiel eigentlich. Da bist du so ein im viktorianischen London, so ein Vampiren, ein Werwolfjäger. Das ist alles extrem beeindruckend gemacht, aber die kompletten Level bestehen eigentlich nur aus Hintergrundszenerie. Du gehst halt durch die Gassen von London, das ist alles abgesperrt und so. Aber du hast natürlich dann super viele Details, von ganz vielen Kaffeetischen, die dann gedeckt sind und alles drum und dran. Und du kriegst aber natürlich, gerade wenn du schon viel gespielt hast, sehr schnell raus, das ist alles nur Hintergrundkulisse. Und ich merke halt, ich gucke es mir dann nicht mehr an. Weil ich denke sehr, ich habe eh schon wenig Zeit. Ich gehe jetzt dadurch, ich will das nächste Level, ich gucke nur, ob es irgendwo noch Secrets gibt. Dann merkst du halt eben, nach einer Weile, wie funktionieren die Secrets, worauf muss ich achten, wie werden Audio-Logs markiert. Und da dachte ich, das ist doch irgendwie schade. Ich würde gerne wieder in ein Modus reinkommen. Das ist ein entscheidender Modus,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

dass man auch einfach mal Dinge ohne Belohnung genießen kann,
sich einfach mal anschauen kann.

Wie sind denn hier...

diese Raum überhaupt eingerichtet?

Ich weiß noch, beim ersten Thief,

das Lord Bathards Männer im ersten Level,

ich fand das aber auch einfach ein sehr beeindruckend gestaltetes Schloss.

Also es sieht natürlich heute

nach nichts mehr aus.

Aber ich habe mir das auch einfach gerne angeguckt,

diese Weinkeller und alles.

Und heute habe ich so dieses naive Staunen

so ein bisschen verloren durch diese

Game-E-Fee-Zierungen.

Ich weiß, das ist das falsche Wort.

Ich hatte letztens ein JRPG gespielt

und da gab es irgendwie ein High-School-Setting

und da gab es so versteckte Plüschtiere

in allen möglichen Szenarien.

Und du konntest mit einer In-Game-App

Hinweise kriegen, wo es diese Plüschtiere gibt.

Und das war so ein bisschen so ein Schnitzeljagd.

Dafür hast du nichts bekommen.

Du konntest dir auch nicht aufsammeln, die Plüschtiere.

Es war einfach nur so ein...

Wo ist Waltermäßiges?

Du findest das und siehst...

Ah ja, guck mal, da ist es ja.

Da habe ich ja im Bild schon mal gesehen.

Da gehe ich jetzt mal in den nächsten Raum.

Das kann doch nicht sein.

Die Plüschtiere ist einfach nur da umstehen.

Und die Belohnung ist,

dass ich hier vor meinem Bild schon mich dann freuen soll.

Und das gibt noch nicht mal ein Achievement.

Da habe ich in die Foren reingeschaut.

Und es war natürlich auch was vor drüber sich,

die keine Ahnung, fünf Fans, die es weltweit gibt von dem Spiel.

Allesamt gewundert haben, so nee, da kann man nichts machen.

Dann haben sie dann gesucht, das muss doch irgendwie für ein Achievement

oder eine Trophy sinnvoll sein.

Da muss man da irgendeine Waffe mit freischalten können.

Das kann doch nicht einfach nur Plüschtiere sein,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

die da einfach nur rumstehen.

Aber doch, ja.

Ein Beispiel dafür, wie völlig anders erzogen man eigentlich, ist, dass alles in einem Spiel einen Sinn haben muss, der sich am Ende in irgendwelchen, entweder in einem Storybeat oder in einer messbaren, in einer Waffe, in einem Item, oder sonst irgendein Achievement niederschlagen muss.

Und bei Hitman, schuldigung, dann höre ich auf, aber Hitman ist ja auch so ein gutes Beispiel.

Es gibt ja hunderte Challenges.

Und du hast intuitiv das Gefühl, wenn ich die alle mache, habe ich abgedeckt, was in einem Level geht.

Und dann kannst du die in keiner Challenge stattfinden.

Wie zum Beispiel, dass du halt eine Erziehungsperson so verschrecken kannst, die jetzt mega morbid, aber, dass sie halt vor Angst ins Meer läuft.

Und das halt dann der Kille ist.

Das findest du nicht raus, wenn du diesen Challenges folgst.

Aber wenn du den Challenges folgst, bist du eh tausend Stunden beschäftigt.

Und das finde ich so interessant, dass es, wie sehr man da eigentlich erzogen wird, in selbst einem Sandbox-Spiel wie Hitman nicht mehr wirklich auf die Umgebung zu achten, sondern mit dem zu arbeiten, was das Spiel einem an Führungsangeboten an die Hand gibt.

Aus Angst vor der Fischfabrik.

Ja.

Aus Angst vor der Fischfabrik.

Was ich so spannend finde, ist dann das Beispiel Elden Ring.

Wir haben ja schon über Souls-Spiele gesprochen.

Bei Elden Ring ist ja Gefühl der absolute Gegenentwurf, also wirklich der brutale Gegenentwurf dazu.

