



### Die Autorin

Als das Spielmenü in Pony Island plötzlich nicht mehr so funktionierte, wie es funktionieren sollte, saß Nora Beyer bestimmt geschlagene zehn Minuten lang sprachlos vor dem Bildschirm. Von diesem formalen Eingriff in Wohlbekanntes und Vertrautes war sie aus unerfindlichen Gründen schockierter als von sämtlichen Blutfontänen in Hatred. Dann hat sie sich wieder berappelt und auf die Suche nach Tabubrüchen in Spielen gemacht. Das Ergebnis? Lest selbst.

Wir Spieler neigen zu Nostalgie, zur Überhöhung der Vergangenheit – früher war alles besser und so. Eins scheint aber klar: Früher war alles schwieriger. Die Herausforderung, vor die uns viele Spiele älteren Datums gnadenlos stellten, gibt's bei aktuellen Vertretern des Mediums dagegen oft nur in weichgespülter Form. Leichter als leicht – ob dieser neue, hyperreduzierte Schwierigkeitsgrad dann »Story Mode« oder »Nur die Story« oder »Um Gottes Willen, Günther, wie viel Händchenhalten brauchst du denn noch?« heißt, er zeigt überall die gleiche Tendenz: Das jeweilige Spiel wird in seinem Schwierigkeitsgrad so reduziert, dass nurmehr die Story übrigbleibt – und der geneigte Spieler diese ohne großen Aufwand oder Ablenkung durch spielmechanische Herausforderungen genießen kann. Aber was macht diese Reduktion eigentlich mit den Spielen? Und was mit uns?

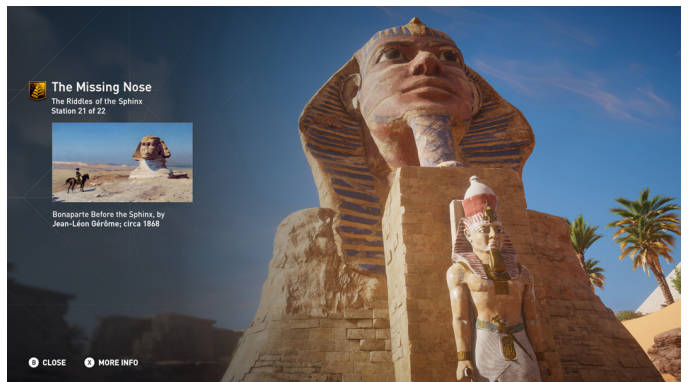
### Nixkönner können alles

Als Beamdog 2012 Baldur's Gate in der Enhanced Edition restauriert wiederauflegt, fügten die Remaster-Spezialisten kurzerhand einen weiteren Schwierigkeitsgrad hinzu: Mit dem neu hinzugekommenen Story Mode ist es auch dem im Dungeons-&-Dragons-Regelwerk völlig ungeschulten Spieler möglich, das Spiel in Gänze durchzuspielen. Ohne dass ihm ernsthaft die Hand vom Cursorsgeklücke brennt oder der Schädel komplexer Taktiküberlegungen wegen raucht. Es ist ein bisschen wie Sightseeing im digitalen Wunderland. Wir lauschen der Geschichte, ohne uns dabei in der Bequemlichkeit des Sessels bedroht fühlen zu müssen. Im Story Mode können weder Spielercharakter noch unsere Partymitglieder sterben, die Charakterwerte werden automatisch hochgestellt, und sämtliche Gegner sind einfach zu besiegen. Der Story Mode in der Baldur's Gate:

Enhanced Edition mutet an wie ein Unverwundbarkeits-Cheat, gepaart mit einem Boost auf die eigenen Charakterwerte und einer extremen Reduzierung des Schwierigkeitsgrads auf sämtliche Gegner. Zusätzlich kann der Story Mode jederzeit aktiviert oder deaktiviert werden. Der Spieler kann also einzelne, zu herausfordernde Kämpfe meistern, indem er kurzerhand diesen Super-Easy-Modus aktiviert.

