



Nintendo Wii

OwenJackson - 18.6.2006 um 13:12

[B]GESCHICHTE VON NINTENDO (Darunter das eigentliche Thema)[/B]

Wir schreiben das Jahr 1889.

Der Japaner Fusajiro Yamauchi beginnt in Kyoto (Japan) mit der Herstellung von Spielkarten die er Hanafuda (Blumen) nannte.

Das war der Beginn einer Firma die seit 1933 als Nintendo bekannt war.

Viele Jahre später machte sich Nintendo auch in anderen Spielbereichen tätig.

Nachdem die Videospielindustrie ihren Anfang nahm war Nintendo nicht sehr erfolgreich was die Spielhallenautomaten anging.

Erst als 1980 der Japaner Shigeru Miyamoto den Automaten Donkey Kong entwickelte und 1981 (mein Geburtsjahr^^) auf den Markt brachte ging die Erfolgswelle los.

Aus dem Helden Jumpman der die schöne Pauline vor dem lausigen Affen retten muss wird Mario, er trennt sich von Pauline und muss ab sofort Prinzessin Toadstool (Peach) retten und gegen Bowser kämpfen.

Das erste Sidescrolling-Jump'n'Run erscheint mit Mario in der Hauptrolle 1984 zusammen mit dem Famicom (NES, Nintendo Entertainment System).

Nintendo wird zur Nummer 1.

Mit vielen anderen Marken wie The Legend of Zelda und Metroid lässt die innovative Firma andere Firmen alt aussehen.

1989 begann dann das Zeitalter der tragbaren Konsolen (Handhelds):

Nintendo brachte nach den Taschenspielen (Game and Watch) endlich den GameBoy heraus.

Ein grauer Klotz mit auswechselbaren Spielen.

Dank der langen Batteriedauer wird der GameBoy zum Liebling der Welt.

Das reicht Nintendo nicht, deshalb kam 1990 der NES Nachfolger Super Famicom (SNES, Super Nintendo Entertainment System).

Erstmal verfügte ein Controller über Schultertasten.

Die Spielebibliothek wurde größer und auch der Westen bekam mehr zu sehen.

Auch der neue Konkurrent Sega konnte Nintendo nicht ablösen.

Damals war der Entwicklungsstand von Nintendo schon höher als alle glauben.

Sie hatten Internet (gab es damals selbst auf PCs nicht), dank eines Zusatzchips konnte das SNES 3D Effekte zaubern und ein CD Laufwerk das nie erschien wurde entwickelt.

1996 kam der N64 (Nintendo 64) heraus, mit unglaublichen 64 Bit (zum vergleich, SNES 16 Bit).

Und ausserdem war der N64 die erste Konsole in echtem 3D, der neue Konkurrent mit seiner Playstation hatte nur 3D Effekte kein vollkommen echtes 3D (daher so viele Rendersequenzen).

Leider hatte der N64 kein CD-Laufwerk (welches von Sony entwickelt wurde, Nintendo wollte nicht mehr, so hatte Sony eine eigene Konsole gebaut).

Mit Super Mario 64 und The Legend of Zelda : Ocarina of Time revolutionierte Nintendo die Spielewelt.

Trotz des ersten Analogsticks (Joystick) in einem Controller und dem Echtzeit-3D und einer großen Palette an zeitlosen Klassikern versank der N64 hinter der Playstation.

Allein der GameBoy Color war weiterhin ganz oben.

Doch 2001 sollte es für Nintendo wieder (langsam) bergauf gehen.

Der GameBoy Advance mit SNES Grafik und der Powerwürfel GameCube erschienen.
GameBoy Advance ein Dauerbrenner und Kassensicherung, GameCube der Hoffnungsträger.
Zwar würden viele behaupten der GameCube sei ein Flop, aber er war weitaus erfolgreicher als der N64.
Mehr Spiele, teilweise bessere Spiele und neue innovative Spiele halfen ihm nicht unterzugehen.
Zwar kam mit Microsoft ein weiterer Konkurrent, doch Nintendo konnte sich halten.
Mit Zelda The Wind Waker und Mario Sunshine kamen zwei unglaubliche Nachfolger von den N64 Titeln heraus.
In Pikmin konnte man kleine witzige Blumenwesen steuern, welche Schätze tragen und gegen Monster kämpfen.
Mit Super MonkeyBall kam erstmals in der Videospielgeschichte ein Affe in eine Kugel.