Weil es wirklich Leuten teilweise einfach in die Fresse geschlagen hat

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

in der Freiheit, inklusive mir.
Ich komme von Dark Souls und Bloodborne.
Ich liebe Souls-Spiele.
Ich liebe es, dass dieses Level-Design
zu 80% linear ist
und dass ich diese Level abgrasen kann
und einfach
wie bei so einer
coolen,
wie bei so einer geisterbaren Fahrt
so einfach dadurch geschleust werde
und dabei coole Experiences habe
und zwischendurch mal aussteige und was erlebe
und einfach sicher sein kann,
dass ich das vorgesehene
Erlebnis habe.
Wie gesagt, Dark Souls
hat super viele Möglichkeiten,
ein eigenes Abenteuer zu erleben.
Allein durch die Charaktererstellung,
durch den Charakterfortschritt
und dadurch in welche Reihenfolge
man Sachen macht.
Aber darin ist es doch noch
relativ eine safe Erfahrung.
Man kann Sachen nicht wirklich verpassen,
bis auf einzelne Items
und kleine Storybeats,
aber es wird so durchgeschleust,
dass man schon eine sicher coole Erfahrung hat.
Und Elring
war im Vergleich
so furchtbar für mich die ersten Stunden.
Ich war so wütend regelrecht, das zu spielen.
Ich bin da durchgeritten
und dachte, die ganze Zeit
hatte immer dieses Mindset von Dark Souls
und sehe so diesen ersten Tree Sentinel
und denke, ah, der erste Gegner.
Offensichtlich ist das der erste Boss,
den ich legen soll.
Nee, es ist fast unmöglich,
um den Zeitpunkt zu legen,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

wenn man nicht extrem gut ist.
Also wirklich absurd gut,
weil man hat nicht die Werte
zu dem Zeitpunkt diesen Tree Sentinel zu legen.
Ich war so frustriert,
weil ich denke mir, wozu stellt ihr mir den hier hin,
wenn es für mich zum jetzigen Zeitpunkt
unmöglich ist, den zu legen.
Dann komme ich zu diesem Stormgate
und da steht dieser Sturmtroll davor.
Und ich denke, ah, ich muss den Sturmtroll legen,
damit ich hier durch kann durch das Gate.
Und stell irgendwann fest nach einer halben Stunde,
um zu bereiten und was völlig anderes machen.
Und es hat mich so frustriert
im ersten Moment und die ersten Stunden.
Und irgendwann habe ich aufgegeben
und habe mich dem hingegeben
und dann habe ich verstanden,
was daran so cool ist.
Und dann war das wirklich eine absurd coole Erfahrung,
absolut keine Führung zu haben,
Sachen selbst rausfinden zu müssen
und teilweise nicht mal zu wissen,
wenn ich eine Quest angenommen habe.
Irgendein Charakter sagt mir,
es gibt übrigens diesen anderen Charakter,
ich meine Bruder, dem ist mal das und das passiert.
Und ich denke so, es klingt irgendwie wie eine Nebenquest.
Ob es den Bruder hier irgendwo gibt,
so bestimmt gibt es den hier irgendwo,
kann ich den finden?
Habe ich gerade eine Quest angenommen, ohne das zu wissen?
Weil es gibt ja keine Anzeige,
dass es eine Quest jetzt gerade ist.
Aber es ist eine Quest und im Hintergrund
wurde aktiviert, dass ich jetzt eine Quest angenommen habe.
Es ist super cool
und deswegen war Eldenring so ein großes Phänomen.
Aber es hat die Leute auch wahnsinnig
vor den Kopf gestoßen
und die Leute haben es sehr polarisiert.
Ja, ich finde Eldenring ist ein perfektes Beispiel.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Weil Eldenring führt ja nicht gar nicht.
Also Eldenring
gibt dir ja trotzdem Orientierung
in ihrer Welt mit Licht
relativ viel.
Also du siehst halt erleuchtete Teile der Welt,
wo du denkst, okay, da muss ich mal hin.
Ob jetzt oder später, kann ich ja selber gucken.
Und natürlich mit dem,
mein Gott, wie heißt der Baum?
Eldenbaum?
Der goldenen Baum?
Du kommst noch drauf.
Eldenring Baum,
goldener Baum.
Also, ihr wisst schon,
dieser richtige Baum,
googelt es doch.
Dieser alte Baum da.
Den siehst du von überall.
Und du kannst natürlich dich orientieren
dann auch immer an diesen und seine Spresslinge
und dann kannst du immer gucken, okay, wo ist jetzt dieser Baum?
Wie stehe ich relativ dazu?
Es zieht dann vielleicht den Blick auch wieder
in die Richtung zu sagen, okay,
jetzt, wenn ich da zu diesem Baum gucke,
was ist denn da? In der Nähe sind da kleine Häuschen.
Gehe ich doch mal zu diesen Häuschen.
Das ist das eine.
Also es schafft es sehr geschickt,
allein mit seiner Landschaftsarchitektur
deinen Blick zu lenken, finde ich.
Und das zweite ist, Eldenring
ist halt auch ein Spiel,
das dich belohnt dafür,
nachschaun zu gehen.
Also, und zwar belohnt im Sinne von,
man findet halt was.
Und wenn ich in eine Gebäude gehe,
dann sagt, finde die
das Heilmittel für die
whatever, oder so.

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Also ich kriege wirklich eine Quest.
Oder ich finde zumindest halt
irgendeinen Item,
irgendeinen Crafting-Ding.
Ich finde vielleicht wenigstens ein paar Gegner,
die mir ruhen geben.
Also Eldenring hat das ganz,
funktioniert ganz gut darin,
dir beizubringen.
Es ist cool, vom Weg abzuweichen.
Es ist cool, einfach mal dich auf dieser Welt einzulassen
und zu schauen, was du findest
und was da irgendwie
versteckt ist, so ein bisschen wie Gothic auch.
Also, geh doch einfach mal,
geh doch mal, guck doch mal.
Schau dir mal, ob du es wie ich da vorne besiegen kannst.
In Klammern wahrscheinlich nicht,
aber da hast du auch was gelernt.
Und ich verstehe natürlich,
warum viele Spiele
und Entwicklerteams vor dieser Art
der Führung und der Offenheit
zurückschrecken.
Einerseits, weil man
eine stringente Story erzählen möchte,
die halt bei Eldenring,
wenn man jetzt relativ kryptisch ist,
schwer da natürlich dem zu folgen, was passiert.
Wenn man nicht nebenher den Wiki liest
oder so was, oder wirklich gut aufpasst.
Sodass es das eine,
also wenn ich halt vorhabe,
eine coole Geschichte zu erzählen,
dann muss ich ja zwangsläufig mehr führen.
Und das andere ist,
der Aufwand natürlich so was zu bauen.
Also auch da, wenn ich irgendwie überlege,
ich mache mir, also ich baue so ein Spiel
mit einem neuen Resident Evil.
Und ja, okay, es kriegt schon keine komplette Open World,
weil dann sonst,
drehen wir hier alle durch,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

