

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Was mich an Videospiele nervt

Ferdi am Samstag, dem 20. April 2019

Kennt Ihr das auch? Es ist Samstag. Endlich Wochenende. Die Woche über viel gearbeitet, spät zu Hause gewesen und genau genommen zu nichts mehr gekommen. Abends keinen rechten Antrieb mehr, noch irgendetwas zu bewegen. Was folgt, ist Abendbrot, Sofa, Glotze, Bett > Repeat.

Und täglich grüßt das Murmeltier

Samstags das übliche Programm: Einkaufen, Hausputz, Wäsche waschen ... Die Waschmaschine piept. Ich hänge die Wäsche draußen auf und dann das: Der Rasen muss ja gemäht werden. Auch das noch! Gibt es etwas Langweiligeres als Rasenmähen? Stupidies Hin- und Hergeschiebe einer dröhnenden Bleckiste? Lebenszeitverschwendung pur. So langweilig, dass es einer Nahtoderfahrung gleichkommt. Dicht gefolgt von der Reinigung der fettigen Dunstabzugshaube oder dem Bügeln der Hemden – auweia, das steht ja auch noch auf der To-do ...

Freizeit ist kostbar

Aber was hat das alles mit Zelda Breath of the Wild zu tun? Einem Spiel, das zu den besten Spielen zählt, die je auf diesem Planeten erschienen sind. [Metacritic.com](https://www.metacritic.com) ermittelt

einen unglaublichen Score von 97%.

97 von 100! – Das grenzt an Perfektion. Jede Kritik kommt einer Gotteslästerung gleich.

Perfekt ist für mich anders. Obwohl Zelda so viel richtig macht. Richtig gut sogar. Aber eben nicht alles. Manches nervt einfach, genauso wie Rasenmähen.

Apropos: In einem Ort namens Hateno spricht mich ein Dorfbewohner an. Er möchte wissen, wie man die Aufmerksamkeit der Wirtin im Dorf erregen kann und bittet mich herauszufinden, was ihr Herz begehrt. Ich tue ihm den Gefallen und frage die Wirtin – Primelle heißt sie – was sie so mag. Heuschrecken. Zurück beim heimlichen Verehrer teile ich ihm diese hochbrisante Nachricht mit. Daraufhin bittet er mich doch glatt, auf der Wiese hinter dem Haus nach Heuschrecken zu suchen und diese für ihn zu sammeln. Gleich 10 (!) davon. „Nö – geh mir aus der Sonne“, möchte ich ihm zurufen. Genauso gut hätte er mich bitten können, seinen Rasen zu mähen.

Das war aber noch eine von den „besseren“ Nebenmissionen – die ich natürlich trotzdem ignoriert habe. Okay, Nebenmissionen muss man nicht machen. Ärgerlich wird es erst dann, wenn die Belohnungen gebraucht werden, um sich hochzuleveln, um später einigermaßen weiter zu kommen. Das bedeutet aber nicht, dass Nebenmissionen sterbenslangweilig sein müssen oder gar in Arbeit ausarten.



Spannende Aufgaben lauern überall in Zelda: Auf Heuschrecken folgen Libellen. (Bild: Ferdinand Müller)

Weniger ist hier mehr. Macht einfach schlaue Quests ... oder lasst es. Nutzt die fantastische Welt von Zelda in Kombination mit den unendlichen Möglichkeiten, die allein das Magnetmodul bietet, für kreative Ideen. Überrascht mich mit intelligenten Nebenaufgaben; fordert meinen müden Geist heraus, lasst mich staunen und begeistert mich. Aber langweilt mich nicht mit stumpfsinnigen Aufgaben. Heuschrecken sammeln ödet mich an. Und nein, Libellen sind auch nicht besser! Da lasse ich mich lieber auf fordernde Kämpfe in Zelda ein. Aber Moment:

Verschleiß, dass die Schwarte kracht.