Die Spiele sehr toll.

Zwar ist der GameCube noch auf den Markt, aber bald wird er abgelöst.
Darum poste ich hier, denn die alles verändernde Konsole kommt auf den Markt.

Nach dem innovativen Nintendo DS (mit Nintendogs) kommt bald die neue Konsole heraus.

[B]Sie heisst Wii[/B]
Der Wii, die Wii, das Wii?
Wii wie We will Rock you?
Was bedeutet Wii?
Einst Revolution nun Wii.

Wii steht für Einfachheit und Interesse.
Jeder kann sich den Namen merken, er ist so einfach, und trotzdem denkt man viel über ihn nach.
Ausserdem spricht jeder den Namen gleich.
Es steht in erster Linie für We oder Wir.
Alle dürfen spielen, keiner soll benachteiligt werden.
Auch Leute die nicht spielen können sollen spielen können.
Die beiden i's stehen für 2 Spieler, zwei Controller.

Statt wie Microsoft (XBOX 360) und Sony (Playstation 3) auf immer bessere Grafik (für immer höhere Preise) zu setzen
geht Nintendo einen völlig anderen Weg.
Playing is Believing.
Egal wie toll ein Titel auch aussehen mag, wenn er scheisse zu spielen ist, macht er keinen Spass.
Für Spielspass sorgt der neue Controller.

Wii-Remote wird das Schmuckstück genannt.
Optisch ähnelt er einer Fernbedienung.
Mit ein paar Knöpfen wie ein Controller.
Wenn er neber einem echten Controller liegt schnappt man sich lieber den Wii-Remote, denn das zivilisierte Volk ist
daran gewöhnt die Fernbedienung zu schnappen.

Im Wii-Remote stecken Sensoren welche Bewegungen (in alle Richtung, egal ob nach Vorne, nach rechts, neigen etc.)
Millimeter genau erkennen.
So kann man das Schwert selbst lenken, eine Banane schütteln, mit einer Pistole anvisieren, eine Platte kippen um die
Kugel zu rollen etc.
Dazu kommt ein sogenannter Rumble-Effekt.
Wenn man im Spiel die Klinge kreuzt rüttelt der Controller um das Gefühl eines Schwertkontaktes zu erstellen.
Der eingebaute Lautsprecher erzeugt zusätzlich noch das passende Geräusch.

So erreicht man eine spielerische Realitätsnähe (man stelle sich Tennis vor, der Ball kommt, man schwingt dem
Schläger (Wii-Remote), beim Auftreffen des Balles rüttelt der Schläger und man hört ein Pow-Geräusch aus dem
Schläger).

Zu dem Wii-Remote gesellen sich zudem ein paar Extras.
Bereits bekannt sind der zusätzlich erhältliche Classic-Controller (der einem SNES Controller ähnelt), der Nunchuck-
Zusatz (Mit Analogstick und Extraknöpfen zum anschliessen) und der Zapper (ein Haltegriff für Shooter).

Die Konsole selbst kann GameCube und Wii-Games spielen, die GameCube-Controller kann man anschliessen.
Über Internet kann man Demos runterladen oder Online spielen.
Auch Klassiker vom SNES und co. kann man runterladen und spielen.

Dank WiiConnect24 bleibt die Konsole 24 Stunden lang, jeden Tag, online (auch wenn sie ausgeschaltet ist) und versorgt die Konsole über Nacht mit neuen Infos etc.

