

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Easy to learn, hard to master

Christian Gehlen am Mittwoch, dem 31. Januar 2018

Als Nolan Bushnell einmal nach dem Erfolgsrezept des überragend erfolgreichen Pong-Spiels gefragt wurde, antwortete er: „Es ist einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern.“ Ein fast schon erschreckend simples Theorem, das aber nichtsdestotrotz kein Körnchen Staub angesetzt oder an Gültigkeit eingebüßt hat. Die Spielanleitung, die damals auf die Pong-Automaten angebracht wurde, war ebenso kurz wie inhaltlich umfassend: „Avoid missing ball“, also in etwa „Vermeide es, den Ball zu verfehlen.“

Anfang der 1970er Jahre dachte noch niemand an Dinge wie Gamedesign; heute wissen wir: Was einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern sein soll, muss eine nahezu optimale Melange aus Tiefe und Zugänglichkeit aufweisen. Manche Spiele haben einfach zu wenig Tiefe, entweder weil sie primär auf Glück basieren oder weil es schlicht eine einfache, optimale, Strategie gibt. Andere Spiele sind schlecht zugänglich und es braucht viel Zeit und Mühe, um herauszufinden, wie man am vernünftigsten vorgeht. Man nehme ein beliebiges Spiel, das einem gefällt, und ordne es den Skalen der Zugänglichkeit und Tiefe zu. Diejenigen mit guten Noten in beiden Kategorien sind leicht zu erlernen und schwer zu meistern.

Komplexität im Spieldesign ist dagegen mehr hinderlich als nützlich. Hier ist sie die

Anzahl der Details, einschließlich aller Optionen. Tiefe ist die Anzahl der praktikablen, sinnvollen Optionen. Ein Spiel kann komplex sein – aber wenn es nur einige Wenige, zu starke, Optionen gibt werden Spieler eben nur diese Optionen verwenden. Soweit die Spieltheorie. Die unrentablen Optionen spielen keine Rolle, daher sind sie klar von den Optionen getrennt, die die Spieltiefe des Spiels ausmachen.

Einen tief schürfenden Eindruck hinterließen Spiele, deren Prinzip wir innerhalb von Minuten verinnerlicht hatten.

Christian Gehlen

Man stelle sich ein fiktives Prügelspiel vor: Einem Charakter stehen 30 verschiedene Angriffe zur Verfügung, aber lediglich fünf davon erweisen sich als effektiv und leicht über den Controller einzugeben. Der Spieler wird sich im kompetitiven Spielbetrieb (ob gegen menschliche Mitstreiter oder den Prozessor) auf die fünf effektiven Angriffe beschränken (Tiefe). Die 25 übrigen Angriffe, die ineffektiv sind, sind letztlich nur Ballast (Komplexität). Viele Menschen verwechseln jedoch Komplexität mit Tiefe. Nur weil ein Spiel mehr Möglichkeiten enthält, macht dies das Gameplay nicht unbedingt tiefgründiger. Ein Spiel zu straffen oder es zugänglicher zu machen, bedeutet nicht immer, dass die Tiefe verloren geht. Die Tiefe kommt vorrangig aus der Balance der Spielelemente; eine gute Balance bietet dem Spieler Optionen und macht einige Optionen interessanter als andere. Komplexität sollte dagegen so reduziert wie möglich eingesetzt werden.

Ein Spiel ist weiterhin dann einfach zu lernen, wenn es von möglichst wenigen Regeln oder Mechanismen gesteuert wird, die jeweils einfach und intuitiv sind. Schwierig zu meistern sind Spiele dann, wenn diese wenigen Regeln und Mechaniken in einer tiefen Beziehung zueinanderstehen; wobei notwendigerweise die Einfachheit und Intuition beibehalten wird. Diese einerseits niedrige Komplexität der einzelnen Regeln, gepaart mit der hohen Komplexität der zusammenarbeitenden Mechanismen, erfordert ein enges und zusammenhängendes Gameplay zu schaffen, bei dem alle Elemente starke Verbindungen zueinander haben. Diese drehen sich alle um den Kernmechanismus.

Dieser Tanz auf der Rasierklinge ist nicht einfach und es gibt mehr als genug Beispiele, bei denen es nicht funktioniert. Tic-Tac-Toe ist beispielsweise einfach zu lernen, aber leider auch ebenso einfach zu meistern: Nach maximal einem Dutzend Spielen wissen alle, wie man nicht verliert. Das Spiel hat keine Tiefe. Komplexe Spiele hingegen mögen schwer zu meistern sein, sind aber zugleich auch schwer zu lernen. Dauert Tutorial schon eine Stunde, schreckt das viele Spieler ab, da sie dann schon die ersten gelernten Mechaniken vergessen haben.

Doch die Spiele, die diesen Spagat schaffen, bleiben. Einen tiefschürfenden Eindruck hinterließen jene Spiele, deren Spielprinzip wir innerhalb von ein paar Minuten verinnerlicht hatten, die wir aber erst nach Wochen oder Monaten knacken konnten oder die uns sogar heute noch herausfordern.

