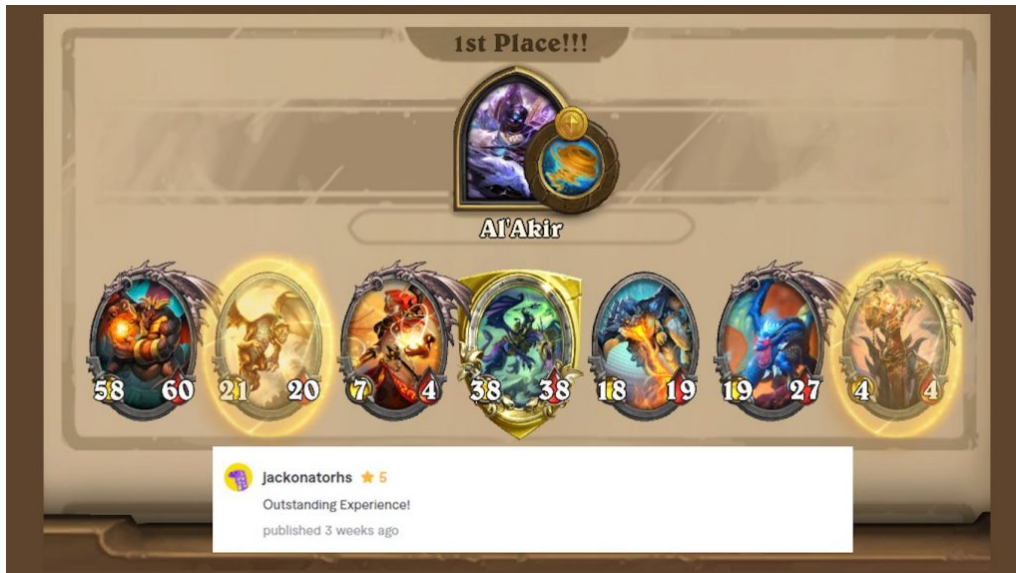


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Das Videospiel-Coaching

Constantin Becker am Samstag, dem 17. April 2021

Neugier und Scham

Als Jugendlicher spielte ich neun Jahre im Tennisverein. Für mich war es normal jede Woche eine Stunde Tennistraining zu erhalten. Jetzt Jahre später wollte ich seit langem eine Stunde Training nehmen: Dieses Mal aber in einem Videospiel und buchte mir auf einer Website einen Videogamecoach für das Spiel *Hearthstone: Battlegrounds*.

*Um meine Erfahrung mit der Trainingsstunde und dem Coach verstehen zu können, müsst ihr *Hearthstone: Battlegrounds* nicht kennen. Trotzdem muss ich kurz ein paar allgemeine Regeln des Spiels erklären, aber keine Angst, ich habe mich bemüht, dass der Text ohne Vorwissen gelesen werden kann.*

Hearthstone Battlegrounds (kurz HSB) ist ein Spin-Off des digitalen Kartenspiels *Hearthstone*. Das Vorbild ist die Dota 2-Mod *Auto Chess*. Man wählt jede Runde aus einem zufälligen Pool Einheiten aus, welche automatisch gegen einen der anderen sieben menschlichen Mitspieler kämpfen. Dadurch, dass die Kämpfe automatisch ablaufen, treffe ich meine Entscheidungen einzig und allein im Vorfeld. In diesem Spiel ist also nicht meine Hand-Augen-Koordination wie beispielsweise in einem Shooter gefragt, sondern rein taktische Entscheidungen – ähnlich wie beim Schach, wobei es

Zufallselemente gibt auf welche ich keinen Einfluss habe.

Jede Einheit in HSB hat zwei Werte, z.B. 3/4: Die erste Zahl steht für den Schaden, welche sie austeilen kann, die zweite Zahl entspricht ihrem Leben. Überlebt eine Einheit eine Attacke, so kann sie nochmal Schaden machen. Des Weiteren haben Einheiten eine von sechs Stufen. Je höher die Stufe desto besser die Einheit, aber um eine höhere Stufe zu erreichen, muss man relativ viele Spieltaler ausgeben.