Ich bin von der Konsole begeistert.
Zudem sind die Preise viel niedriger als bei den Konkurrenten.
Die Konsole wird ungefähr 200 bis 250 € Kosten.
XBOX 360 und Playstation 3 kosten als schlechtere Versionen 399 und 499 €, die verbesserten Kosten je 100 € extra.
Spiele auf den Konsolen werden teilweise teurer, nur Nintendo behält die alten Preise.
Innovation statt Evolution.
Spielspass statt Grafikgranate.

Was haltet ihr davon?

Falls ihr Bilder wollt.
Unter der Nintendo Fan-Site www.g-freaks.de gibt es Bilder, Trailer und Infos zu allen aktuellen Nintendo-Konsolen, sowie Nintendo Wii.

Wem gefällt Nintendos Idee?
Wer von euch ist schon Zocker?
Wer will sich die Konsole holen?

Bei mir ist klar, Nintendo Wii ist top, kommt mir 100pro ins Haus.
Ihn nicht zu kaufen wäre eine Sünde, Amen ^^

dian - 18.6.2006 um 14:20

naja, ich bin ja nun schon seit seligen Megadrive-Zeiten überzeugter Konsolenfan... ein SNES und N 64 hatte ich auch, und es gab Momente, wo auch für mich Nintendo besser war als der ganze Rest (Ich sag nur Streetfighter 2, GoldenEye und Perfect Dark...)
Allerdings hat es Nintendo in den letzten Jahren ziemlich gut hinbekommen, bei mir den letzten Rest Respekt zu verspielen. Pokemon ist daran natürlich nicht ganz unschuldig. Generell dieses kindische, familienfreundliche Image, das mich fast schon an Walt Disney erinnert... *würg*
Verzeih mir daher, wenn ich bezüglich des neuen Nintendo-Gerätes erst einmal sehr skeptisch bleibe.
Generell sehe ich am Konsolenmarkt fast nur noch Mainstream...
Vorbei die Zeiten, als es noch PC Engine, Neo Geo, Lynx und anderes kultiges Zeug für Freaks gab. Heute ist Nintendo zu infantil geworden, und Sony und Microsoft versuchen sich gegenseitig die Massenkundschaft abzuwerben, mit dem Resultat, dass die Spielideen immer ähnlicher und eingängiger werden. Wenn Nintendo da einen originellen Gegenpol dazu setzt, soll es mir recht sein... aber glauben tu ich daran nach dem zwanzigsten neuaugelegten Gameboy und anderer Abzocke nicht mehr wirklich...

aber ok, ich bin was Videospiele angeht sowieso ein extrem konservativer Traditionalist.
Ich hasse Buzz und dieses ganze Partyzeug für Leute, die kein Joypad in der Hand halten können...
Darius Gaiden - Ich fliege mit meinem Raumschiff von links nach rechts, weiche hunderten von Schüssen gleichzeitig aus und bekämpfe riesige Endgegner - DAS ist für mich ein Spiel. Sowas will ich sehen, und nicht den ganzen neumodischen 3D-Kram.
Daher zocke ich zurzeit auf PS2 auch fast nur "Taito Legends 2", eine Oldiesammlung für 25 Euro, die mich deutlich mehr befriedigt als das allermeiste, was heutzutage neu und teuer auf den Markt kommt.

HöllRÆZØR - 18.6.2006 um 20:45

Tja, also das meiste hört sich doch recht gut an. Besonders gut gefällt mir der Preis und auch die Möglichkeit, SNES-Spiele etc. (kostenlos?) runterzuladen. Ich hab' auch mal in diesen Zelda-Bericht reingeschnuppert wo erwähnt wurde, dass das Spiel wieder etwas erwachsener sein soll und auch auf der Vorgängerkonsole erscheinen wird.