In der Folge möchte ich nun einige dieser Geniestreiche vorstellen, ohne dabei jedoch Bezug auf die Casual-Schwemme der Handyspiele zu nehmen. Dort nämlich wird der Spieler viel zu oft und viel zu schnell an zusätzliche Barrieren geführt, die nur durch den

Einsatz von Echtgeld zu umgehen sind. Das hat wiederum auf bestimmte Genres eine fatale Auswirkung: Für Handy oder Tablet entwickelte Aufbauspiele (in denen Dörfer oder Städte errichtet werden müssen) beschränken sich in der Spielmechanik häufig einzig und allein darauf, einem Fortschrittsbalken beim Wachsen zuzusehen – und gegen Geld dieses Wachstum zu beschleunigen. Die folgende Aufzählung soll dem Leser Anregungen geben, sich einerseits wieder an diese Art Spiele zu erinnern und die hier vorgestellten Titel als Inspiration zu nutzen.

Trackmania

Es gibt nur Gas, Bremse und das Lenkrad. Ende. Mehr Optionen bietet die Steuerung nicht, und dennoch ist jede Kurve auf den Pixel genau zu durchfahren, um auch das letzte Hundertstel Bestzeit zu holen. Die Jagd nach der besten Rundenzeit war nie puristischer als in Trackmania – keine Nitros, keine Turbos, keine Waffen, keine Schildkrötenpanzer, keine Gimmicks. Nur der Spieler, Gas, Bremse und Lenkrad. Wer es zum ersten Mal spielt, ist nach der ersten Runde infiziert. Hoffnungslos verloren. Und wer die standardisierten Strecken alle bis auf das letzte Hundertstel ausgereizt hat, bastelt im Editor einfach neue.



Trackmania infiziert schon nach der ersten Runde. (Bild: Nadeo)

Super Hexagon

Hierbei handelt es sich um „Tempest andersrum“. Eigentlich ganz einfach: Der Bildschirm ist in sechs Segmente unterteilt, deren Ränder alle auf die Mitte des Bildschirms zulaufen. In fünf Segmenten rutschen nun gleichzeitig Blöcke mehr oder weniger schnell Richtung Bildschirmzentrum – nur ein zufällig ausgewähltes Segment bleibt frei. Es entsteht also ein Ring mit einer Lücke. Es gilt nun, in der Bildschirmitte ein kleines Dreieck immer genau in diese Lücke zu lenken – mit genau zwei Steuerungsmöglichkeiten: nach links bewegen und nach rechts bewegen. Erschwert wird das Ausweichmanöver durch eine mitunter irrwitzige Geschwindigkeit, in der die Ringe auf die Bildschirmitte zurasen, sowie einen den Puls noch zusätzlich in die Höhe treibenden Electro-Soundtrack. Es geht um Dynamik, Tempo und Geschicklichkeit unter Druck. Wer es spielt, blinzelt nicht mehr,

aus Angst, die Lücke zu verpassen. Ein minimalistisches Spiel mit maximaler Immersion.



Super Hexagon beeindruckt durch seinen hypnotischen Minimalismus. (Bild: Terry Cavanagh)

One Finger Death Punch

Die Idee ist bemerkenswert einfach: ein einsamer Strichmännchen-Ninja gegen einen Haufen von wütenden Strichmännchen. Es gibt keine Bewegung der Spielfigur, nur zwei Feuerknöpfe. Damit wird zugeschlagen, während von links und rechts die gegnerischen Strichmännchen angelaufen kommen. Doch diese Schlichtheit ist trügerisch. Gegner sind zunächst nur Kanonenfutter, aber bald werden sie stärker, können selbst einen Schlag ausführen, feinfühliges Timing und mehrere, spezifische Tastenanschläge werden erforderlich ... in sorgfältiger Reihenfolge. Button-Mashing wird keinen Erfolg bringen, da Fehlschläge den Spieler anfällig für Angriffe machen, die wiederum die Chancen auf Perfektion und Stufenmedaillen ruinieren. Jeder der 250 Levels ist eine epische choreographierte Schlacht mit einer manchmal hauchdünnen Grenze die Erfolg und Misserfolg trennen. Das Tempo ist hoch und wird nie nachlassen – One Finger Death Punch kennt kein Mitleid.



One Finger Death Punch von 2014 ist ein Kung-Fu Spiel der besonderen Art. (Bild: Silver Dollar Games)

Puyo Puyo

An Candy Crush dachte noch niemand, als 1992 dieser Titel in den Spielhallen auftauchte. Heute würde man dazu Match-3 sagen: Drei Blobs gleicher Farbe müssen aneinander liegen, damit sie sich auflösen. Von oben fallen immer Blobpärchen herunter, die rotiert und entsprechend auf dem Haufen am unteren Bildschirmrand abgelegt werden können. Würze kommt durch die optionalen Kettenreaktionen ins Spiel: Fällt durch die Auflösung eines Drillings ein Blob so günstig auf andere Blobs, dass ein weiterer Drilling aufgelöst wird, haben wir eine erste kleine Kombination. Doch es muss nicht bei zwei bleiben – warum nicht die Blobs so schichten, dass eine Kombination von fünf, sechs oder zehn Drillingen aufgelöst wird? Besonders der Effekt, dass der Gegner dann mit entsprechend vielen zusätzlichen Blobs zugeworfen wird, verschafft zusätzliche Befriedigung. Aber bis solche Kettenreaktionen gelingen, ist es ein weiter Weg.