Ich spiele HSB zwar schon längere Zeit, aber habe mich noch nie in irgendeiner Art fortgebildet. Ich schaue auch keine Spiele von anderen Menschen, sondern erlerne das Spiel und die Taktiken ganz allein. Mit meinen Ergebnissen bin ich zufrieden, aber da das Matchmaking funktioniert, wählt das Spiel stets nur menschliche Gegner auf Augenhöhe heraus: Ich gewinne manchmal, aber verliere genauso häufig.

Ich bin blutiger Anfänger.

Ähnlich wie jemand der stets hobbymäßig mit seinen Freunden kickt und sich dann entschließt für eine Trainingsstunde in einen Verein zu gehen, entschieße ich mich diese Trainingsstunde zu kaufen. Aber irgendwie fühlt es sich bei einem Videospiel anders – falsch an? Aus ein wenig Scham erzähle ich meiner Freundin erst nach der Coachingstunde davon.

Sie lacht laut und fragt mich, wie viel Geld mich der Spaß kosten, wie der Typ sich überhaupt zum Coach qualifiziert berufen fühle und warum ich dafür überhaupt Geld ausgabe, da ich es schließlich sowieso nur zum Spaß spielen würde.

Der Typ heißt *Harry*, kommt aus England und ist hauptberuflich Mathematiklehrer. Die Eignung zum Experten lässt sich durch seinen Punktestand von über 13.000 Punkten in dem Spiel leicht feststellen. Ich dümpele seit dem letzten Reset bei 4.900 Punkten herum. Er erzählt mir, dass er zwischen 50 und 100 Menschen bereits gecoacht habe und diesen Job auf jeden Fall schon seit mindestens einem Jahr mache. Normalerweise schaut er nahezu stumm bei einem Match seiner SchülerIn zu, nimmt dieses auf und analysiert danach schrittweise die Entscheidungen, welche die SchülerIn getroffen hat.

Bei mir mache das keinen Sinn, da ich im Vorfeld mein höchstes Ranking angeben musste, welches bei schmalen 7.000 Punkten liegt. Harry dachte zunächst, dies sei ein Tippfehler gewesen, aber als er dann mein Spiel samt Ranking im geteilten Bildschirm sieht, merkt er, dass er es wohl mit einem *blutigen Anfänger* zu tun hat.

Harry fragt mich, was meine Siegbedingung sei. Ängstlich antworte ich, dass ich gar keine Siegbedingung habe, da ich einfach immer drauf losspiele. Aber genau dafür habe ich ja diese Coachingstunde genommen – jetzt geht es darum grundlegende Spielmechaniken von mir zu überarbeiten und mich zu verbessern.

Game 1 – Ich bin Soldat.

Er erklärt mir, dass das erste Drittel des Spiels nur dafür da sein, um möglichst mit vielen Lebenspunkten meine Siegbedingung zu finden. Diese finde ich erst in der fünften oder sechsten Stufe der Einheiten. Sobald ich da eine Einheit für eine mögliche Siegbedingung gefunden habe, muss ich mein ganzes Team umgestalten und nur noch an dieser

Siegesidee festhalten. Also los beginnen wir mit dem ersten Match!

Der Zufall entscheidet, welchen Charakter bzw. Helden man in einer Partie spielen darf. Ich habe Glück, da einer meiner Lieblingscharaktere dabei ist: *The Lich King*, dieser kann in einem Kampf eine Einheit wiederbeleben.

Das Spiel beginnt: Ich möchte als erste Figur eine 2/1 Einheit wählen, welcher beim Tod ihre Angriffskraft auf eine andere Einheit hinzugibt – da ich diesen Effekt mit meiner Heldenfähigkeit doppeln kann. Harry stoppt mich direkt. Er empfiehlt mir eine 2/3 Einheit, welche ich für total mies halte. Er meint, dass nur die Werte zählen, den Rest muss ich ausblenden – auch meine Heldenfähigkeit.