Kopfschmerzen bereitet mir lediglich die Vorstellung von diesem neumodischen Controller, besonders auf die

Auswirkung von jüngeren Spielern, die sich in Gedanken wahrscheinlich ständig in einem Videospiel befinden, sobald sie einen Stock, Schläger etc. in Händen halten. Außerdem hab' ich's in letzter Zeit nicht so mit Videospielen, momentan spiele ich fast ausschließlich das Doom-Brettspiel - mit eigenen Mods, versteht sich □. Naja, aber wenn das Ding draußen ist werde ich es erst mal in irgendwelchen Kaufhäusern antesten, auch wenn ich diese Sorte von Gebäude sonst eher meide. ^^

OwenJackson - 19.6.2006 um 12:26

@dian

Ja, das waren noch Zeiten.

Natürlich macht jeder Abzocke, aber Nintendo immerhin weniger als die anderen.
Ausserdem geht Nintendo nicht den Mainstream, Mainstream ist meines erachtens einfach nur Willensmanipulation.
Etwas kommt in den Trend, jeder muss es nachmachen (nur ich halt mich nicht dran und mach mein eigenes Ding^^).

Auch wegen den heutigen Spielen muss ich dir (leider) recht geben.
Fast jedes neue Ballerspiel sieht wie jedes andere aus.
Die Spiele werden sich zu ähnlich.

Natürlich mag ich die Zelda, Metroid, Mario-reihen etc. mit ihren Traditionen, aber am liebsten neuartige Spielkonzepte.
Das neue Red Steel unterscheidet sich ein wenig von anderen Shootern.
Auch ich spiele gerne die ganzen Klassiker, hier verhilft Nintendo zu Freude, dank den Klassikern zum Download.
Neber Nintendo Klassikern kommen auch noch PC Engine und Sega Games hinzu.

Es gibt auch heute noch tolle Spiele, ich mag wenn es viel zum freispielen gibt (was früher nicht der Fall war) doch viele Spiele werden zu komplex.

@Yog-Sothoth

Wegen den Klassikern.
Höchstwahrscheinlich wird es eine kleine Gebühr geben.
Bei der XBOX kann man sich (größtenteils) minderwertige Spiele für 5 bis 15 € downloaden.
Wenn Nintendo für 2 bis 15 € (je nach Konsole) für ein Spiel verlangt finde ich das in Ordnung.
Dort müssen wir noch abwarten.
Für den Wii-Port eines Super Mario 64, Orcarina of Time, Paper Mario oder GoldenEye würde ich 15 € zahlen, für SNES 5 bis 10, NES 2 bis 5 etc.
Warten wir einfach mal ab was daraus wird, denn Nintendo ist vom Preis her der beste Anbieter (es ist bezahlbar).

Eigentlich würde ich den Controller als altmodisch bezeichnen.
Welcher Alltagsmensch nimmt heut noch einen Controller in die Hand?

Klar bist du skeptisch, als Nintendo den ersten Analogstick an einem Controller vorstellte waren auch alle skeptisch, heute lieben es alle.
So war es auch bei den Schultertasten, dem digitalen Steuerkreuz, den Tasten X und Y am SNES Pad, den C-Tasten am N64 Pad, den O-Discs (die kleinen vom GameCube) uvm.
Letztendlich wurden die Dinge dann doch beliebt.
Ich kann es kaum erwarten endlich als Link Prinzessin Zelda vor dem bösen Ganondorf zu retten, mich in einen Wolf zu verwandeln und in der Schattenwelt für Ordnung zu sorgen.

HellRÆZØR - 19.6.2006 um 13:28

Zitat

Original von OwenJackson

Eigentlich würde ich den Controller als altmodisch bezeichnen.
Welcher Alltagsmensch nimmt heut noch einen Controller in die Hand?

Klar bist du skeptisch, als Nintendo den ersten Analogstick an einem Controller vorstellte waren auch alle skeptisch, heute lieben es alle.

So war es auch bei den Schultertasten, dem digitalen Steuerkreuz, den Tasten X und Y am SNES Pad, den C-Tasten am N64 Pad, den O-Discs (die kleinen vom GameCube) uvm.

Letztendlich wurden die Dinge dann doch beliebt.