Puyo Puyo ist ein Puzzlespiel von 1991, das an Tetris erinnert. (Bild: Christian Gehlen)

Kick-Off 2

Fußball. Aus der Vogelperspektive. Und egal, welcher Move: ob Pass, Schuss, Flanke – es reicht eine einzige Taste, kombiniert mit der richtigen Steuerkreuz-/Joystickbewegung. Der Unterschied zu anderen Fußballsimulationen liegt darin, dass der Ball nicht am Fuß des Spielers klebt, sondern davon wegspringt. Das sorgt für unendlich viele Möglichkeiten, wie sich die jeweilige Spielsituation entwickelt. Deswegen ist jede Partie anders. Diese Tiefe hat man sonst in keinem Spiel – erst recht nicht im aktuellen FIFA von EA. Seit 2001 finden Weltmeisterschaften statt, in denen Veteranen aus der ganzen Welt den besten Kick-Off 2-Spieler unter sich ausmachen. Ein Spiel, das keine große Bedienungsanleitung braucht, aber um es in der Perfektion zu beherrschen, braucht es Jahre.



Kick-Off 2 ist eine Heimcomputer-Legende von 1990. (Bild: Anco)

Diese fünf Spiele stehen exemplarisch für eine ganze Reihe von Titeln, die das Prinzip „Leicht zu lernen, schwer zu meistern“ hervorragend interpretieren. Viele weitere Titel finden sich in vergangenen Epochen der Spielegeschichte. Damals galt es, mit minimalsten Mitteln (die aufgrund des damals kaum verfügbaren Speicherplatzes notwendig waren) den Spieler so lange wie möglich zu fesseln. Gerade an den Spielautomaten der Arkaden entschied sich innerhalb der ersten zwanzig Sekunden, ob ein Spieler noch weitere Münzen in ein Spiel investiert oder eben nicht. Dieser Geist wurde später auch auf die Spiele der Heimkonsolen übertragen, wenngleich hier keine Münzen nachgeworfen werden mussten. Aber auch mit einem Joystick und einem Feuerknopf konnte man großartige Spiele realisieren. Ataris wunderbares Asteroids von 1979 ist nur ein Beispiel von vielen.



DEFCON wurde vom Hacker-Kultfilm „Wargames – Kriegsspiele“ aus dem Jahr 1983 inspiriert. (Bild: Introversion Software)

Mit dem NES, das einen toten Videospiegelmarkt wiederbelebte, kam in den 1980ern nicht nur ein weiterer Feuerknopf hinzu – sondern auch viele Spiele, die heutzutage Legendenstatus besitzen. Mega Man konnte Anfangs kaum mehr als laufen, springen und in eine Richtung schießen. Auseinandersetzen musste er sich mit Gegnern, die sich in festen Rastern über den Monitor bewegten. Dennoch: im Laufe von sechs Spielen trieb Capcom das Prinzip auf dem NES auf die Spitze und mit Teil 3 schließlich auf den Höhepunkt.

In den Anfangsjahren der Videospiele war es noch vergleichsweise einfach, mit innovativem Gameplay zu überraschen – schließlich gab es noch nicht viel Abwechslung und jede Neuerung wurde von der Kundschaft begeistert aufgesogen. Heutzutage hat der Spieler fast schon alles Erdenkliche gesehen, so dass es schwierig ist, ihn noch zu überraschen. Als Triple-A-Studio, das hunderte Millionen Dollar in ein Spiel investiert, muss man auf Bewährtes setzen, um die Aktionäre nicht zu verärgern. Auf der anderen Seite wird der Kosmos der Spiele durch kleine, unabhängige Studios seit vielen Jahren mit überraschenden und mutigen Titeln ergänzt, die vielfach bewährte Mechaniken neu interpretieren oder auf neuem Wege kombinieren.

Diese sogenannten „Indie“-Studios sind vielleicht die mutigste Triebfeder der Spielkultur der letzten zwanzig Jahre. Dabei greifen sie auf simple, aber effiziente Spielmechaniken und Spielprinzipien zurück. Limbo, Braid oder auch Defcon sind nur drei Beispiele, die für eine Kreativität in der Spielebranche stehen, welche man leider oft nur noch unter dem medialen Radar findet.

Nolan Bushnells Erfolgsrezept für Pong ist wie Pong selbst: Zeitlos. Wirklich bemerkenswert daran ist aber, dass selbst in einer schnelllebigen Branche wie der mittlerweile Milliarden Dollar schweren Gaming-Industrie solche zeitlosen Konzeptgrundlagen immer weiterleben.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 31. Januar 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [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>