Das Spiel kommt in Fahrt, nach kurzer Zeit erreiche ich meine Lieblingsstufe 3. Hier möchte ich erstmal viele Einheiten kaufen. Harry stoppt mich erneut und sagt, dass dies die schlechteste aller Stufen sei und man möglichst schnell auf Stufe 4 updaten solle. Okay, also Geld für die nächste Stufe ausgegeben, anstatt an Einheiten zuzulegen.

Auf Stufe 4 beginne ich dann damit Einheiten einfach entlang der besten Werte zu kaufen, viel Spaß macht das nicht. Ich dümpel in der Partie also auf Platz 4 von 8 herum. Aber auch das Spielgefühl dümpelt vor sich hin, Harry redet nicht viel und fasst sich sehr kurz. Ich verstehe sein britisches Englisch manchmal nicht und meine „kreativen“ Einheiten-Kombinationen scheinen ihn zu langweilen. Ich glaube inzwischen, dass die zehn Euro für die Spielstunde wohl schlecht-angelegtes Geld sind und ich sie wohl besser in einen Englisch-Sprachkurs investiert hätte.

Wir sind auf Platz 7 angekommen, bald aus dem Spiel, gelangweilt erreiche ich Stufe 5, da schreit Harry: „**DA IST UNSERE SIEGBEDINGUNG, MAMA BEAR!**“. Ab jetzt wird das Spiel von dem einen auf den anderen Moment hektisch. *Mama Bear* kann jedes Tier um +4/+4 verstärken. Also jetzt heißt es nur noch Tiere kaufen, Tiere kaufen, Tiere kaufen. Ganz egal, wie schwach diese sind, Hauptsache Tiere kaufen.

Ich komme in einen Konzentrationstunnel, wie damals während einer Klassenarbeit. Sonst schaue ich parallel YouTube-Videos, lese bei Twitter und WhatsApp und jetzt sitze ich zitternd vor dem Spiel und befolge die Anweisungen von Harry. Ich bin sein ausführender Soldat, Harry ist mein General, welcher per Stakkato seine Befehle in für mich unverständlichem Englisch durchgibt (*Hättet ihr gewusst, was „Macaw“ auf Deutsch heißt? Es heißt Aras und das sind Papageien-Vögel...*), aber trotzdem geht seine Kriegstaktik auf.

Wir erhalten ein Tripple von *Mama Bear*, was bedeutet, dass *Mama Bear* ab sofort noch besser wird (+8/+8 auf alle Tiere) und wir zusätzlich eine Einheit der höchsten Stufe kostenlos als Geschenk erhalten. Wir ziehen den Wolf *Goldrinn*, welcher allen Tieren beim Tod (+5/+5) gibt, was absolut passend zu unserer Heldeneigenschaft und unserer Siegbedingung entspricht. Der General und sein Soldat erstreiten sich wie in einer Trainingsmontage jetzt Runde für Runde einen höheren Rang, andere Spieler scheiden aus der Partie aus. Ich bin inzwischen nass geschwitzt – unsere Tiere sind einfach zu stark. Das sieht direkt nach einem großartigen Sieg aus, der General weiß also von was er spricht.

Wir spielen gegen einen *Murloc*-Spieler: *Murlocs* haben die Eigenschaft, dass sie leicht

mit „Gift“ ausgerüstet werden können, was bedeutet, dass die gegnerische Einheit (in diesem Fall unsere) bei jeglichem Schaden stirbt. Harry kehrt schlagartig in seine ursprüngliche Rolle als stiller Coach zurück: „Wir werden gegen ihn verlieren. Seine Murlocs haben zu viele Lebenspunkte. Egal, Platz 2.“ Er behält recht.

Game 2 – Ernüchterung

Das zweite Spiel: Dieses Mal will ich ihm zeigen, dass ich durchaus lernfähig bin und versuche all seine Tipps der ersten Runde direkt umzusetzen. Als Helden spielen wir *N'Zoth*, welcher direkt mit einem Fisch startet, der die Effekte von anderen Einheiten bei deren Tod kopiert.