Ich kann es kaum erwarten endlich als Link Prinzessin Zelda vor dem bösen Ganondorf zu retten, mich in einen Wolf zu verwandeln und in der Schattenwelt für Ordnung zu sorgen.

Naja, das mit den Schultertasten, dem Analogstick und so weiter ist ja ein bisschen was anderes, man hatte ja immer noch einen Controller, bei dem die Eingabe durch bloße Bewegung der Finger erfolgte. An dieser Stelle muss ich übrigens erwähnen, dass mir der N64-Controller im Prinzip gut gefiel, leider war er recht klobig und der Analog-Stick hat sich recht schnell abgenutzt, das Hartplastik war auch nicht so praktisch für leichtere Bewegungen, und auch ansonsten war die Qualität der Analog-Sticks von Sony deutlich besser. Aber die vielen Knöpfe fand ich schon mal gut.

Dieser Wii-Remote dagegen ist ja nun gar kein Controller im eigentlichen Sinne mehr, sondern was komplett eigenes wie ein Steering Wheel oder ein Joystick, daher passt dein Vergleich mit Schultertasten etc. nicht ganz.

Skeptisch bin ich übrigens nicht weil ich denken würde, dieses Wii-Remote sei "schlecht". Mir ist einfach nur der Gedanke unsympathisch, dass ich ein Eingabegerät durch die Luft schwingen, weil ich glaube, ein Schwert in Händen zu halten.

(Kennt jemand eigentlich die Szene aus Sam & Max, wo Sam mit Max wild rumfuchtelt, weil er dank des Virtual Reality Apparats glaubt, ein Schwert aus einem Stein zu ziehen und damit einen Drachen zu erledigen?)

...aber wie gesagt, ich bin bloß skeptisch, nicht voreingenommen, wenn's rauskommt werd' ich's bestimmt mal antesten. ☐

Ina - 19.6.2006 um 18:17

Ganondorf wurde doch nur so, weil er zu wenig gleichgeschlechtliche Vorbilder zur gesunden Entwicklung seiner Männlichkeit hatte @Owen.

Irgendwo stauben bei mir auch noch ein paar Nintendokonsolen ein und so zweimal im Jahr krieg ich nen Anfall und muss ein altes Spiel durchspielen - und dann stauben sie weiter ein.

Ich habe gerade keinen Bedarf, mir da was Neues zuzulegen.

Allerdings sind die Dinger unverzichtbarer Teil meines Lebens. Was hätte ich sonst tun sollen, als das RTL2-Programm scheiße geworden war?

(Noch prägender war allerdings der Amiga und dann der PC meiner Cousins, die ich deshalb genervt habe ohne Ende - Sim City, Monkey Island, Lemmings, und dieses Spiel, dessen Namen ich nicht kenne, wo man ein Flugzeug durch ne 2-D-Landschaft fliegt, Häuser und Zivilisten abschießt und Schiffe versenkt, haben meine Persönlichkeitsentwicklung entscheidend mitgestaltet - anhand der Party-Games wurde ich sogar aufgeklärt, ach ja *in nostalgischen Erinnerungen schwelg*)

dian - 19.6.2006 um 18:36

@ Maria:

Zitat

und dieses Spiel, dessen Namen ich nicht kenne, wo man ein Flugzeug durch ne 2-D-Landschaft fliegt, Häuser und Zivilisten abschießt und Schiffe versenkt,

Meinst du vielleicht "Wings of Fury"? Wo man immer vom Flugzeugträger aus gestartet ist und dann im Sturzflug die armen Japaner niedergemetzelt hat, die ziemlich planlos aus ihren Häusern gerannt kamen?

Hab ich damals auf dem Amiga auch ewig gezockt...