aber es kriegt zumindest offenere Levels.
Aber auch die, mein Gott,
die zu füllen mit irgendwie interessanten
Sachen und noch irgendwie,
weiß ich nicht, keine Ahnung,
Kenny's Resident Evil nicht so gut,
aber zusätzlicher Lore
oder Zeitungsschnipsel,
aus dem man noch mehr erfährt
oder eine neue Mützel für dein Charakter.
Da steckt viel drin,
vielleicht auch Gutes,
aber auf jeden Fall viel.
Aber sich halt irgendeine Art von Belohnung ausdenken
zu müssen oder zusätzliche Belohnungs-Ebenen
ausdenken zu müssen, die man dort findet,
schwierig.
Also da muss harte Arbeit reinfließen
und dann kommen doch wieder die Leute
und sagen, meine Belohnung
dafür, da hinten
in den allerletzten Turmen geklettert zu sein,
war,
dass dann Skelett League mit einer Klopapierrolle
kommt, wie in Elex oder so.
Das ist für mich halt keine Belohnung,
weil ich bin anders konditioniert.
Für mich ist eine Belohnung nur,
das hatten wir jetzt schon natürlich den Punkt,
für mich ist eine Belohnung nur
zählbares.
Nur wenn sich mein Balken füllt,
bin ich glücklich.
Ja,
schwierige Sache,
das immer zu liefern als Spiel.
Ja, ich versuche auch im Moment
eine Lösung für dieses Gefühl zu finden,
dass man nicht abstumpfen möchte,
was so
besondere Erfahrungen angeht, die man auch selber
macht, ohne dass man wie an so einer Schnur
durch den Level gezogen wird und immer

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

einem genau gezeigt wird, was man machen muss.
Und die beste Lösung, die ich im Moment anbieten kann, ist, dass ich einfach das im Wechsel erlebe, weil ich würde durchdrehen, wenn alle Spiele wären wie Elden Ring oder wie Madras Mask oder alle Spiele die ultimative Sandbox wären, in der absolut keine Spielerführung existiert.

Und ich versuche,
die, um mal wieder was zu spüren,
ehrlich gesagt.

Und deswegen versuche ich,
im besten Falle
einfach diverse Spiele zu spielen,
die mir immer das geben, was ich in dem
Moment brauche.

Manchmal brauche ich ein ganz stumpfes Resident Evil,
was mir mittlerweile
auf seiner Karte anzeigt, wenn ich was verpasst habe
und sogar anzeigt, was ich verpasst habe.

Es sagt mir sogar, guck mal, hier hast du grünes
Kraut liegen lassen.

Das ist total befriedigend.

Und manchmal brauche ich eine Erfahrung,
wie Elden Ring oder wie Madras Mask
oder wie experimentelle Indie-Spiele,
die mir das überhaupt nicht geben.

Und wenn ich das so im Wechsel erlebe,
dann geht es mir ganz gut.

Und das ist so die beste Lösung,
die ich im Moment anbieten kann,
für dieses Gefühl.

Ja, aber ich finde, das ist ja auch schon eine
valide Lösung, weil man darf es auch nicht
verteufeln,

dass dieses Abklappern von Checkboxes,
und das ist ja auch befriedigend.

Und es würde ja nicht so gut funktionieren,
wenn es nicht irgendwelche Bedürfnisse
des Menschen erfüllen würde.

Und es ist ja mehr als reine Manipulation.
Das sind ja auch oft sehr schöne Spiele

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und gut gemachte Spiele.

Und gerade, wenn man im Alltag oft das Gefühl hat, man kommt irgendwie nicht so richtig weiter oder man hat da irgendwie ein Feierabend und denkt, ich habe heute gar nichts geschafft bekommen, da einfach irgendwie 2 Stunden Quester füllen in irgendeinem Spiel. Einfach nur, damit man die 100 % da stehen kann, um so befriedigend zu sein.

Ich glaube, mein Plädoyer wäre nur, das ist das, was ich mir selbst im Moment tatsächlich stelle, ich zwingen mich mal wieder so ein bisschen raus aus meiner Komfortzone und auf Erfahrungen, ich zwingen mich so ein bisschen zu Erfahrungen, die sich unintuitiv anfühlen, weil ich mich, glaube ich, durch die ganzen Shooter und alles drum und dran schon sehr hard konditionieren lassen auf diese Dopamine-Shots.

Also, ich weiß nicht, für mich war es zeitweise unvorstellbar, mal so ein Spiel auszuprobieren wie Squat, wo du das ja auch Multiplayer-Shooter ist, wo du diesen Freischalt-Bumms nicht hast.

Das ist halt wirklich da, das sind lange Matches und wenn du verlierst, hast du verloren.

Oder ich freue mich halt sehr drauf, wirklich mal Street Fighter 6 zu spielen, weil interessanterweise bei Fighting Games ist ja die Zeit stehen geblieben.

Das ist ja noch so trocken wie in den 90ern.

Da gibt es keine Battle Passes oder Cosmetics, es gibt zwar schon Cosmetics, aber die sind sehr oft hinter der Paywall, aber da ist einfach nur Gewinn und Verlieren und der Progress ist der, den du machst und wenn du nicht besser wirst in den Matches, die du spielst, dann hast du gar keinen Progress.

