



Für Links auf dieser Seite erhält spieletipps.de ggf. eine Provision vom Händler, z.B. für mit [👉](#) oder blauer Unterstreichung gekennzeichnete. Mehr Infos.

Die gefühlte Ewigkeit: Eine Abrechnung mit der Spielzeit-Superlative (Kolumne)

von [Manuel Schmitt](#) (Donnerstag, 10.01.2019 - 14:10 Uhr)

Der gebürtige Münchner Manuel Schmitt ist vieles: Regisseur, Drehbuchautor, Programmierer, Spieleentwickler, Komponist und Blogger. Am ehesten kennt ihr ihn vermutlich als "SgtRumpel", denn unter diesem Namen tritt er unter anderem auf YouTube auf. Heute tritt er für spieletipps als Gastautor in Erscheinung.

Inhaltsverzeichnis



Bin ich froh, dass ich keine PlayStation 4 habe! Sonst würde ich jetzt wahrscheinlich wie viele andere in [Red Dead Redemption 2](#) versinken und Stunde um Stunde in einer virtuellen Cowboy-Welt herumirren. Mit durchschnittlich 42 Stunden Hauptstory und 72 Stunden Nebenquest spare ich also laut [howlongtobeat.com](#) satte 114 Stunden Spielzeit, in denen ich andere, potenziell produktive Dinge tun kann.

Ich liebe Videospiele. Ich finde immersives Gameplay toll und bin immer auf der Suche nach neuen, spannenden Spielerfahrungen. Mein eindeutiges Lieblingsgenre sind RPGs, und auch ich tauche gerne in detailreiche, fantastische Welten ab und rüste meine Helden nach und nach mit immer besseren Gegenständen aus. Doch meines Erachtens ist das Wettrüsten in Sachen Spiellänge bei storybasierten AAA-Spielen kontraproduktiv, da sie nicht mehr dem eigentlichen Spielspaß dienen.

Spiele werden in die Länge gezogen

Ein Spiel, das 114 Stunden Spielzeit aufweist, kann diese Zeit nicht mit Story füllen. Mit einem Film oder einer Serie verglichen, wäre das eine Plotlänge, die 76 aneinandergereihten Filmen entspräche. Also wird die Spieldauer durch andere Mechanismen in die Länge gezogen. Der Spieler muss auf eine bestimmte Tageszeit warten, oder – wie in *Graveyard Keeper* – sogar auf einen bestimmten Wochentag.



Sammel- und Nebenquests sind für den Entwickler eine einfache Möglichkeit, das Spiel zu verlängern.

Lange Questwege und unnötiges Backtracking, wie es in Spielen wie früheren "Tomb Raider"-Episoden oder [Bioshock - Infinite](#) zu finden ist, nerven mich auch in aktuellen Spielen immer wieder. Ebenso generische Sidequests oder unsinnige Sammelstücke, die für den Entwickler geringen Aufwand bedeuten, den Spieler aber lange Zeit beschäftigen können. In [Assassin's Creed - Odyssey](#) wurde kritisiert, dass die Hauptstory manchmal ein gewisses Level voraussetzt, welches das Abschließen mehrerer dieser generischen Nebenquests voraussetzt. Auch beliebt ist das Verstecken von Hinweisen, so dass man seine Spielzeit mit Suchen statt mit Rätseln verbringt.

Die Spiellänge als Marketing-Trick

Für das Marketing ist es natürlich besser, wenn man in Sachen Spiellänge oder Weltgröße einen Superlativ anpreisen kann. Dadurch kamen kurze Spiele etwas in Verruf, ein AAA-Game kann sich heutzutage eine Spielzeit von acht Stunden kaum mehr erlauben. Das ist schade! Denn in kürzeren Spielen, die mich in wenigen Stunden durch eine dicht erzählte Geschichte führen und interessantes, abwechslungsreiches Gameplay aufweisen, habe ich meistens viel mehr Spaß als in der zehnten Sammel-Quest eines NPCs.



Das Rad links oben zeigt Tageszeit und Wochentag in *Graveyard Keeper* an.

Gegen Ende eines langen Spieles verfall ich immer öfter in einen ungeduldigen Hetz-Modus, in dem ich mir eigentlich nichts anderes wünsche als endlich die Schlusssequenz zu erreichen, um auch mal wieder etwas anderes spielen zu können. Vielleicht liegt es an mir, dass ich nach zehn bis fünfzehn Stunden gerne ein Spiel abgeschlossen habe, dass ich auch vom besten Spiel aller Zeiten eher früher als später genug habe.

Bei kurzen Spielen wie [Brothers - A Tale of Two Sons](#) (drei Stunden) oder [The Vanishing of Ethan Carter](#) (vier Stunden) wurde ich viel stärker von der Geschichte beeindruckt – sie war noch Tage danach in meinen Gedanken präsent. Das liegt meines Erachtens auch daran, dass die Story an sich viel einfacher und besser in ihrer Gesamtheit zu verstehen ist, da ich sie eben nicht über mehrere Wochen sondern in wenigen Tagen erspielt hatte. Ein einfacher Test: Versucht mal, die Geschichte von [Far Cry 4](#), *Red Dead Redemption 2* oder einem "Assassin's Creed"-Teil aus dem Gedächtnis nachzuerzählen ...

Es ist natürlich eine subjektive Sache und ich respektiere auch Spieler, die über 100 Stunden im selben Spiel verbringen wollen. Aus meiner Sicht jedoch ist es viel lohnender, unterschiedliche Welten kennen zu lernen und die Diversität – eine der großen Vorteile unserer Zeit – auch vollends auszuschöpfen. Deshalb: Ich liebe kurze Spiele und würde mir mehr kompakte, intensive Spielerlebnisse wünschen als Games, die man getrost als "Lebensabschnittspartner" betiteln könnte.

Tags: [Mal unter uns](#)

[Startseite](#) / [Artikel](#) / [Kolumne](#) / Die gefühlte Ewigkeit: Eine Abrechnung mit der Spielzeit-Superlative (Kolumne)

[zurück zur Kolumne-Übersicht](#)