### Inklusion statt Schweißperlen

Aber warum das Ganze? Trent Oster, Gründer der kanadischen Spieleschmiede Beamdog und Mitbegründer von Bioware, begründet die Entscheidung so: »Die Absicht hinter dem Story Mode ist, das Spiel zugänglicher zu machen. Wir haben gemerkt, dass es eine große Spielergruppe gibt, der es vor allem um die Story und die Charaktere geht. Die Kämpfe dagegen erleben sie als zu schwie-



In der Entdeckungstour von Assassin's Creed: Origins erleben wir das alte Ägypten ganz ohne die typischen Elemente der Serie. Heißt: Ohne Kämpfe oder Quests. Ein interaktiver Gang durchs Museum. Aber: Ist das noch ein Spiel?



# SIND NUR SCHWERE SPIELE ECHTE SPIELE?

Vom sehr einfachen Schwierigkeitsgrad in The Witcher 3 bis hin zur Entdeckungstour ohne Gegner in Assassin's Creed: Origins – sogenannte Story Modes in Spielen einzufügen, ist ein Trend. Aber was bedeutet das eigentlich für die Spielkultur? Raubt es Spielen eine zentrale Eigenschaft oder eröffnet es ganz neue Möglichkeiten? Von Nora Beyer

rig oder finden schlicht keinen Gefallen an der teils doch recht komplexen Mechanik des Dungeons&Dragons-Regelwerks. Wer sich da nicht gut einfindet, für den sind die Kämpfe einfach zu herausfordernd.« Aber damit nicht genug. Oster erklärt weiter: »Ein weiteres Problem ist, dass einige falsche Entscheidungen bei der Charaktererstellung zu Beginn des Spiels einen im weiteren Verlauf des Spiels quasi gegen die Wand fahren lassen. Also wollen wir die Möglichkeit eröffnen, diese Entscheidungen rückgängig machen zu können.« Das Spiel soll der möglichst größten Anzahl an Spielern zugänglich gemacht werden. Trotz aller Lobesworte räumt Trent Oster aber selbst ein: »Wenn man das Spiel in Gänze im Story Mode durchspielt, geht sicher einiges verloren, was das Spiel eigentlich ausmacht, nämlich eben das Erleben des Risikos, wenn man einen herausfordernden Kampf führt.« Die Bequemlichkeit hat ihren Preis.

Beamdog ist aber längst nicht das einzige Studio, das auf den Story-Mode-Zug aufspringt. Auch CD Projekt Red, Macher der Witcher-Reihe, stellt den Inklusionsgedanken in den Vordergrund: »Unser Hauptgrund, den einfachsten Schwierigkeitsgrad anzubieten, ist der Grundgedanke, es den verschiedensten Menschen möglich zu machen, das Spiel zu genießen«, so Philipp Weber von CD Projekt Red. »Unsere Witcher-Spiele waren schon immer sehr storylastig, und uns ist bewusst, dass viele unserer Fans eben nur wegen der Story und der Charaktere spielen und ein harter Schwierigkeitsgrad entweder frustrieren würde oder sie sogar gar nicht bis zum Ende spielen könnten.«

## Verlust der Immersion?

Aber auch Weber räumt ein, dass die Spielerfahrung durch den extrem leichten Schwierigkeitsgrad beschnitten wird: »Natürlich hat ein höherer Schwierigkeitsgrad auch seine Vorteile. Beispielsweise ist es beim höchsten Schwierigkeitsgrad unerlässlich, alle Fähigkeiten des Witches zu nut-



Im Story Mode der Baldur's Gate: Enhanced Edition geht uns alles sehr viel leichter von der Hand.

zen, wie etwa die Alchemie. Tränke zu mischen und sich auf Kämpfe vorzubereiten war schon immer ein wichtiger Teil des Witcher-Lebens und somit kann der Schwierigkeitsgrad im Gameplay uns dazu bringen, uns gewissermaßen wie ein echter Witcher zu verhalten.« Darin kommt ein wichtiger Gedanke zum Ausdruck, der uns im Kontext mit Schwierigkeitsgraden vielleicht erst auf den zweiten Blick auffällt. Es geht nicht einfach nur darum, dass Spiele per se herausfordernd sein müssen oder dass früher alles besser war oder, oder, oder. Ein bestimmter Schwierigkeitsgrad ist eben deshalb wichtig für ein Spiel, weil er den Grad definiert, in dem wir in ein Spiel wirklich eintauchen oder eben nicht. Das Witcher-Leben ist hart, also muss dies auch in irgendeiner Form in der Spielmechanik Abbildung finden. Wenn der Witcher plötzlich sämtliche Kämpfe im Handumdrehen bewältigt und gewissermaßen im Schnelldurchlauf durch die Story pflügt, dann ist die zentrale Illusion kaum mehr glaubwürdig. Wie glaubwürdig ist denn noch unser vermeintlich triumphaler Sieg über Sarevok in Baldur's Gate, wenn dieser sich mit einem Feuerball und zwei Schwertstreichen erreichen lässt? Stehen

Spielbarkeit und Spielerlebnis also im Konflikt miteinander? Schließen sich Inklusion und Herausforderung gegenseitig aus?