Noch genialer war allerdings "Wings", das im ersten Weltkrieg gespielt hat und damals mein absolutes Lieblingsspiel war. Kennt heute vermutlich kaum noch jemand, und ist leider auch nie vernünftig für andere Systeme umgesetzt worden. Aber zu Amiga-Zeiten gab's kaum was besseres.

hopeless - 19.6.2006 um 20:24

so 2D bomber-spiele gabs doch in massen.. also keine ahnung von konsolen, aber selbst für pc. ich hatte ja nichtmal nen gameboy. im kindergarten aus guten alten ddr-buchenholz-bauklötzchen türme bauen und die von herzlosen kameraden einreißen lassen ist auch gut für persönlichkeitsentwicklung geeignet ☐
oder bei age of empires die eigenen arbeiter einfach per knopfdruck umlegen, wenn man sie nichtmehr braucht. ich bin sicher bei der fdp bekommt man zum parteibuch ne collectors edition ☐

Ina - 19.6.2006 um 21:15

Zitat
Meinst du vielleicht "Wings of Fury"?

Ja, laut den Screenshots, die Google mir lieferte, war es das.
Japaner waren das also.
In solchen Kategorien hab ich damals freilich nicht gedacht.

Man kann allerdings nicht von verantwortungslosen Cousins mit sowas fasziniert werden und dann im Kindergarten in die Puppen- und Küchenecke verbannt werden (aus den interessanten Ecken wurden die Mädchen rausgeprügelt), als Resultat hab ich dann die Kindergärtnerin genervt, bis sie mich vor ein Puzzle gesetzt hat, das hat mich dann überfordert und so wurde ich mal wieder fürs Leben traumatisiert, ja :D

Und kein DDR-Klötzchen kann so schrottig sein, dass es gegen traditionelle alpenländische Fichtenzapfen-Kühe ankommt ☐

hopeless - 19.6.2006 um 21:53

fichtenzapfenkühe? bau daraus mal nen turm.. also unsere klötzchen waren toll. einfache quader halt. ob buchenholz, weiß ich jetzt nicht so und würde ich fast bezweifeln, aber die farbe ist in der erinnerung so etwa.. naja das führt bloß wieder vom thema weg.

dian - 2.1.2007 um 14:08

So, nun habe ich mich nach einigem Zögern doch dazu durchringen können, mir ein Nintendo Wii zu besorgen... und bis jetzt habe ich es auch nicht bereut.
Der Controller ist wirklich genial anders. Wer einmal "Red Steel" oder ein anderes Killerspiel mit diesem Gerät bedient hat, will glaube ich in Zukunft keinen Egoshooter mehr mit Maus oder Joypad spielen. Auch bei "Zelda" funktioniert das Teil bestens... das ist wirklich mal ne kleine Revolution im Videospielgenre, die schon längst überfällig war.
Jetzt muss Nintendo nur noch dafür sorgen, dass für das Gerät auch ebenso geniale Spiele erscheinen.
Das, was da zum Start des Wii bislang veröffentlicht wurde, ist mehr oder weniger ein schlechter Witz. "Wii play" ist auch noch eine ganz nette Spielesammlung, aber von den Spielen, die ich erwähnt habe, einmal abgesehen, sind bislang fast nur Umsetzungen von Titeln erschienen, die ich (in besserer Grafik) auch auf PS2 und Xbox genießen kann.
Da muss sich schnell etwas tun, sonst wird Nintendo mal wieder mit einer guten Idee baden gehen... denn dass das Wii den Massenmarkt erobert, glaube ich irgendwie nicht so ganz. Sony bedient die Masse doch schon längst bestens... Nintendo sollte sich vielleicht besser darauf konzentrieren, mit originellen Spielideen jenseits von Autotuning und TombRaider 15 die Freaks zu bedienen, wie in der guten alten Zeit.
Wie gesagt, das neue Zelda und Red Steel sind da ein guter Anfang und machen auch wirklich Spaß.. aber zwei oder drei Hit-Spiele genügen nunmal nicht, um eine Konsole erfolgreich zu machen. Da muss schon noch deutlich mehr kommen.