Dann bekommst du auch mal einen Abend nur auf die Schnauze und rankst runter und das Einzige, was du netto mitnimmst, sind Erfahrungen, die völlig ungreifbar sind.

Die Verbindungen, das ist ja auch das Ironische,

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

du wirst ja eigentlich erst dann besser über Nacht,
weil dein Gehirn erst nachts dann die Verbindungen macht,
um dann zu lernen.
Also, mich dazu nochmal so ein bisschen dem zu öffnen
und diese negativen Gefühle auch zuzulassen.
Dieses, oh, das ist gerade irgendwie unangenehm.
Aber ich mache jetzt einfach mal weiter,
weil ich schon gemerkt habe,
zum Beispiel auch bei einem Alien Isolation,
aber auch bei anderen Spielen, irgendwann
gewöhnt man sich da dran
und das ist ja das, was Eldenring auch zeigt.
Was genau das, was du skizziert hast, Geraldine,
du gewöhnst dich dran
und der Erfolg von Eldenring zeigt ja
trotz der Spielerfirmen und so weiter,
aber es geht ja, die Leute lassen sich ja durchaus da drauf ein,
aber dann sind halt die Eldenring Beats
eben nicht nach halb Stunde,
sondern du weißt, du musst da mindestens
eine Stunde spielen, sonst lohnt sich das eh nicht
oder nimmst dir zwei Stunden dafür Zeit
oder nimmst dir mal am Samstag vier Stunden dafür Zeit
und gehst mit einem anderen Mindset ran
und ich finde, das ist bei Gaming
eigentlich toll, auch ab und zu
mal wieder andere Perspektiven
und andere auch Rezeptionshaltungen zu entwickeln
und ich glaube zumindest darauf zu achten,
das halte ich gerade heutzutage für wichtig,
weil viele Spiele in eine ähnliche Richtung
mit ihrer Designphilosophie gehen.
Ja, also erstens
Street Fighter klingt fürchterlich
das ist ja mein Albtraum
weil ich aber Fighting Games nicht kann,
sonst klingt's super, aber okay.
Und zweitens, ja, stimme ich komplett zu
und das ist ja auch,
ich meine, was sich ja dann auch Entwicklerteams umtreibt,
wenn sie so ein Spiel bauen,
ist ja auch in welcher Art und Weise
werden wir denn dann gespielt werden?

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

Werden Leute sich abends hinsetzen
und sagen, ich gebe mir jetzt
drei Stunden Eldenring
um die Umgebung nochmal zu erkunden
oder den einen Boss noch irgendwie
zumindest mal versuchen zu können
und angehen zu können, ob man es dann schafft oder nicht
und das Spiel dann auch
dann auch darauf auszurichten, was halt Führung angeht,
hey, wir wissen,
Leute spielen es länger am Stück
oder wir hoffen,
Leute spielen es länger am Stück
und ja, auch in Eldenring hat ja natürlich
diese kleinen weißen Flammen,
die auf sammelbare Gegenstände markieren
aber mit denen können wir dann auch wieder spielen
in denen wir Gegenstände irgendwo platzieren
wo man erstmal denkt,
wie soll ich da hinkommen?
Warum liegt es da oben auf diesem Fensterbrett
irgendwie in zehn Meter Höhe
in dieser Kathedralen Halle?
Da komme ich doch niemals hin
und dann spielst du aber halt
eine Stunde lang an dieser Kathedrale rum
oder an dem Raum rum
und merkst irgendwann, ah, okay, wenn ich irgendwie nach draußen
und dann da hoch klettere
und dann da hinten rum und übers Dach,
dann komme ich irgendwie, wenn ich an der richtigen Stelle
bin, auf dem Fensterbrett
und kann mir dann da irgendwas einsammeln
und das erfordert aber halt
ein Commitment
und ich glaube,
es gibt auch Teams
und vielleicht gehören manche Teams
bei Ubisoft dazu, die sagen
wir glauben nicht daran,
dieses Commitment in Leuten wecken zu können
dass sie lange sich mit dem Spiel
am Stück beschäftigen

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

oder wir richten das Spiel auch gar nicht
darauf aus, weil wir wissen
die durchschnittliche Spieldauer
einer Assassin's Creed Session ist eine Stunde
und in dieser Stunde
ich weiß nicht, Ubisoft denkt ja oft zu wissenschaftlich
ich will Ihnen jetzt an dieser Stelle nichts unterstellen
wir sprechen damit Ihnen auch mal drüber
aber ich unterstelle Ihnen jetzt einfach, dass Sie dann sagen
innerhalb dieser Stunde
gibt es 3 coole Kämpfe
3 coole Story-Szenen
und
eine questtätige Noise-Gebiet bringt
also so wirklich so eine sehr
und das wissen wir ja wiederum aus Ihren Spielen
so eine sehr Rhythmus
und Standard basierte Art
so ein Spiel zu strukturieren
das können Sie ja auch wirklich gut
das haben Sie ja über die Jahre immer weiter halt
perfektioniert, einfach dieses formelhafte Denken
und wenn du aber so denkst
dann funktioniert es ja ohne Führung überhaupt nicht
weil dann kann ich doch nicht zulassen
dass jemand in, keine Ahnung, Assassin's Creed Valhalla
eine Stunde lang durch ein Wikingerdorf irt
weil er oder nicht irt
sondern halt sich freudig durch
ein Wikingerdorf bewegt
und dann denkt, hey da könnte ja was sein
da könnte ich ja was finden, da könnte ich mir ja ein paar Details
noch anschauen
darauf ist dann dieses Spiel
einfach per sie nicht ausgelegt
also ich glaube es ist eine sehr, sehr
logischerweise bewusste Entscheidung
selbst wenn man Open-World-Spiel macht
eine bewusste Entscheidung zu trennen
machen wir hier was, was Sandboxiger ist
wo Leute experimentieren sollen
wo Leute Zeit mit verbringen sollen
oder machen wir hier was

