

Entwickler über Umfang

SIND SPIELE ZU LANG ?

Was ist die optimale Länge für ein Videospiel?

Das sagen Entwickler und Experten zur Debatte. Von Dom Schott

Es gibt eine Frage, die Steam-Reviews beherrscht, Communities spaltet und Kommentarbereiche in ein Schlachtfeld verwandelt. Diese Frage hat Entwicklerteams zerstört, echte Kunstwerke geschaffen, aber auch schon für wirklich viel Langeweile gesorgt. Und diese Frage lautet: Wie lang – oder kurz – darf ein Spiel eigentlich sein?

Die Länge eines Spiels ist ein Streitthema, über das sich seit Jahren gleichermaßen Entwickler, Journalisten, Kritiker und natürlich Spieler den Kopf zerbrechen. Auch weil viele Menschen einen gewissen Umfang an Stunden mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis in Verbindung bringen und bei kurzen Spielen mit geringer Spielzeit einen entsprechend niedrigeren Preis fordern.

Es scheint, als gäbe es auf die Frage nach der optimalen Spiellänge keine einfache, all-

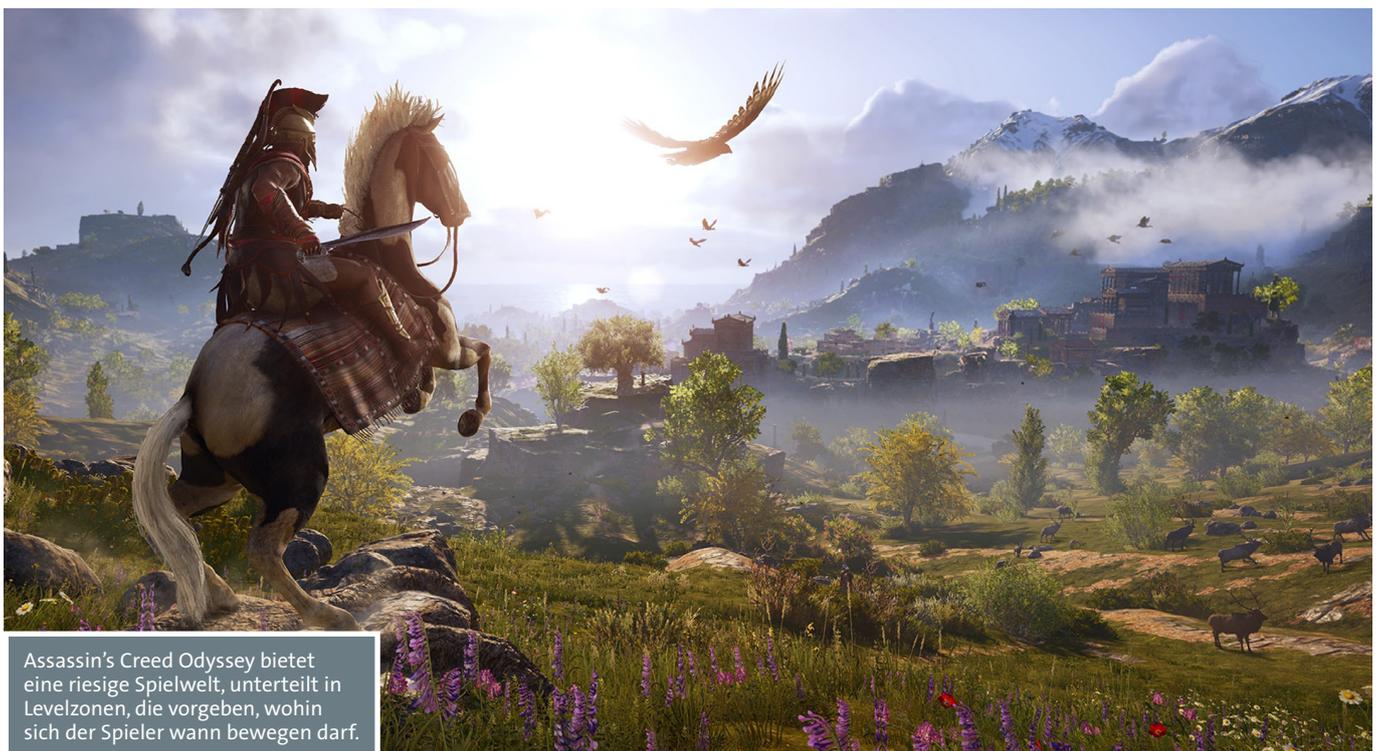
gemeingültige Antwort. Deswegen hat sich GameStar in der Spielebranche umgehört, um aus diesem Chaos einen übersichtlichen Leitfaden zu schaffen: Wir haben Entwickler ausgefragt und spannende Denkanstöße, Perspektiven und Meinungen gesammelt, die euch dabei helfen sollen, die Diskussion um die Länge (oder Kürze) von Videospielen künftig mit anderen Augen zu sehen.