JeanneDamianDracul - 3.1.2007 um 04:22

Zuerst Spiele am Robotron,dann Sega,dann der Gameboy und mittlerweile wird die Technologie in solch kurzen Zeiten aufgestockt,dann die horrenden Preise für Konsolen,die nach wenigen Monaten schon wieder veraltet sind...
Aber wer genügend Geld hat und PS2 (oder weiß der Geier) braucht soll es sich kaufen.

... - 7.1.2007 um 05:55

Nää, wat habt Ihr es heute gut!!!

Wäre ich heute jung, würde ich auch den ganzen Tag irgendwelche Killerspiele mache vorm PC.

Wir mussten noch selber auf die Demos rennen und die Bullen mit Steinen beschmeißen.

Da sag' mal noch einer was gegen den technischen Fortschritt!

dian - 7.1.2007 um 15:03

Quizfrage: Wenn ich innerhalb einer Illusion in eine weitere Illusion flüchte, bin ich dann doppelt illusioniert, oder heben sich die beiden gegenseitig auf?

Ich muss sagen, je weniger Sinn ich in dem angeblich "realen" Leben sehe, desto sinnvoller erscheint es mir, vor der Konsole zu sitzen.

Der Unterschied, ob ich in Zelda mit ner Schleuder auf fleischfressende Pflanzen schieße, oder bei einer scheinbar realen Demo Steine auf anderes Grünzeug werfe, wird mit den verbesserten grafischen Möglichkeiten der neuen Geräte auch zunehmend unbedeutender.

Ok, der Umfang des Spiels namens "reales Leben" ist noch etwas höher, die Auflösung ist (noch) besser als auf der Mattscheibe, und die Force Feedback-Funktion mit den in den Körper eingebauten Schmerzsensoren wirkt realistischer als auf dem Wii.

Aber wenn ich Zelda durchgespielt habe, kann ich mir wenigstens sicher sein, einen schönen Abspann zu Gesicht zu bekommen. Im Spiel "reales Leben" ist es hingegen äußerst ungewiss, ob ich am Ende überhaupt irgendeine Form der Anerkennung oder Belohnung erhalte, weil ich keine Ahnung hab, wie die Programmierer dieses Games so drauf sind. Ein weiterer Punkt, der mir bei Konsolenspielen besser gefällt, ist, dass ich hier ein klar vorgegebenes, konkretes Ziel habe, während ich im Spiel "reales Leben" erst mal ziemlich ziellos rumlaufen muss, bis ich auf vereinzelte Miniquests oder Personen, die mit mir interagieren wollen, stoße. Ein großes End-Ziel wie beispielsweise "Besiege den Obermotz, der das Land in Finsternis gehüllt hat" gibt es im Spiel "reales Leben" nicht... so bleibt es eine lausige Spielesammlung mit unzähligen zusammenhanglosen Mini-Games, die zwar durch hohen Umfang und realistische Grafik glänzt, in punkto Spielspaß aber nicht selten den Kürzeren zieht, weil der Spieler viel zu oft in einer langweiligen Endlosschleife mit sich ständig wiederholenden Gegnern hängenbleibt.
fuck reality! :D

Hansi - 7.1.2007 um 17:25

ach dian, du solltest spieletester- und bewerter werden. das war so ziemlich der schönste testbericht den ich je gelesen habe ☐.

... - 7.1.2007 um 23:28

K.A.

Ist vielleicht nur 'ne Gewohnheitsfrage, ob die Realität als Spielgrundlage besser taugt oder ein PC-Game.

Ich genieße das zumindest noch, dass ich im rl echt bin und wirklich anderen Lebewesen, die genauso beschaffen sind wie ich ärgern kann.

Das würde mir bei der Konsole einfach fehlen.

Ina - 8.1.2007 um 00:12

Eine Illusion, oder eine Illusion in der Illusion... ich würde sagen, das ist ziemlich gleichwertig.
Wenn man träumt, dass man träumt, träumt man ja auch nicht tiefer.

Das Fiese an diesem Reality-Game ist jedoch sein hoher Suchtfaktor - obwohl es ziemlich schlecht ist, bringen es die wenigsten fertig, den Reset-Knopf zu drücken und müssen irgendwann auf meist recht unsanfte Weise rausgeschmissen werden.