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

was trotz der ganzen Welt die wir bauen
straighter ist
geführter ist
und wo Leute, wo wir sozusagen
ein choreografiertes Buffet
den Leuten hinstellen von Dingen
die sie erleben werden
und das macht diese Spiele ja auch so beliebt
ja und das
ist ja auch wirklich eine mutige Entscheidung
aus Designperspektive weil du teilweise
auch Zielgruppen damit aufgibst
je nachdem welchem Fahrtwort gehst
ich hatte die tagende interessante Diskussion mit Oliver Stanius
unserem neuen Video-Chef
und ich war bei ihm zu Hause
und wir wollten mal mit der PlayStation VR2
Kanntourismus 7 ausprobieren
und das ist ja so ein Racingspiel wie Forza Motorsport
für die PlayStation 5
also so ein semi
semi-professionell-archädisches Ding
ja und
und wir waren da völlig unterschiedliche Ansicht
weil
ihn hat es total aufgeregt
dass man in diesem Spiel erst diesen ganzen Quatsch freischalten muss
dass das so ein bisschen diese vom Go-Kart-Fahrer
zum Motorsport-Profi-Geschichte
erzählt weil er will einfach nur mit seiner Freundin
die Nordschleife fahren
die besten Zeiten knacken
das ist wie er halt diese Spielgespieler geht da rein
mit einer eigenen Agenda und sagt ich will
ich will meine eigenen Zeit, ich hab Feierabend
ich will mich da hinsetzen und mit dieser geilen VR-Brille
und so weiter und so fort will ich
einfach diese Zeiten knacken um diese Strecken zu meistern
und ich bin das genau Gegenteil
ich will genau das, ich will diese
Freischalt-Spielerführung
ich will diese Welt des Autosports entdecken
und wie machst du ein Spiel das beide Seiten abholt

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und für mich wären halt deswegen
Rennsimulationen absolut nix
weil das für mich zu trocken ist
das ist einfach nur okay, hier hast du ein Editor
stell dir allen was du fahren willst und dann viel Spaß
da fehlt mir auch viel das Wissen drüber
für ihn wäre das halt perfekt
für ihn nervt dann wahrscheinlich so was wie
Forza Motorsport oder so
es ist gar nicht so einfach da den richtigen Weg zu finden
und man muss es ja auch einfach sagen
du willst natürlich als Def und als Publisher
auch die größtmögliche Zielgruppe haben
und das was Ubisoft macht ist ja überweite Strecken erfolgreich
aber es ist halt nicht immer das Beste
was möglich wäre
Ober am Ende auch noch mal eine negative Note mit reinzubringen
weil du fühlst dich positiv waren bisher
falls ihr euch mal dafür interessiert
wie es aussehen kann
wenn Fighting Games doch nicht in der Zeit stehen bleiben
ich bin so froh dass du es erwähnt hast Demi
weil ich nutze jede Gelegenheit
um über Shenmue zu sprechen
Shenmue 3
hat alles verloren
was Shenmue 1 und 2
richtig gut gemacht hat in seinem Kampfsystem
nämlich aufgrund dessen
dass es mehr Spielerführung reingebracht hat
weil es dir unbedingt alles erklären wollte
was du machst
und keinen Raum für Fehler geben wollte
Shenmue 1 und 2 basieren ja auf Virtua Fighter
sind also im Kern auch Fighting Games
und haben dazwischen
diesen Open World
Action Adventure Aspekt aber zwischendurch
sind die Main Aspekte dieses Spiels immer die Kämpfe
und die haben genauso
wie in alten Fighting Games funktioniert
dass du nur entrinsisch besser werden
konntest und musstest

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

du musstest besser werden
damit du im richtigen Moment Kontern konntest
damit du wusstest
wie bestimmte Angriffe funktionieren
damit du Animationen von Gegnern lesen konntest
das war alles super und dafür wurde Shenmue geliebt
Shenmue 3 hat sich aber entschieden
dieses Kampfsystem
komplett zu verweichlichen
wenn du nämlich ins Menü gehst
um dir die Controls anzugucken
für das Kampfsystem
steht da original der Satz
Pressing Buttons
also versuch doch mal Knöpfe zu drücken
und das wurde wirklich so eingebaut
der Entwickler hat gesagt
er wollte das gern irgendwie zugänglicher
für Leute machen, dass sie auch einfach mal ein bisschen was drücken können
das heißt das Kampfsystem
ist nur noch Button mashing
und du kommst in Kämpfen auch nur noch
bis zu einem bestimmten Punkt
und wenn du dann an diesem bestimmten Punkt bist
dann sagt dir das Spiel
jetzt bist du trotzdem besiegt worden
weil das ist jetzt Teil der Story
musst du dir einen neuen Trick irgendwo kaufen
oder eine neue
Kampftechnik irgendwo lernen
und das ist jetzt geetept von der Story
ansonsten kommst du in diesem Kampf nicht weiter
und so kann es halt aussehen
wenn es ganz furchtbar schief geht
deswegen lieben die Leute
Shenmue 3 so
jetzt verstehe ich das
klingt wirklich cool
ich meine so spielig fighting games
drücke irgendein Button gibt es da noch andere Methoden
ja
okay
wieder was gelernt