## Gang durchs Museum

Mass Effect: Andromeda, Horizon Zero Dawn, Kingdom Hearts – sie alle bieten dem Spieler die Möglichkeit, ohne viel Mühe durchs Spiel zu kommen. Aber auch wenn deren Story Mode das Spielgeschehen vereinfacht – sie alle verzichten nicht gänzlich auf Gegner und Herausforderungen. Anders in Assassin's Creed: Origins. Hier wird das Konzept des Story Mode auf die Spitze getrieben. Im Frühjahr letzten Jahres wurde ein komplett eigenständiger, kostenlos herunterladbarer Inhalt für das Spiel vorgestellt, der mit sämtlichen Kämpfen und Quests aufräumt. »Entdeckungstour« heißt das Ganze. Wir erkunden schlicht und ergreifend die Umgebung, können aus siebzig unterschiedlichen Touren wählen, die vom alltäglichen Leben im alten Ägypten bis zur Entstehung der Pyramiden von Gizeh so ziemlich alles abdecken, was historisch relevant ist. Es ist wie ein Gang durchs Geschichtsbuch. Streng genommen ist Origins Entdeckungstour nicht einmal mehr ein Story Mode, weil





Wenn wir The Witcher 3: Wild Hunt auf dem regulären Schwierigkeitsgrad spielen, haben wir ein viel immersiveres Spielerlebnis als im Spaziergänger-Modus.



Michel Wacker vom fränkischen Studio Gentle Troll (auf dem Bild ihr preisgekröntes Spiel The Unstoppables): »Mit Schwierigkeitsgrad meinen wir eben leider noch zu oft nur Geschicklichkeit«.

es keine Story mehr gibt. Es ist ein Besuch im Museum. Zu Beginn der Tour wird der Lerngedanke dahinter von Ubisoft betont: »Die Entdeckungstour stellt Inhalte und Forschung in den Vordergrund, die wir über die vier Jahre Entwicklungszeit von Assassin's Creed: Origins in Zusammenarbeit mit Ägyptologen, der Sichtung von Hunderten von

Museumsexponaten und Forschungsgegenständen zusammengetragen haben.« Aber: Ist das noch ein Spiel?

#### Des Pudels Kern

Damit sind wir beim Kern der Sache. Denn wenn wir uns fragen, ob Spielbarkeit und Spielerlebnis im Konflikt miteinander ste-

hen und ob sich Inklusion und Herausforderung gegenseitig ausschließen, müssen wir erst einmal herausfinden, was denn eigentlich diese Herausforderung ausmacht. Mehr noch: Was denn ein Spiel ausmacht.

Jeder Schwierigkeitsgrad ist subjektiv. Eben weil jeder Spieler mit einem unterschiedlichen Vorwissen und einer unterschiedlichen Erfahrungsmenge an ein Spiel herangeht. Letztlich bilden die in einem Spiel implementierten Schwierigkeitsgrade nur den Versuch ab, den unterschiedlichen Voraussetzungen und Bedürfnissen der Spieler Rechnung zu tragen. Damit wird gewissermaßen Chancengleichheit generiert. Alles andere wäre aus ökonomischen Überlegungen heraus auch schlicht ein Schuss ins eigene Bein. Klar, es gibt auch Spiele, die sich über einen überdurchschnittlichen Schwierigkeitsgrad definieren. Dark Souls ist hier ein Beispiel. Das Action-Rollenspiel ist berühmt-berüchtigt eben wegen und nicht trotz seines knallharten Schwierigkeitsgrads. Spiele wie Dark Souls füllen eine Nische, für die es durchaus Publikum gibt. Und die in umgekehrter Logik auch nur über ihren extremen Schwierigkeitsgrad funktionieren, eben weil dieser das Charakteristische für das Spiel darstellt. Ein leichter Schwierigkeitsgrad würde in diesem Fall den Kern des Spielerlebnisses angreifen. Adrian Chmielarz vom Indie-Studio The Astronauts (The Vanishing of Ethan Carter) hat diesen Gedanken anschaulich eingefangen: »Der hohe Schwierigkeitsgrad und der häufige Tod der Spielfigur sind essenzielles Element des Spiels. Dadurch, dass alle Spieler ein und denselben Schwierigkeitsgrad spielen, kann ich als Spieler meine Fähigkeiten quasi mit dem Rest der Welt vergleichen. So sind mein Erfolgserlebnis und auch der Grad des Stolzes gewissermaßen ganz anders, wenn ich Dark Souls gemeistert habe, als wenn ich Call of Duty selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad durchgespielt habe.« Dennoch, das Gros an Spielen bietet dem Spieler die Wahl zwischen verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Wie sich die im Einzelnen gestalten, ist freilich unterschiedlich.