Gibt es die optimale Spiellänge?

Wir beginnen ganz von vorne: Gibt es überhaupt eine optimale Spiellänge, die vom Marketing oder der Marktforschung für jedes Genre basierend auf Reviews und Umfragen errechnet wurde? Die Entwickler, die wir für diesen Report interviewt haben, sind sich hier einig: Nein, eine optimale Spiellänge, die allgemeingültig ist, gibt es nicht. Jan Bu-



benik, Gründer des Berliner Indie-Studios Megagon Industries und Macher des Überraschungshits Lonely Mountains: Downhill, bringt es auf den Punkt: »Eine optimale Spiellänge zu bestimmen ist schwer. Zum einen, weil natürlich jeder Spieler andere Erwartungen und unterschiedlich viel Zeit mit-



Assassin's Creed Odyssey bietet eine riesige Spielwelt, unterteilt in Levelzonen, die vorgeben, wohin sich der Spieler wann bewegen darf.

bringt. Zum anderen, weil sie natürlich stark von der Form eines Spiels abhängt.«

Die »Form eines Spiels«, damit meint Bubenik das Genre: Grundsätzlich stellen Titel wie Minecraft oder The Forest eben ganz andere Anforderungen an Spieler und Spielzeit als ein Storydrama wie Gone Home. Eine optimale Spiellänge lasse sich daraus nicht so einfach errechnen, insbesondere wenn Elemente unterschiedlicher Genres zusammenkommen, wie im Fall von Bubeniks Fahrradspiel eine Sandbox und gleichzeitig ein klarer linearer Spielverlauf: »Wir bieten einerseits klare Herausforderungen und das schrittweise Freischalten neuer Strecken, Fahrräder und Modi, aber eben auch das freie Erkunden, das Entdecken von Abkürzungen und den Wettbewerb auf den Leaderboards.«

Megagon Industries wählen also eine Art Mittelweg und umgehen damit die Frage nach der optimalen Spiellänge. Stattdessen designen sie ihre Spielwelt so, dass sie in nur vier Stunden durchgespielt ist, aber auch nach 50 Stunden noch neue Herausforderungen bietet. Der Spieler entscheidet selbst, wie lang das Spiel für ihn sein soll. Dieser Mittelweg wird bei Entwicklern zunehmend geschätzt. So hat auch das Team von Maschine-Mensch ihre Curious-Expedition-Serie nach dieser Designphilosophie strukturiert. Riad Djemili, einer der Studiogründer, erläutert die Entscheidung im Interview: »Wir machen ein Procedural Game, das heißt, es hat eigentlich eine endlose Spielzeit. Uns war aber wichtig, ein Spielziel einzubauen, mit dem wir die Spieler dann wieder in die echte Welt entlassen, ihnen die Absolution erteilen und sagen: Du hast alles durchgespielt, du darfst jetzt wieder etwas anderes machen.« Wer trotzdem weiterspielen will, könne sich wie bei Lonely Mountains: Downhill in optionalen Missionen und der sich ständig neu aufbauenden Spielwelt austoben. »Das fordern wir aber nicht ein«, wie Djemili erklärt. »Unser Ansatz war es, gleichzeitig ein kurzes und ein langes Spiel zu machen. Ganz anders also als bei einem Rollenspiel, das trotz einer Hauptgeschichte durch Grinds, Nebenquests und Levelbarrieren dazu zwingt, 40 oder 50 Stunden zu investieren.«

Kaufpreis gleich Spiellänge?

