

x2b3

vulnerare humanum est - fully acknowledging the absurd: revolt, freedom, and passion  
<http://x2b3.de>

---

## Wolfenstein II - Nazis und die Gewaltfrage

Author : x2beetree

Categories : [Gaming](#), [Philosophie](#)

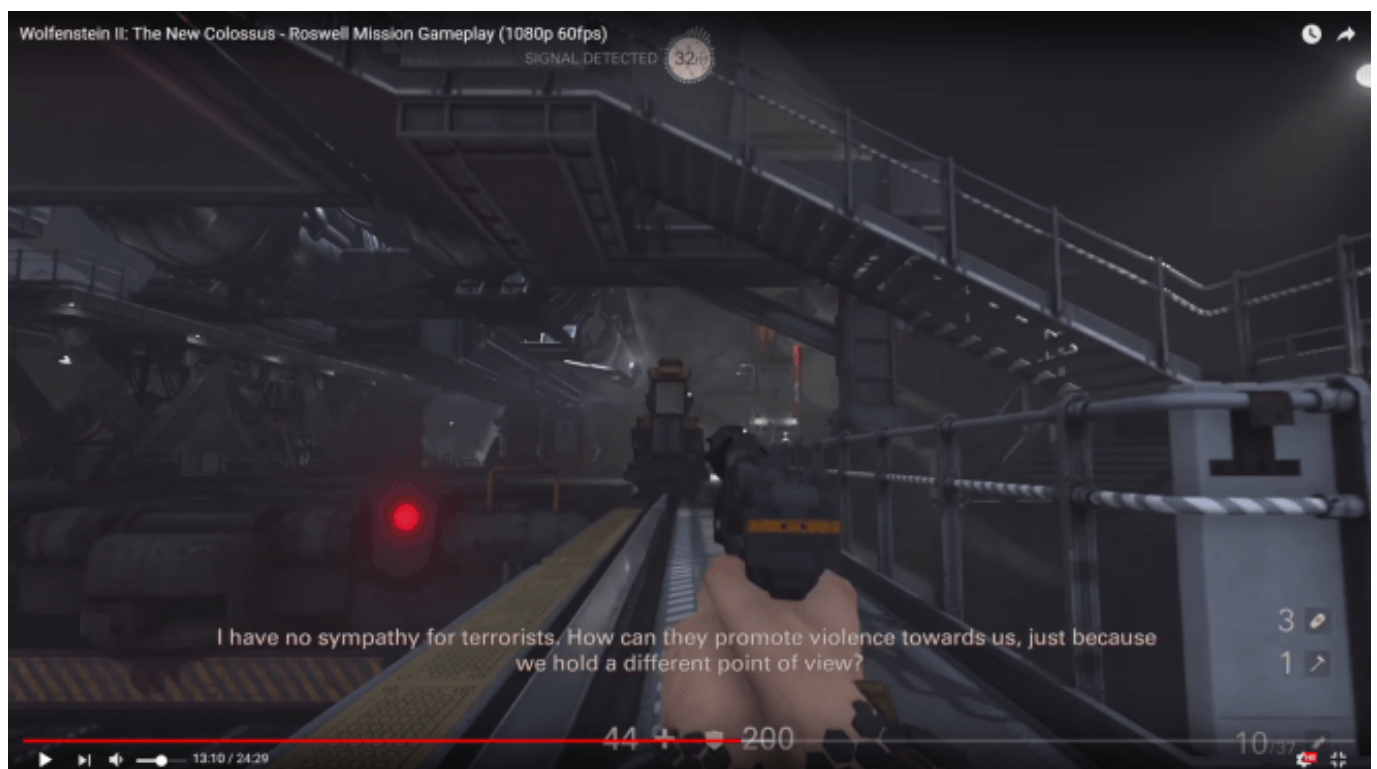
Tagged as : [etwas sinnloser Beitrag](#), [Gewaltfrage](#), [Multiplayer vs. single-player](#), [Nazis](#), [PC-Spiele](#), [Tunnel vs. open world](#), [Wolfenstein II](#)

Date : September 6, 2017

Wolfenstein II: The New Colossus. Ein wenig rein geschaut mit der Frage: Will ich das spielen?

[Am Wegesrand reden zwei Nazis über Gewalt](#) („niemals in Ordnung“, „kein Verständnis“, „auch Menschen“) – und ihren nächsten Job (bei den Todesschwadronen).

Philosophie in Computerspielen.



x2b3

vulnerare humanum est - fully acknowledging the absurd: revolt, freedom, and passion  
<http://x2b3.de>



Wolfenstein II: The New Colossus

Wie gewohnt völlig übertriebenes Gewalt-Epos, und wieder räumt ein Held die Nazis alle ab, zwei schwere Sturmgewehre im Anschlag. Aber unterhalten durch die Conrags Story und die mit Alien-Technologie vermischten Nazi-Gegner. Mir persönlich sagen diese Tunnel-Spiele

## x2b3

vulnerare humanum est - fully acknowledging the absurd: revolt, freedom, and passion  
<http://x2b3.de>

---

(letztlich nur ein Weg durch das Spiel, alles linear) und auch die Idee vom übermächtigen Helden (wie in Wolfenstein oder auch in [Splinter Cell](#)) nicht mehr zu. Egal, wie krass die Gegner irgendwann sind – es ist immer gleich, lerne sie auswendig.



Open World Multiplayer haben zwar nicht die geführte Story und die großen Effekte – nur, die sind auch letztlich nur Jump Scares wie in der Geisterbahn, nicht wirklich Action. Oder eben ein Railroad Shooter.

Anders, wenn man sich freier bewegen kann und richtige andere Spieler statt Scripts als Gegner (oder Verbündete) dabei sind. In PUBG gibt es nie eine gesciptete Wiederholung (aber natürlich lernbare Verhaltensmuster echter Menschen).



Eine Mischung aus beidem wird sicher öfter zu sehen sein, vielleicht wie GTA oder so. Missionen, aber eben auch eine in sich stimmige, vom Spieler unabhängige Welt als drum herum.

Stalker war darin wegweisend – eine Welt mit lauter sich autonom bewegenden Einheiten, die immer auch mal wieder sich untereinander in die Haare geraten – bevor Multiplayer sowas auch als Interaktion von Spielern ermöglichte. Wieso nicht die Spielleiter-Funktion(en) bei Multiplayer den Spielern geben? Arma 3 hat mit dem Zeus-Mode genau das getan – du steuerst eine Kampagne oder ein Szenario, um der Spielergruppe eine interessante Partie zu bieten. Also ähnlich wie früher die Rollenspiel-Runden.

### Teilen mit:

- [Klick, um über Twitter zu teilen \(Wird in neuem Fenster geöffnet\)](#)
- [Klick, um auf Facebook zu teilen \(Wird in neuem Fenster geöffnet\)](#)
- [Zum Teilen auf Google+ anklicken \(Wird in neuem Fenster geöffnet\)](#)

•