### Die guten alten Zeiten?

Wusstet ihr's? In alten Arcade-Spielen wurde der Schwierigkeitsgrad per DIP-Schalter (kleine Schalter, die etwa auf der Hauptplatine oder anderen Leiterplatten verwendet werden, um bestimmte Grundeinstellungen vorzunehmen) kurzerhand vom Betreiber der Spiele selbst gesetzt. So war die Entscheidung über den Schwierigkeitsgrad des Spiels dem Spieler schlichtweg verwehrt. Aber: Viele Arcade-Spiele haben dann doch eine Möglichkeit integriert, den Schwierigkeitsgrad zu senken, indem man mehr Leben bekommen hat. Und wie? Freilich indem man mehr Geld eingeworfen hat. Sempel, aber wirksam.

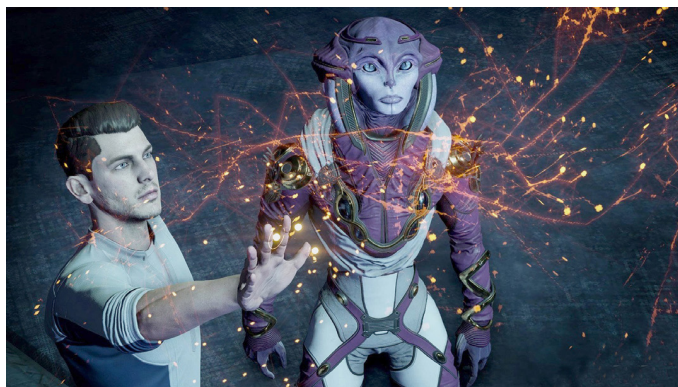
### Beide Pole

Der Vollständigkeit halber: Die Baldur's Gate: Enhanced Edition hat mit dem Story Mode nicht nur einen zusätzlichen superleichten Schwierigkeitsgrad hinzugefügt, sondern auch am entgegengesetzten Ende der Schwierigkeitsleiste einen daraufgesetzt: »Erbe von Bhaal« ist ein zusätzlicher, extrem schwieriger Spielmodus. So wurde an beiden Enden der Schwierigkeitsleiste ein zusätzlicher Schwierigkeitsgrad hinzugefügt.

### Was heißt denn hier eigentlich schwer?

Üblicherweise liegen die wählbaren Schwierigkeitsgrade innerhalb eines Spektrums zwischen (sehr) einfach und (sehr) schwer. Was das aber im jeweiligen Spiel dann wirklich bedeutet, ist von Spiel zu Spiel und Entwicklerstudio zu Entwicklerstudio unterschiedlich. Im Fachjargon nennt man das idiosynkratische Schwierigkeitsgrade. Heißt letztlich nichts anderes, als dass jedes Studio seine eigene Suppe kocht. Was für die einen schwer ist, ist für die anderen zu leicht und umgekehrt. Und auch der normale Schwierigkeitsgrad ist Auslegungssache. Was letztlich normal ist, entscheiden die jeweiligen Spieledesigner. Und das kann mitunter erheblich voneinander abweichen. Die legendären Nintendo-Hard-Spiele der 80er- und 90er-Jahre kannten etwa nur die beiden





Auch in anderen Spielen gibt es besonders einfache Schwierigkeitsgrade, so etwa in Mass Effect: Andromeda und Horizon Zero Dawn.

Schwierigkeitsgrade leicht und normal, und bei einigen war selbst der einfache Schwierigkeitsgrad extrem herausfordernd.