Hat Harry in der ersten Partie vergleichsweise freundlich auf meine Fragen reagiert, so ist in der zweiten Partie deutlich kritischer. Ich möchte mir direkt eine schwache Einheit (1/2) kaufen, welche aber meinen Fisch um +1 Angriffskraft dauerhaft verstärken würde. Entmutigend fragt Harry mich ironisch, wie lange ich das Spiel denn schon spielen würde, ich solle natürlich zwei Katzen je (1/1) kaufen.

Aber egal mein Ehrgeiz ist geweckt. Also nochmal den Schlachtplan für das Spiel im Kopf durchgehen: Mit möglichst vielen Lebenspunkten auf Stufe 5 kommen, dann meine Siegbedingung finden und dieses Mal dann hoffentlich das Spiel gewinnen. Während ich beim letzten Spiel zwar in der Mitte auch verloren habe, so ist diese Runde deutlich schlimmer. Runde für Runde verlieren wir zu viele Lebenspunkte und erreichen mit höchster Spannung die ersehnte Stufe 5:

Keine der Stufe 5 Einheiten, welche wir ziehen, entspricht irgendeiner Siegbedingung. Wir rotieren ganze zehn Mal die Einheiten, geben unser komplettes Geld aus, aber nicht einmal ist darunter eine der ersehnten Einheiten. Harry kapituliert und ändert die Route. Wir müssen jetzt retten, was zu retten ist: Unser Ziel sei jetzt unsere schwache Mannschaft auf Platz 4 zu fahren. Also setzen wir auf diese Tricks, welche uns auf lange Zeit keinen Sieg bescheren können, aber welche unseren Kutter über Wasser halten bis drei, vier andere Spieler vor uns aus dem Match ausscheiden.

Fiese Tricks bedeutet, dass wir uns zwei „1/1“ giftige *Deadly Spores* kaufen, welche ein Loch in die starken Einheiten der Gegner reißen sollen. Seine Taktik geht einerseits auf: Wir können uns Runde für Runde über Wasser halten, die starken Einheiten der Gegner werden zerschmettert. Andererseits schauen wir Runde für Runde auf das Leaderboard, aber statt, dass dort Mitspieler aus der Partie rausfliegen, wechseln nur die Platzierungen. Alle Spieler scheinen gerade ähnlich stark zu sein, was gegen unsere jetzige (fiese) Taktik spricht, welche auf den schnellen, kurzen Erfolg aus ist. Wir werden Siebter.

Die Uhrzeit ist 14:53 Uhr, eigentlich hatten wir fest abgemacht, dass es bis 15 Uhr gehen soll. Ich erwarte, dass Harry sich an der Stelle verabschieden möchte, doch der 7. Platz nagt wohl an seinem Stolz. „Noch eine Partie!“ ruft er.

Game 3 – Ich entscheide: Drachen!

Erneut kann ich einen meiner Lieblingshelden auswählen: *Al'Akir*, welcher einer Einheit *Gottesschild* verleiht, was bedeutet, dass der erste Schaden an ihr neutralisiert wird.

Ich zeige Harry, was ich in den ersten zwei Partien gelernt habe: Ich kaufe mir zwei 2/5 Piraten auf Stufe 2, welche Harry eher nicht mag, aber da die Auswahl sehr begrenzt ist, akzeptiert er mein Votum. Auf Stufe 3 gibt es sogar einen weiteren, aber Harry stoppt mich direkt, ich solle erst auf Stufe 4 upgraden, denn damit bekommen wir eine Einheit der Stufe 5, welche wichtig für eine mögliche Siegbedingung ist.

Nach dem Upgrade kaufe ich den dritten Piraten und die Auswahl an Stufe 5 Einheiten ist schwach: Nur ein Drache überzeugt ein wenig, da er am Ende jedes Zuges so viel stärker wird, wie viele Drachen man besitzt. Harry ist mit der Auswahl sehr unzufrieden, da wir bisher exakt nur einen Drachen haben, aber ich sage, dass jetzt unsere Siegbedingung steht: Drachen!