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

eines was mich noch umtreibt ein bisschen
ist natürlich
ademi hat es auch schon gesagt mit Gran Turismo
ist ja
auch meine eigene Erwartung eigentlich an ein Spiel
und wie es dann das Erlebnis verfärbt
zum Teil
und wo ich das gerade sehr deutlich gemerkt habe
ist bei Sans of the Forest
dass wir angefangen haben
hier im Team Softo abzukürzen
wie mal ein Vertipper war
aber jetzt heißt es Softo für mich
also Sans of the Forest
das Survival-Spiel
in diesem toll gestalteten Wald
in diesem atmosphärisch fantastischen Wald
durch den du dich da bewegst
der voll ist mit Kandibalen und anderen Schrecklichkeiten
es ist ja immer noch ein Survival-Spiel
und für mich gehört eigentlich zu so einer
Survival-Erfahrung natürlich auch
das Suchen
also wirklich gucken zu müssen
wo finde ich denn hier Dinge um zu überleben
und wo finde ich denn die Steine
die ich brauche um mir irgendwie
ein Haus zu bauen
oder die Stämme und die Stöcke die ich dafür brauche
wo finde ich irgendwie Beeren
aus denen ich Medizin mixen kann
wo finde ich natürlich auch die Gegenstände
das Beil und die Waffen und Kuh
die in Sans of the Forest versteckt sind
und in so einem Spiel
finde ich Markierungen dann
wenn ich mit der Erwartung halt auch reingehe
also auch wieder persönlich gesprochen
finde ich absolut störend
ich kann es nicht belegen
weil ich kein älteres Gameplay angeguckt habe
aber seit dem letzten Patch
jetzt zum Aufnahme-Zeitpunkt

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

gesprachen vielleicht kommt inzwischen wieder einer
der alles wieder umbaut
aber seit dem letzten Patch sind nochmal deutlich
mehr Markierungen für Dinge drin
als vorher drin waren und zumindest deutlich
sichtbarere wo mir das aufgefallen ist
ist bei Steinen
also wenn du durch den Wald läufst
dann wird dir halt es gibt 2 Arten von Steinen
große und kleine und dann hast du halt dieses
leicht transparente
Steinaiken
am Boden wenn du in die Nähe von dem Stein
kommst und ich frage mich
warum? Überall sind Steine
in dieser Welt
dieser ganze Wald
ja es sind auch Bäume da
aber zum größten Teil wenn man auf den Boden guckt
besteht aus Steinen
es gibt keinerlei Problem
Steine zu finden
aber scheinbar war es doch wichtig
diesen Marker einzubauen
an diese Crafting
Materialien zu kommen
und dadurch auch schneller zu erfolgen
zu kommen natürlich weil sie sich Sachen bauen können
die kleinen Steine brauchst du zum Beispiel um Feile
zu bauen für deinen Bogen und so was
und ich denke man halt aber welche
also welche Erwartungshaltung
muss man haben um einfach in so
ein Survival-Spiel
reinzugehen mit dem
mit der Zielsetzung ich will
möglichst schnell und effektiv
Sachen craften
weil also ich kann mir vorstellen
dass das Leute machen und das ist auch gar kein Vorwurf
von alle die es machen aber für mich ist die Erfahrung
in einem Survival-Game eher eine atmosphärische
erstmal zu sagen oh mein Gott

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

lebensfeindliche Umgebung na klar
ich muss mir Sachen bauen um da irgendwie zurecht zu kommen
beziehungsweise im Koop-Modus
müssen wir zusammenarbeiten um uns dann
irgendwie der Angriffe da zu erwehren
aber meine Spielerführung ist nicht darauf ausgerichtet
jetzt möglichst schnell
möglichst powerfull
zu werden
und dadurch auch möglichst schnell
diese Verbrauchsgegenstände da irgendwie
vom Boden aufglauben zu können
die Steine, die Blätter, das sonst was
also ich bräuchte das nicht
und ich habe jetzt panisch nach einer Option gesucht
das auszuschalten
es gibt keine
man kann Sachen ausschalten
aber das nicht oder zumindest habe ich die Option nicht gesehen
aber es gibt auch nicht so viele stand jetzt wahrscheinlich
kommt jetzt sofort ein Patch der das irgendwie einbaut
aber zum Aufnahmezeitpunkt
und das nervt mich
das ist jetzt nicht die Art von
konfigurierbarer, mindestens
konfigurierbarer Spielerführung die ich mir an der Stelle
wünschen würde und das hatte ich halt auch schon
in anderen Spielen wo ich auch schon
mir irgendwie versucht habe auch so die Spielerführung
halt ein bisschen auf mich zurecht zu schneiden
indem ich das Interface abschalte
und ich sage okay dann mach mal den Kompass aus
in Skyrim oder machen das komplett durchsichtig
damit ich mich frei durch diese Welt bewegen kann
ohne irgendwie von Alcans
abgelenkt zu werden
ja das ist da nicht erfolgsbasiert und ich habe wahrscheinlich
längere Zeiten wo ich auch mal einfach
mich nur bewege
aber es ist trotzdem ich kann die Stimmung in mich aufsaugen
wenn das cool gemacht ist
ich kann den Grillen beim Zirpen zuhören
in Skyrim wenn es Abend wird