Aber was passiert denn nun eigentlich im Spiel selbst, wenn wir einen bestimmten Schwierigkeitsgrad wählen? Hier gibt es zahllose Möglichkeiten, je nach Genre und individueller Spielmechanik.

### Künstliche Intelligenz

In Spielen mit Gegnern, die durch künstliche Intelligenz gesteuert werden, unterscheidet man grundsätzlich zwischen zwei Bereichen: Die »Mook AI« (Wicht-KI) und die »Player AI« (Spieler-KI). Die »Mook AI« wird in asymmetrischen Spielmechaniken genutzt, in der wir oder andere menschliche Spieler gegen einen Haufen KI-Gegner antreten. Der klassische Ego-Shooter ist hier das typische Beispiel. Setzen wir hier den Schwierigkeitsgrad hoch, werden die KI-Gegner angepasst. Das heißt typischerweise: Ihre Anzahl erhöht sich und sie halten mehr aus. Das ist ein rein numerischer Eingriff in die Gegner-KI. Über die reine Numerik hinaus lassen sich zusätzliche Elemente modifizieren: So kämpfen die Gegner etwa aggressiver oder gehen schneller in den Kampfmodus über. Oder unsere Spielfigur selbst hält weniger aus oder Hindernisse werden anders gesetzt (größere Abstände zwischen Fallgruben etc.).

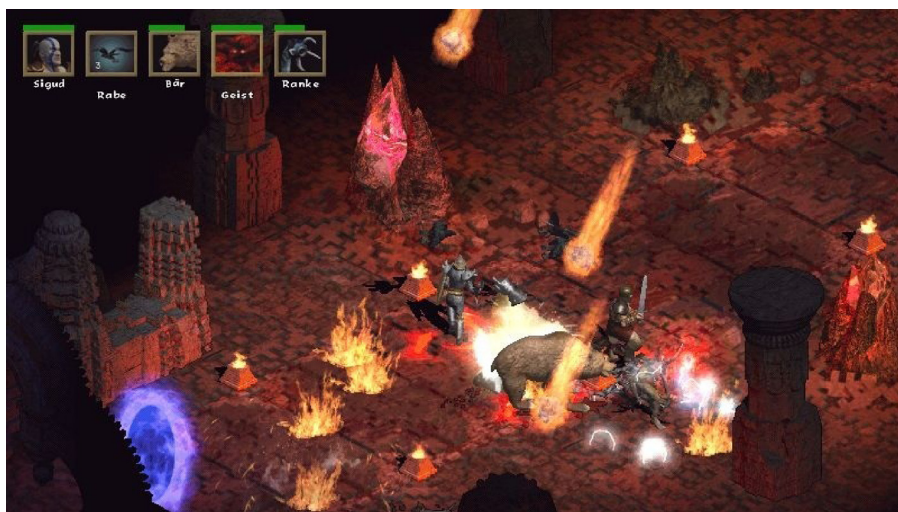
Die »Player AI« wird vorrangig in Multiplayer-Spielen genutzt, in denen computer-

gesteuerte Bots die fehlenden menschlichen Spieler ersetzen. Setzen wir hier den Schwierigkeitsgrad hoch, werden die KI-Gegner üblicherweise schneller, intelligenter und/oder erhalten mehr Skills, die sie äußeren Einflüssen gegenüber etwa widerstandsfähiger machen. Die Stellschrauben, an denen Entwickler drehen können, um den Schwierigkeitsgrad zu modifizieren, sind quasi endlos. Üblicherweise aber gilt: Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto notwendiger die Geschicklichkeit des Spielers.

### Geschicklichkeit ist alles?

Und genau hier liegt das zweite Problem mit den Schwierigkeitsgraden. Schwierigkeit in Spielen wird häufig mit Geschicklichkeit gleichgesetzt. Das liegt schlicht daran, dass die Herausforderungen in vielen Spielen nach wie vor durch Geschicklichkeit gemeistert werden müssen. In Jump&Run-Spielen muss ich von A nach B springen, ohne abzustürzen. In Shootern brauche ich eine gute Trefferrate. All das hängt primär von der Geschicklichkeit des Spielers im klassischen Sinne ab. In dieser Logik ist ein Spiel dann schwer, wenn es einen hohen Grad an Geschicklichkeit von uns fordert. Aber ist Geschicklichkeit wirklich der primäre Referenzpunkt, den wir haben sollten, wenn es um Schwierigkeitsgrade in Spielen geht? Michel Wacker vom fränkischen Indie-Studio Gentle Troll (The Unstoppables) erkennt genau diese Problematik: »Es gibt eine Reihe von