Die Kampfmechaniken in Zelda sind hervorragend umgesetzt. Vergleichbar mit Dark Souls – ja, das meine ich ernst. Nur der Flow will sich nicht so recht einstellen. Und das hat einen trivialen Grund: Waffenverschleiß. Waffen gibt es in Zelda mehr als genug. Jeder besiegte Gegner lässt seine fallen. Dummerweise halten die nicht sonderlich lange. Selbst ein Ritterschwert, das ich als Belohnung für die Lösung eines Rätsels bekommen habe, zerbricht gefühlt nach 5 Schlägen ... und wirft mich damit komplett aus dem Flow. Denn ohne Waffe mitten im Kampfgeschehen ist ... blöd. Bei einer Gegnerhorde kann es passieren, dass gleich mehrere Waffen ihren Geist aufgeben. Die Folge: Ich unterbreche jedes Mal den Kampf und rufe das (leider) fummelige Menü auf und scrolle erstmal zu den Waffen. Was nehme ich denn nur bloß? Die Schwerter sind futsch; zur Wahl stehen die Mistgabel, der Bokblin-Knochen, die Kartoffel-Harke oder der Wischmopp. Nein, kein Scherz. Wie lange die wohl halten werden?

Zurück im Spiel bin ich komplett raus aus dem Spiel. Flowkiller in Perfektion. Na toll. Das ist so unnötig und macht nicht nur den Flow kaputt, sondern verdirbt mir auch den Spielspaß.

Ich habe eine ganz schlechte Eigenschaft und ich komme auch nur schwer dagegen an: Ungeduld. Zeitraubende, langweilige Tätigkeiten sind mir verhasst. Vor allem dann, wenn sie unnötig und vermeidbar sind.

Tim Mälzer lässt grüßen

Eine solche Tätigkeit findet sich leider auch in Zelda und sie zieht sich durch das gesamte Spiel: Kochen. Unvermeidbar, um zu überleben. Klingt logisch und nach einem gut durchdachten Gameplay-Element. Tatsächlich nervt es mich.

Anders als in früheren Zeldas fliegen Link hier keine Herzen entgegen, nachdem er einem Monster oder was auch immer die Rübe eingehauen hat. Nein, in Zelda BOTW bin ich Jäger und Sammler. Denn um zu kochen, brauche ich Zutaten. Die finden sich überall in der Spielwelt. Pilze, Äpfel, Beeren, Kräuter – ach, einfach alles und Freiwild wie Rehe, Vögel, Wildschweine usw., die ich z. B. mit Pfeil und Bogen erlegen kann. Klingt toll. Bis dahin ist auch alles gut. Dabei hätten es die Game-Designer auch belassen können ... und belassen sollen.

Aber Nintendo hat weiter gedacht und in Zelda einen Kochkurs integriert. Aus der nahezu schier unüberschaubaren Anzahl an Zutaten können nun Gerichte kredenzt werden. Und da die Zutaten miteinander kombiniert werden können, füllt die Summe aller möglichen Rezepte mehrere Regalmeter an virtuellen Kochbüchern. Ich hab´s ausgerechnet. Es sind 10^{64} an möglichen Kombinationen!

Loot for food



Nintendos Ingame: Der Inventar-Simulator. In Zelda verbringt man viel Zeit damit ... (Bild: Nintendo)

Gekocht verstärken die Zutaten ihre Wirkung. Aber nicht nur das: Mit dem richtigen Rezept verstärken die Gerichte – für eine Weile wenigstens – Links Geschwindigkeit, Ausdauer, Schleichfähigkeiten, Hitze- und Kälteresistenz usw. Dabei erklärt das Spiel das Kochen noch nicht einmal. Und ganz ehrlich: Ich will spielen und nicht Kochzutaten zusammenwürfeln und schauen, was dabei rauskommt. Am Ende habe ich ohnehin meist das gleiche gekocht – fast wie zu Hause. Ja, ja, ich verstehe schon; die Kreativität soll gefördert werden, bla bla. Mag ja alles sein und ja, womöglich haben Leute Spaß daran. Ich nicht.

Abgesehen davon, dass diese ganze Kocherei aus meiner Sicht völlig überflüssig ist, ist sie auch noch umständlich umgesetzt worden. Das Einsammeln der Zutaten ist wie gesagt nicht das Problem; ich sammle gerne Pilze, Äpfel usw. ein. Anschließend eine geeignete Kochstelle suchen, Okay.

Aber dann: Menü aufrufen. Durch die mehrere Seiten umfassende Zutatenliste scrollen. Zutat in die Hand nehmen. Nächste Zutat aussuchen. Zutat in die Hand nehmen – das geht jetzt mit max. 5 Zutaten so. Aus dem fummeligen Menü rausgehen. Die Zutaten in die Kochstelle werfen. Die unsägliche Kochsequenz mit „x“ abbrechen. Geschafft. Nicht ganz: Repeat 20-mal! Boah Ey!! 10 Minuten Lebenszeitverschwendung. Jetzt aber bloß speichern!