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

ich kann irgendwie mich auf einen Berg stellen
und gucken was sehe ich von dort aus
wo sind interessante Punkte um dahin zu gehen
reicht für mich
also mache ich das Interface aus
habe jetzt so viele Spiele schon gespielt
wo ich einfach das Interface zwar ausschalten kann
aber bestimmte Arten von
Arten sind nicht
also dann ist halt trotzdem noch der Böppel über dem Item
dass ich irgendwie aufnehmen kann
dann glänzen Sachen
trotzdem noch so leicht
wenn ich mit ihnen interagieren kann
wie in den Arcane Spielen
in Prey zum Beispiel
da ist dieser leichte Schimmer
auf Atoms was so ultra dummes
in dunklen Räumen
wenn es im Licht ist dann sieht man es ja kaum
also klar dann ich akzeptiere an der Stelle
vielleicht habe ich ja auch irgendeinen Augenimplantat
was ja auch dann immer die Erklärung von
Zalfallspielen ist
habe ich einen Augenimplantat
das Stoffwetzen hervorhebt in der Umgebung
aber in dunklen Räumen sind das so falsch aus
weil ich komme halt in den Lagerraum
und dann sind da die Regale die ich nicht sehe
aber in den Regalen die aufnehmbaren Gegenstände
die drin liegen die glänzen
ich denke okay
also wieder Immersionsbrecher
und wie dankbar
bin ich einfach immer
über ein Menü in dem dann steht
abschalten
einfach ausmachen
das ganze Zeug
dass es Accessibility Features gibt
die Leuten helfen mit Handicap
die Leuten helfen die auch irgendwie
keine Ahnung Säbebeschwerden haben

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

oder so was die halt Dinge nicht richtig sehen können
absolut richtig das dann aktivierbar zu machen
und da Hilfen einzubauen
aber genauso umgekehrt wenn ich halt sage
ich will mal nur Atmosphäre aufsaugen
machen wir es einfach mal weg
und gucken was dann passiert
ich glaube ich aber stößt man sehr schnell
an den Punkt bei vielen Spielen wo man merkt
darauf ist es halt nicht ausgelegt
dann stolper es halt durch die Gegend
dann übersiehst du wichtige Sachen
dann findest du Sachen
auch in der Open World nicht oder sowas
wo du weiterkommst
dann hast du zu lange Strecken ohne
wahrnehmbare Belohnung
also auch da wieder ist eine
super wichtige
und superzentrale Entscheidung
schon sehr früh oder sogar ganz am Anfang
von so einem Entwicklungsprozess
bewusst zu sagen unser Spiel
soll auch komplett ohne Interface
irgendwie funktionieren
deswegen kriegst du jetzt auch bei allen modernen Action-Adventures
irgendwie Sidekicks an die Seite
die dir zu rufen wenn dich ein Gegnerabend greift
damit du halt wenn du nicht die
dicke Fette Markierung an hast
dass jetzt ein Hieb von rechts kommt
dass du trotzdem halt ausweichen kannst
weil es ja auch gut so ist
weil es dir zugerufen wird
Vorsicht Kratos ein Monster von hinten
Adreus wird schon ein bisschen bevor er da redet
Stimmt, das gibt es in Wollang auch
da hast du auch immer
dann wirklich Leiter der dann irgendwie sagt
da spüre ich jetzt aber ein starkes Monster
um die Ecke
und dann ist ein starkes Monster auf die Ecke
Obwohl es dann doch recht linear ist

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

also das ist ja geil
dann cool
Geh mal lieber nicht weiter in diesem Soul-Spiel
es könnte schwere Gegner geben
Wollen wir an der Stelle eine Wette abschließen
ob für Resident Evil 4 Remake
nach Release noch ein gelbe Farbepatch
kommt der das optional macht
das Feature
und sei es nur damit die Entwickler schadenfroh
dabei zugucken können wie niemand mehr erkennt
was interaktiv ist
Ha, das finde ich eine gute Frage
Also ich wette ich würde sagen nein
Ja
Ja
Und natürlich eine Thomas the Tank Engine Mod
die wird auch wieder kommen
Ja, natürlich
Alle interaktiven Gegenstände sind jetzt
Thomas the Tank Engine
Ja
Ich meine wenn das also
das wird für mich funktionieren
Ich glaube aber nicht
Ich glaube offiziell mit einem Patch
würden sie das nicht machen
weil einerseits glaube ich sind japanische
Team sehr stolz
auf das was sie gebaut haben
und andererseits, ich glaube halt wirklich
das würde das Spiel brechen
Also selbst ist es optional
ich würde sagen oh
ich schalte es ab aus Immersionsgründen
und dann haben sie an einer bestimmten Stelle
im Spiel keine Pistolen Munition mehr
und sterben und sagen ich hör auf
blödes Spiel doof kaufe ich nie wieder
Ich glaube es ist immer
auch wieder die Angst vor der Fischfabrik
natürlich da, dass Leute dann einfach frustriert aufhören
mit einem schlechten

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und das ist ja das allerschlimmste was passieren kann
mit einer schlechten Erfahrung aus dem Spiel rausgehen
und sagen
und wenn ich mir diese Umfrageergebnisse auch angucke
von FPS statics oder wie gesagt
3 viertel der Leute sagen
eigentlich gute Sache
eigentlich will ich das doch so
glaube ich nicht, dass sie es rausnehmen würden
was ich noch halt bemerkenswert fand
das war auch auf Twitter in der Diskussion
mit dabei hatte FPS statics sogar selber geschrieben
diese Kisten
haben ja selbst wenn man diese gelbe Farbe
rausdenken würde
oder rausnehmen würde
sind sie ja gehighlighted
durch Licht
der auf die Kisten fällt
der ist halt recht dezent
aber
also scheinbar war es
ich werde zumindest meine Spekulation
vielleicht war es eher drauf ausgelegt
auf eine organische Führung mit Licht
dass halt dann die Kisten leicht erleuchtet sind
das ist Fenster halt keine Ahnung
fällt halt ein leichter Lichtschimmer drauf
und dann haben sie gemerkt
damit reicht nicht
weil irgendwie bei Testläufen
laufen die Leute an den ganzen Munitionskisten vorbei
dann kann man sich dann, dass sie keine Munition haben
also wir müssen das klarer machen
also vielleicht war es das auch natürlich
wenn man so ein Spiel testet
aus so einem Lernprozess
oder vielleicht sogar ein sehr tragischer Prozess
für Entwickler daneben zu stehen und zu sagen
jetzt läuft der schon wieder an der Kiste vorbei
also läuft der schief, hast du kein Half-Life gespielt
oder was
Kisten kann man zähauen