Spielen, die einen vor extrem bedeutsame Entscheidungen stellen, die sich dann in einem sehr komplizierten Plot entfalten, die man aber nicht in einem Schwierigkeitsgrad im herkömmlichen Sinn fassen kann. Mit Schwierigkeitsgrad assoziiert man eben einfach sehr häufig primär Geschicklichkeit.« Sein Gegenbeispiel: Life is Strange. »Hier erleben wir emotional schwierige Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen«, erklärt Wacker im Interview. »Das Spiel erzählt eine sehr dichte, berührende Geschichte und saugt einen rein. Man kann aber nicht sagen, dass die Entscheidungen einem Schwierigkeitsgrad gerecht werden, den man nicht bewältigen kann, wenn man nicht gut genug ist.« Der ausschlaggebende Punkt für den Designer: »Die Herausforderung ist da eine andere. Sie liegt eher auf emotionaler Ebene.« Reduzieren wir Spiele also sträflich auf nur einen Aspekt, wenn wir den Schwierigkeitsgrad primär an ein klassisches Geschicklichkeitsverständnis binden? Muss der Begriff der Herausforderung neu gedacht werden? Sogenannte Walking Simulators wie What Remains of Edith Finch oder Gone Home stellen uns nicht vor Herausforderungen im klassischen Sinne: Es gibt keine Schlachten zu schlagen oder Hindernisse zu überspringen. Wir durchstreifen vielmehr Welten, begegnen Menschen und müssen Entscheidungen treffen, die Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. Auch die Spiele des kalifornischen Studios Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us) stellen moralische Entscheidungen in den Vordergrund. Hier lässt sich der Schwierigkeitsgrad nicht entlang des klassischen Konzepts von Geschicklichkeit bemessen. Ja, wie Wacker meint, die Herausforderung dieser Spiele lässt sich eigentlich gar nicht in einem Schwierigkeitsgrad fassen. Die Herausforderung ist schlicht eine andere. Es geht um Entscheidungen, um die Frage nach Moral, Schuld und sonstige normative Konzepte, die sich nicht in einem Schwierigkeitsgrad abbilden lassen. Michel Wacker meint dazu: »Bei Spielen wie Life Is Strange von einem Schwierigkeitsgrad zu sprechen, finde ich unpassend beziehungsweise wird es der Sache nicht gerecht.« Wann ist ein Spiel dann also ein Spiel? »Solange ich bedeutsame Entscheidungen habe, würde ich von einem Spiel sprechen – dazu gehört



Gute (schwierige) alte Zeiten: Der Hölle-Schwierigkeitsgrad in Blizzards Klassiker Diablo 2 hat uns wieder und wieder und wieder sterben lassen.





Brauchen wir einen hohen Schwierigkeitsgrad? »Es kommt auf das einzelne Spielprojekt an«, meint Adrian Chmielarz von The Astronauts, die The Vanishing of Ethan Carter entwickelt haben.



Legendär schwer: die Spiele des Nintendo-Hard-Umfelds wie etwa Zelda 2: The Adventure of Link.

dann ja freilich auch, wann springe ich wohin oder benutze welchen Skill oder schalte welchen Gegner aus?»

#### Wann ist ein Spiel ein Spiel?

Sind also bedeutsame Entscheidungen der Kern, der ein Spiel zu einem Spiel macht? Schließlich sagte schon Civilization-Erfinder Sid Meier: »Ein Spiel ist eine Reihe von interessanten Entscheidungen.« Das würde extreme Story Modes wie die Entdeckungstour bei Assassin's Creed: Origins dann außen vor lassen. Denn außer der Wahl, welche edukative Tour wir unternehmen wollen, ha-

ben wir hier keine Entscheidung zu treffen. Aber wie gehen wir dann mit sehr leichten Schwierigkeitsgraden in Spielen um? Und, als Gedankenexperiment, was ist dann eigentlich mit Cheating? Wenn wir in einem Spiel die Regeln gewissermaßen aushebeln und uns unverwundbar machen – ist das Spiel dann noch ein Spiel? Und was passiert, wenn wir in spielexternen Medien plötzlich mit Elementen aus der Gamingwelt konfrontiert werden? Wir haben mit Adrian Chmielarz von The Astronauts dieses Gedankenexperiment einmal durchgespielt: »Nehmen wir mal das Actionspiel Doom als