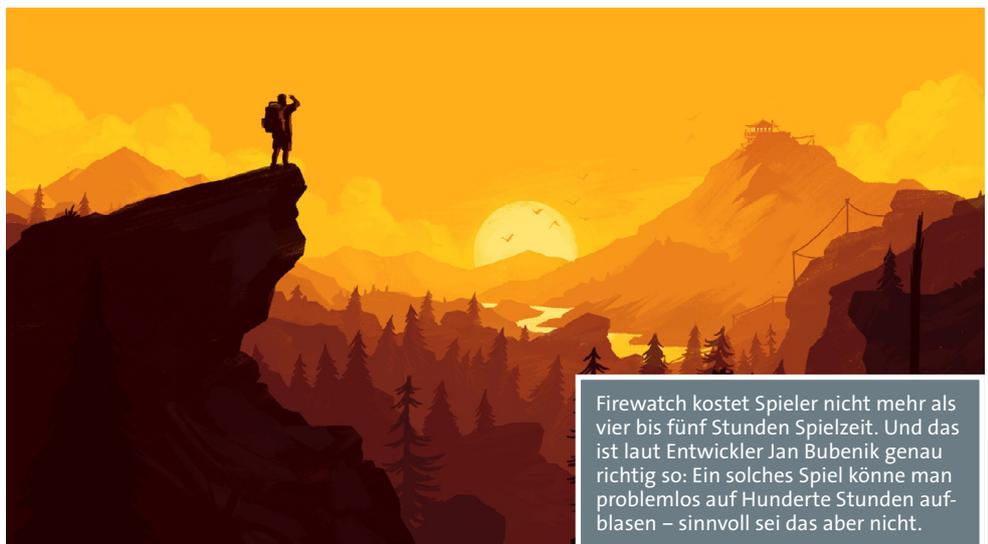
Während der Recherchen begaben wir uns in einige Gaming-Subreddits und Discord-Server, wo sich Fans unterschiedlichster Spiele versammeln. Die Gespräche hier zum Thema Spielzeit offenbarten zwei große Lager, in die sich die Fans verteilten. Während die eine Seite glaubt, dass Entwickler die (Frei-)Zeit ihrer Spieler respektieren müssen und deswegen lieber kürzere Spielerfahrungen entwickeln sollen, fordern die anderen möglichst viel Spiel und Content für ihr Geld. Rund 70 Euro für ein Spiel auszugeben, in dem nach vier Stunden der Abspann über den Bildschirm flimmert, ist für diese Menschen undenkbar. Wie aber denken Entwickler über diese so unterschiedlichen Haltungen? »Beide Standpunkte haben ihre Berechtigung, al-



Die prozedural generierte Spielwelt von Curious Expedition 2 geht laut Mitentwickler Riad Djemili einen Mittelweg: Die Hauptgeschichte lässt sich innerhalb weniger Stunden durchspielen, aber wer will, kann sich noch Dutzende weitere Stunden in der Welt austoben.



Das PS4-exklusive The Order 1886 bot 2015 zu wenig Inhalte und Spielzeit für zu viel Geld, so der Vorwurf vieler Spieler und Kritiker. Ein Grund dafür, dass die Actionserie bis heute auf Eis gelegt ist.