An der Qualität des Spieles liegt der wohl nicht... aber eines der Mini-Games ist es ja, sich hübsche Gründe dafür auszudenken.

hopeless - 8.1.2007 um 04:36

na ich würde sagen, die qualität ist vielleicht nicht besonders gut, aber unübertroffen. außerdem könnte man doch auch sagen, das die oberste illusionssphäre die hochwertigste ist, weil alle anderen in ihr drinstecken. nur mal so dahingerülpst.

Ina - 8.1.2007 um 11:36

Ja, aber auch diesen Sachverhalt würde man nur träumen.

dian - 8.1.2007 um 21:29

@ Maria:

Zitat

Das Fiese an diesem Reality-Game ist jedoch sein hoher Suchtfaktor - obwohl es ziemlich schlecht ist, bringen es die wenigsten fertig, den Reset-Knopf zu drücken

Das hat nichts mit dem "Suchtfaktor" zu tun... eher mit der Unfähigkeit des Spieleherstellers, eine vernünftige, nachvollziehbare Anleitung mit dem Spiel mitzuliefern.

Und deshalb weiß keiner, was genau eigentlich beim Drücken des Reset-Knopfes passiert.

Wird der Spielstand dann automatisch gespeichert, oder geht er verloren? Und kann das Spiel dann später überhaupt noch einmal neu gestartet und bei Bedarf wiederholt werden, oder kann man es nur ein einziges Mal benutzen?

Das ist natürlich ein ganz übler Trick von dem Hersteller, um die Spieler möglichst lang an den Bildschirm zu fesseln.. und so eine Unverschämtheit wird in meinem Test selbstverständlich mit einigen Punkten Spielspaßabzug quittiert. ☐

Eigentlich sollte man den Hersteller ja ganz boykottieren. Gott-Boykott, sozusagen. Ich darf beim Telefonieren den Anbieter wechseln, bald sogar beim Gas... aber der Herr Gott nutzt sein Monopol so dreist aus wie es sich nichtmal Microsoft getraut, und lässt uns über eventuelle Alternativen zu seinem Spiel einfach komplett im Unklaren. Der Wichser.

... - 10.1.2007 um 05:06

Wieso?

Wenn man in mein Alter kommt, dann wird die Frage, was bei einem Totalabsturz geschieht, eigentlich noch die interessanteste.

Zumal, wenn man schon zweimal, trotz erheblicher Virenangriffe das Programm gerettet hat.

Dann will man allmählich auch mal wissen, was passiert, wenn das Ding mal nicht zu reparieren ist.

HëllRÆZØR - 10.1.2007 um 05:55

Zitat

Original von dian

Aber wenn ich Zelda durchgespielt habe, kann ich mir wenigstens sicher sein, einen schönen Abspann zu Gesicht zu bekommen. Im Spiel "reales Leben" ist es hingegen äußerst ungewiss, ob ich am Ende überhaupt irgendeine Form der Anerkennung oder Belohnung erhalte, weil ich keine Ahnung hab, wie die Programmierer dieses Games so drauf sind.

Ein weiterer Punkt, der mir bei Konsolenspielen besser gefällt, ist, dass ich hier ein klar vorgegebenes, konkretes Ziel habe, während ich im Spiel "reales Leben" erst mal ziemlich ziellos rumlaufen muss, bis ich auf vereinzelte Miniquests oder Personen, die mit mir interagieren wollen, stoße. :D

Also wenn ich dich nicht besser kennen würde würde ich dir empfehlen, zum Bund zu gehen. Da hast du vorgegebene konkrete Ziele, erhältst Anerkennung und wirst belohnt, wenn du deine Sache gut machst, und Militärparaden sind so gut wie Zwischensequenzen, auch wenn nicht direkt ein Abspann. Und Waffen gibt's auch für jeden :p

...entschuldige, aber ich konnt's mir nicht verkneifen :D