Beispiel. Wir würden auf jeden Fall sagen, dass Doom ein Spiel ist, richtig? Aber die Entwickler ermöglichen uns, im Spiel zu cheaten. Wenn wir im Spiel IDDQD in die Cheat-Konsole tippen, werden wir unverwundbar. Plötzlich gibt es keine Möglichkeit mehr, im Spiel zu verlieren. Wenn wir das Spiel auf diese Art und Weise spielen – ist es dann noch ein Spiel? Stellen wir uns mal vor, es gibt eine interaktive Netflix-Serie, in der wir einen Mord aufklären sollen. Es gibt eine Menge Möglichkeiten, wie wir die Serie beenden können, aber nur ein Weg führt dazu, den Killer zu überführen. Und diesen Weg finden wir nur, wenn wir wirklich alle Hinweise finden – was in dem Fall dann die Schwierigkeit wäre. Ist das dann ein Spiel oder immer noch ein interaktiver Film?»

Die Übergänge sind fließend. Aber ist dann alles ein Spiel und zugleich nichts? Nein. Tymon Smektala, Lead Designer des polnischen Studios Techland, das unter anderem Dead Island und Call of Juarez entwickelte, meint etwa, dass der Schwierigkeitsgrad die Erzählung vorantreiben sollte: »Ich finde nicht, dass es einen besonders hohen Schwierigkeitsgrad im klassischen Sinne braucht, um ein Spiel als Spiel zu definieren. Ein Spiel muss aber auf jeden Fall irgendeine Art von Herausforderung stellen, die die Fähigkeiten der Spieler auf die Probe stellt, ganz gleich, ob diese jetzt besonders schwer oder einfach ist. Die wirklich guten Spiele nutzen den Schwierigkeitsgrad dazu, die spieleigene Erzählung voranzutreiben. Schauen wir uns etwa das aktuellste Zelda-Spiel an. Wir können uns von Beginn des Spiels an schon dem Endkampf stellen. Diesen aber zu Anfang bereits zu schaffen, ist schlicht unmöglich. Eben deswegen fühlt es sich für uns Spieler so bedeutsam an, unsere Spielfigur Link dahin zu bringen, dass er diesem Kampf irgendwann gewachsen ist.«

#### Die Qual der Wahl

Der Schwierigkeitsgrad in einem Spiel sollte also nicht einfach nur isoliert für sich selbst stehen, sondern Bezug haben zum Spielnarrativ. Ian Dallas vom englischen Indie-Studio Giant Sparrow (What Remains of Edith Finch) bringt das auf den Punkt: »Spiele müssen nicht schwer sein, um interessant zu sein. Im Gegenteil: Spiele, die nur deswegen interessant sind, weil sie bockschwer sind – das ist zumindest für mich ein bisschen so, wie eine Mahlzeit zu essen, die nur deswegen schmeckt, weil ein Haufen Zucker drin ist. Irgendwie fühlt sich das schal und bedeutungslos an. Es gibt eine Menge Möglichkeiten, Spiele auf alternative Arten und Weisen interessant zu gestalten. Bei What Remains of Edith Finch spielen wir mit dem Instinkt der Neugierde. Also haben wir die Neugierde als motivierenden Faktor genutzt und nicht, wie üblich, den Wettbewerbsgedanken. Wir wollen interessante Räume, Situationen und Begegnungen schaffen und dem Spieler dann Werkzeuge an die Hand geben,

# DUNGEONS & DRAGONS

Das Dungeons&Dragons-Regelwerk, erfunden von Gary Gygax und Dave Arneson, ist hochkomplex. Da kann es schon mal passieren, dass der unerfahrene Spieler nur noch Bahnhof versteht und sich in böhmischen Dörfern wiederfindet. Einen sehr leichten Schwierigkeitsgrad einzuführen, kann eine Möglichkeit sein, auch die unerfahrenen Spieler anzulocken.



diese zu erkunden. Das ist auch eine Herausforderung. Aber eben nicht eine im klassischen Geschicklichkeitssinne.«