Ich kaufe alle Drachen, die es gibt und steige auf Stufe 5 auf, wir erhalten ein neues Triple und bekommen somit eine Einheit der sechsten Stufe: Ich bin enttäuscht, da ist zwar der Drache *Kaleegos* (4/12), aber bisher fand ich diese Einheit sehr schwach, da sie einfach allen Drachen (+1/+1) gibt, wenn ich eine Einheit mit einem Kampfschrei spiele. So viele sinnvolle Einheiten mit Kampfschrei für meine Drachen gibt es nämlich gar nicht. Aber Harry freut sich riesig: „Du musst jetzt einfach alle Einheiten mit Kampfschrei kaufen.“

Ich kaufe also nur noch Einheiten mit Kampfschrei, völlig egal, ob sie sonst etwas bringen, und verkaufe sie direkt wieder. Das fühlt sich komisch an, aber da jedes Mal alle meine Drachen stärker werden, geht diese Strategie auf. Niemand hat nur den Ansatz einer Chance gegen unsere Drachen. In wenigen Minuten haben wir das Spiel gewonnen. So hoch und sicher habe ich noch nie triumphiert.

Mit einem großen Lächeln im Gesicht (ich glaube Harry hat auch eins) verabschieden wir uns.

Fazit und Gatekeeping

Heute habe ich ein Ranking von 6900 Punkten, also 2000 Punkte mehr als vor dem Coaching – das ist recht viel, hat aber auch einige Spielstunden gedauert. Das Spiel ist ein anderes für mich geworden. Wenn ich auf Stufe 5 nicht meine Siegbedingung finde, fühlt sich das Spiel bereits als verloren an. Die Siege machen glücklich, aber Pech macht mich unzufriedener.

Positiv ist auf jeden Fall, dass ich anders über das Spiel nachdenke, dass ich Entscheidungen anders bewerte. Ich habe durch das Coaching eine andere, höhere Ebene zu dem Spiel gefunden. Das ist großartig!

Toll wäre es, wenn es diese Coachs auch in anderen Videospiele geben würde – insbesondere in Singleplayerspielen. Ich beispielsweise mag das Spiel *Frostpunk* sehr, aber schaffe es nicht durch den dortigen eiskalten Winter. Ich sehe also das Potential in *Frostpunk*, aber habe bisher nicht die Fähigkeiten, um sie umzusetzen. Hier würde ich mir gerne einen *Harry* herbeiwünschen, welcher mir genau taktisch vorgibt auf was ich achten muss, um das Spiel zumindest in einem niedrigen Schwierigkeitsgrad durchspielen zu können. Ich denke, wenn allgemeine Regeln / Kenntnisse einstudiert wurden, kommen innovative / kreative Ideen beim Spielenden ganz automatisch. Die Einstiegshürde ist allerdings bei manchen Spielen zu hoch, weshalb einem tolle Videospieletitel entgehen.

Gerade in Zeiten in denen großartige Spiele immer schwerer werden (*Cuphead, Celeste, Sekiro, Hollow Knight und und und...*) und somit als Gatekeeper für schwache Videospieler wie mich fungieren, wären Videospielcoachs genau die Richtigen. Denn schließlich gibt es bei diesen Spielen immer dominante Strategien, welche man einfach erlernen muss und schon sinkt der hohe Schwierigkeitsgrad dramatisch. Hat man eine dominante Strategie erst erlernt und fühlt sich sicher in ihr, so versucht man sie meist automatisch anzupassen und zu individualisieren. Dies ist ein meilenweiter Unterschied zu der konträren Option, dass die oben genannten Spiele einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad haben sollen.

Ich bin glücklich darüber diese Videospiel-Coach-Erfahrung gemacht zu haben. Solltest du werter Leser, werte Leserin einmal die Chance haben ein Videospielcoaching wahrzunehmen, so tue es, zumindest einmal! Und solltest du dich berufen fühlen ein Videospielcoaching für ein Singleplayerspiel anzubieten, so tue dies bitte, ich würde es großartig finden!

Gibt es Spiele bei denen du dir einen Videospielcoach wünschen würdest? Hast du vielleicht selbst schon einmal Coaching in Videospielen erhalten oder gar gegeben? Schreibe es in die Kommentare! Vielen vielen Dank, ich würde mich darüber sehr freuen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 17. April 2021 um 10:41 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de>