Zelda hätte auch ohne Kochkurs gut funktioniert; nein viel besser sogar. Aber ich verstehe jetzt, warum so viele Leute 150 Stunden und mehr in Zelda versenken. Einen großen Teil der Zeit verbringen sie vermutlich im Inventar-Simulator und im Maggi-Kochstudio ... oder suchen nach Heuschrecken.

Ich will doch bloß spielen

Ein ähnliches Auflevel-Element findet sich ja auch in Far Cry 3. An dem Punkt, als ich

irgendwelche Wildtiere erlegen und alle möglichen Pflanzen einsammeln sollte, um damit Spritzen mit bestimmten Fähigkeiten herzustellen, war ich raus. Nach 15 Minuten Spielzeit – deinstall. Das ist nicht meins. Bei manchen Spielen kann man das ja einfach ignorieren.

Die Knochenartefakte in Dishonored 2 habe ich weitestgehend ignoriert und es auch so durchgespielt. In Metro Exodus – das ich gerade spiele – werde ich genötigt Werkbänke aufzusuchen, um die Waffen zu reinigen sowie Munition, Medikits und Gasfilter herzustellen. Crafting mag ich ja nicht, vor allem dann, wenn sich langweilige Tätigkeiten ständig wiederholen. Hier war es gerade so noch erträglich. Bei Wolfenstein II: The New Colossus weiß ich bis heute nicht, wie das Upgrade-System funktioniert. Es hat mich nicht interessiert und ich habe es auch so – im Veteranen-Schwierigkeitsgrad – zu Ende gebracht. Ungewöhnlich gut für einen Shooter finde ich übrigens, wie die Story inszeniert worden ist.

Geschichten in Videospiele zu erzählen, ist ja bekanntlich ein schwieriges Unterfangen. Bei sehr geradlinigen Spielen, wie dem gerade erwähnten Wolfenstein II und auch bei Metro Exodus mag das ja noch einigermaßen funktionieren, da die Story – wenn auch mit Unterbrechungen – einen sehr linearen Verlauf nimmt, wie bei Buch und Film auch. Bei einem Open-World-Spiel wie Zelda ist das weitaus schwieriger, da das Spiel ja gerade keinen linearen Verlauf nimmt. Zelda erzählt ja im Grunde einen Mythos – der immer wiederkehrt. Besiege Ganon, rette Zelda. Ziemlich simpel und daher gut geeignet für Open World, sollte man meinen. Das löst Zelda eigentlich auch ganz gut. Dann aber trifft mir die Erzählung zu sehr ab und verzettelt sich in kleinteiliges Bla Bla, anstatt einfach bei der schlichten Rahmenerzählung zu bleiben.

Weniger Text, bessere Narration

Die Geschichte wird meist in viel zu kleinen zeilenweisen Texthäppchen erzählt, die lästig weitergedrückt werden müssen. Inhaltlich trägt das Erzählte oft Null zum weiterem Spielverlauf bei. Und das ist der eigentliche Kritikpunkt: Die Texte sind sterbenslangweilig und der Inhalt könnte mir egal sein. Da ich aber befürchte, wichtige Infos zu verpassen, lese ich den ganzen Kram pflichtbewusst durch, nur um anschließend festzustellen, schon wieder Lebenszeit verschwendet zu haben. Die Texte und auch deren Darbietung haben mich sehr an Super Mario 64 auf der N64 erinnert ... und das ist schon 23 Jahre alt!

Apropos Texte: Bei so manchen NPC-Charakteren im Spiel und vielen Texten und Quests hatte ich den Eindruck, als wäre Zelda für Vorschulkinder konzipiert worden. Das ist ja auch in Ordnung und eben typisch für Nintendo. Aber manchmal halt zu sehr Ponyhof. Insgeheim dachte ich, okay, ich gehöre wohl doch nicht zur Zielgruppe von Zelda. Lieber doch Dark Souls einlegen?!

So, jetzt ist es aber auch gut. Habe ich eigentlich schon erwähnt, wie toll Zelda ist? Das kam womöglich im Text gar nicht so rüber, aber das meine ich tatsächlich so. Ganz ehrlich!

Und Ihr so? Es ist Samstag, wie sieht's aus? Ist der Rasen schon gemäht?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. April 2019 um 09:17 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>