Ganz ähnlich sieht das auch das Team fränkischer Spieledesigner um Stefan Hofmann, das derzeit an seinem Point&Click-Adventure Escape to Antesha bastelt: »Unserer Meinung nach braucht ein Spiel einen Schwierigkeitsgrad. Aber das in einem eher allgemeinen Sinne, dass es (Spiel-)Regeln gibt, an die man sich halten muss – so banal diese auch sein mögen. Wenn bei einer interaktiven Erzählung nicht die Möglichkeit besteht, auf Gamedesign basierende Entscheidungen zu treffen und damit auch etwas falsch machen zu können, ist es vergleichbar mit Fernsehen und damit bleibt man passiver Konsument. Die Grenze zur interaktiven Erzählung ist dabei sicher auch fließend. Vielleicht ist es auch hier möglich, eine Art [alternativen] Schwierigkeitsgrad zu definieren, etwa, wie oft man sich in Story-Sackgassen manövriert hat oder mit wie wenigen Schritten man zu einem der positiven Enden gefunden hat.«

Ausschlaggebend dafür, dass ein Spiel also ein Spiel genannt werden kann, sind Entscheidungsmöglichkeiten. Darin sind sich alle von uns Befragten einig. Nikita Kaf, Kreativer hinter dem Adventure My Name is You, ergänzt: »In primär narrativen Spielen ist die Herausforderung etwa die Möglichkeit und Tragweite der moralischen Entscheidungen. Diese muss aber zum Narrativ passen. Das ist dann zwar keine klassische Herausforderung im eigentlichen Sinne. Aber dennoch ist es eine Herausforderung. Und, wer weiß, vielleicht sind moralische Entscheidungen letztlich viel schwieriger als jeder Endboss in Dark Souls.«

### Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins

Es gibt viele Arten von Herausforderungen. Ein Spiel kann etwa auch schwierig sein,



Das Spiel Dark Souls definiert sich über seinen bockschweren Schwierigkeitsgrad. Ohne diesen würde ein signifikanter Teil des Spiels fehlen.

weil es uns vor moralische Entscheidungen mit weitreichenden Folgen stellt. Solche Arten von Herausforderung lassen sich schwer in dem althergebrachten Schema von leichtem, mittlerem und schwerem Schwierigkeitsgrad messen.

Michael Samyn, Macher des Indie-Titels The Graveyard, in dem wir eine alte Dame mit zittriger Maussteuerung über einen Friedhof lenken, um anschließend dort einsam, aber inmitten der Erinnerungen verstorbener geliebter Angehöriger selbst aus dem Leben zu gehen, geht sogar noch einen Schritt weiter: »Die Frage, ob wir ein Spiel ein Spiel nennen dürfen, ist letztlich ziemlich irrelevant, weil doch alles damit steht und fällt, wie die Mehrheit ein Spiel eben definiert. Das sagt aber noch nichts über das Wesen des Spiels aus. Denn es könnte genauso gut ganz anders sein, als wir denken. [...] Spiele stecken oftmals in einer sehr engen Definition fest. Verlassen wir diese, werden die Übergänge fließend – dann kann auch ein Gemälde ein Spiel sein. Oder ein Gedicht, ein Musikstück

kann ein Spiel sein.« Ließe sich das Ganze also sogar umdrehen? Wenn ein Spiel dann ein Spiel ist, wenn es uns vor Herausforderungen stellt – hat dann vielleicht jede Herausforderung ihre Wurzeln gewissermaßen im Spiel? Solange der Story Mode oder der extrem einfache Schwierigkeitsgrad in einem Spiel uns also dennoch vor Herausforderungen stellt, dann können wir wohl getrost von einem Spiel sprechen.

Allerdings, wie wir oben gesehen haben: Es reicht nicht, wenn ein auf Geschicklichkeit basierendes Spiel den Schwierigkeitsgrad in diesem Bereich stark herabsetzt und nicht durch etwas Alternatives ersetzt. Etwas, das eben dann die klassische Herausforderung der Geschicklichkeit ersetzt. Seien das eben schwerwiegende moralische Entscheidungen oder etwa auch Logikrätsel, die unser Hirn rauchen lassen. Ein Spiel soll uns nicht zum passiven Konsumenten verdammen, sondern eben das machen, was es am besten kann: uns vor interaktive Herausforderungen stellen. ★



Gibt es eine andere Messlatte, über die sich der Schwierigkeitsgrad definieren könnte? Etwa die Schwere moralischer Entscheidungen – wie in Life Is Strange, The Walking Dead oder The Wolf Among Us. Oder etwa Neugierde? Wie in Gone Home oder What Remains of Edith Finch.