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

vielleicht nicht alle in unserem Spiel
aber zähau doch, versuchst doch wenigstens mal
ja
ja klar, da sind
da sind wir Spielerinnen und Spieler
natürlich auch in einer bequemen
und fast schon arroganten Position
wenn wir dann manchmal sagen
ihr habt jetzt zwei Jahre lang an dieser Erfahrung geschraubt
und habt wirklich alles dafür gegeben
dass Kameraperspektiven
und Licht und Story und Sachen die uns vorher gesagt wurden
alles auf diese Kiste hindeutet
aber ne, da laufe ich jetzt dran vorbei
und dann wird die Kiste gelb gemacht
und dann sagen wir, ne das finde ich jetzt aber unästhetisch
also das nimmt mir jetzt die Immersion
dass die Kiste gelb ist
also das sind wir schon manchmal auch ein bisschen arroganter als Spiele
ja
ich kenne das aus Diskussionen hier mit Jakob
mit unserem Designer
wenn wir über Farben sprechen
und sagen, okay die Farbe muss jetzt aber wirklich auffällig sein
und dann sagt okay hier, dann nehmen wir dieses Rot
und ich sage, ah ja ne, aber nicht, also
ne, das Rot ist zu auffällig
war mal so mittelrot
da ist so ein dunkles Rot, aber nicht zu dunkel
dass man sieht, aber Rüter
also Rüter als kein Rot
und ja, das ist meistens
der Punkt wo er den Chat verlässt
es ist nicht leicht
deswegen ja auch gelb
also das ist wieder sehr persönlich gesprochen
aber ich finde gelb ist immer so ne
es ist halt keine natürliche Farbe
so richtig
oder keine sehr in der Umgebung präsenste Farbe
es ist ja eine Warenfarbe, deswegen wird die ja auch zu Waren
und eingesetzt zu gelbschwarzen Muster
und natürlich ist die dadurch schon allein

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

sehr auffällig
und sehr immersionsbrechend
als wenn das jetzt irgendwie
schwarze Kreuze wären
oder so auf diesen Kisten
aber klar, die würde es halt auch nicht sehen
oder nicht so sehr wahrnehmen, wie dann gelbe
es ist ein Kreuz
an dieser Stelle mein abschließendes Plädoyer
hey, mach doch einfach Sandbox-Spiele
einfach wenn alles ne Sandbox wäre
sowie damals Ultima 7
dann hätten wir alle kein Problem
Ultima 7 war auch die Umgebung wahnsinnig detailliert
aber es war halt Pixel-Grafik
deswegen war es leichter zu zeichnen
und die Bierkrüge vom Tisch schmeißen
und die Gabeln vom Tisch schmeißen
einfach aus Spaß an der Freude
hat überhaupt keine Folgen
und hat keine Nutzen
aber es fühlt sich gut an, einfach der Macker zu sein
oder die Mackerin, die da in die Taverne geht
und den Leuten die Bierkrüge vom Tisch schmeißt
einfach so
so, solche Spiele
soll es wieder mehr geben
aber gut, ich verstehe auch, ob man das nicht immer macht
ich glaube mit moderner Grafik
und Physik-Engines und so was
vielleicht ein bisschen
eine schwierige Sache
ich würde sagen, das soll es von dieser Stelle gewesen sein
von unserer Diskussion
darüber, wie sehr uns Spiele an die Hand
nehmen dürfen
vielen Dank an euch beide
dass ihr mich an die Hand genommen habt
und durch diesen Talk geführt, hat großen Spaß gemacht
bis zum nächsten Mal
bis zum nächsten Mal
macht's gut!
Niko öffnet sein Amazon-Paket

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

und ist hin und weg
smartes Design und starke Saugkraft
ein erstklassiger
Staubsauger zu einem traumhaften Preis
Niko gibt fünf Sterne
Sterne-Bewertung von euch
und Sternepreise von euch
ein erstklassiger Staubsauger
ein erstklassiger Staubsauger
ein erstklassiger Staubsauger
zu einem traumhaften Preis
Niko gibt fünf Sterne
Sterne-Bewertung von euch
und Sternepreise von uns
starte jetzt deine Suche auf Amazon
wünschen sie sich manchmal jemanden
an ihrer Seite, der sie vollkommen versteht
jemanden, der sie auf ihrem Weg
zum Erfolg unterstützt
wir sprechen nicht über Online-Dating
wir sprechen über Online-Geschäft
wussten sie, dass viele bekannte deutsche Marken
Shopify verwenden?
Shopify ist die Handelsplattform, die
Millionen von Unternehmen weltweit revolutioniert
mit Shopify können sie ihre Produkte
auf jedem Verkaufskanal verkaufen
sogar auf sozialen Medien und Marktplätzen
wie Instagram und Ebay
die Verwaltung und das Wachstum ihres Unternehmens
mit Shopify ist einfach
komplett mit einer Auswahl an innovativen Funktionen
und zuverlässigem technischen Support
rund um die Uhr
präsentieren sie Produkte, verwalten sie Bestände
verarbeiten sie Bestellungen und Zahlungen nahtlos
Shopify bietet ihnen
die Werkzeuge um ihr Geschäft von einer einzigen
vertrauenswürdigen Plattform auszuführen
teste Shopify kostenlos
und bring dein Geschäft auf die nächste Ebene
auf shoppify.de.
slash cell 23

[Transcript] GameStar Podcast / Streitfall Spielerführung: Wie sehr dürfen uns Spiele an die Hand nehmen?

gemacht für Deutschland, bereit
für die nächste Ebene, bereit gestellt von shoppify.de