Firewatch kostet Spieler nicht mehr als vier bis fünf Stunden Spielzeit. Und das ist laut Entwickler Jan Bubenik genau richtig so: Ein solches Spiel könne man problemlos auf Hunderte Stunden aufblasen – sinnvoll sei das aber nicht.

lerdings kommt es natürlich auch stark auf das Spiel selbst an«, erklärt Jan Bubenik: »Es gibt Geschichten, die einfach stärker sind, wenn man sie auf den Punkt bringt. Einen Titel wie Firewatch könnte man mit 500 versteckten Sammelgegenständen leicht in die Länge ziehen. Nur würde das nicht zur dichten Atmosphäre beitragen und das Spielgefühl eher verwässern.« Andere Spiele lebten

dagegen von einer offenen Welt und dem Gefühl, frei entscheiden zu können, welchem der unzähligen Wege man folgen möchte: »Ganz wichtig zu bedenken ist aber, dass die Produktionskosten eines Spiels überhaupt nicht proportional zur Spielzeit sind – daher ist der Vergleich von Preis und Spielzeit meiner Meinung nach nicht sinnvoll.« Bubenik will hier auf einen wichtigen Punkt hinaus,



Die Welt des Adventures Unforeseen Incidents ist handgezeichnet. Viel Arbeit, die sich allerdings nicht im Verkaufspreis niederschlagen darf: Würde das Entwicklerteam den Vollpreis für ihr rund zehnstündiges Spiel verlangen, müssten sie mit wütenden Reviews rechnen.

der längst nicht allen Spielern bekannt ist: Längere Spiele verschlucken nicht automatisch mehr Geld als kürzere, auch das Gegenteil kann der Fall sein. Anders gesagt: Auch in Spielen, die nur vier Stunden dauern, kann ähnlich viel Arbeit und Zeit geflossen sein wie in einen Open-World-Giganten.

Diese Erfahrung musste auch Marcus Bäumer machen, der mit seinem Indie-Entwicklerteam Backwoods Entertainment 2018 das vielbeachtete Point&Click-Adventure Unforeseen Incidents veröffentlichte, das nur knapp zehn Stunden lang, aber dafür komplett handgezeichnet ist: »Budget und Zeit sind bei der Entwicklung von Games beschränkt, und gerade kleine Teams müssen darauf achten, sich beim Umfang nicht zu übernehmen.

Da schätze ich es mehr, wenn ein Spiel kürzer ist, aber dafür geiler aussieht, sich besser anfühlt, liebevoller erzählt ist, als wenn mir 50 Levels vorgesetzt werden, die alle lieblos zusammengeklatscht sind.«

Dass so eben auch kurze, kompaktere Spiele ihre Daseinsberechtigung haben, mussten laut Projektmanager Ralf Adam, der seit über 20 Jahren Spiele beratend begleitet, vor allem deutsche Spieleentwickler erst einmal lernen: »Ich versuche bei der Entwicklung eines Spiels meine Ressourcen Zeit, Budget und Mitarbeiter immer so einzusetzen, dass dabei eine geniale Spielerfahrung herauskommt und weniger ein Content-Monster. Gerade deutsche Designer haben meiner Meinung nach die Tendenz, wahre

Feature-Monster zu schaffen, weil sie denken, die Leute erwarten das.« Diese Titel seien dann aber weniger gut gepolished und deshalb spürbar schlechter als Vergleichsspiele mit nur halb so viel Content und dafür einer höheren Spieldichte.

Wie streng achtet man auf die Spielzeit?

Dass Spielzeit nichts ist, was sich nebenbei am Ende der Entwicklungsarbeit an einem Spiel überraschend herausstellt, ist offensichtlich. Projektmanager Ralf Adam erklärt uns, dass die Frage nach der angepeilten Länge eines Spiels tatsächlich schon ab Tag eins der Entwicklung festgelegt und diskutiert werden oder zumindest werden sollte: »Das ist eigentlich immer eine Spezifikation im ersten Designdokument oder sogar vertraglich zwischen Entwickler und Publisher festgehalten. So beinhaltet ein Teil der sogenannten Scope-Definition die Angabe: ungefähre Spieldauer. Denn immerhin bedeutet mehr Spieldauer mehr Inhalt und damit auch mehr Entwicklungskosten.«

Als Orientierung dienen Entwicklern während dieser frühen Phase ihrer Arbeit die Spielzeiten der Konkurrenz: »Du willst natürlich kein Spiel machen, bei dem alle hinterher sagen: ›Viel zu kurz, alle vergleichbaren Mitbewerber bieten das Doppelte an Spielzeit!‹, aber du willst auch nicht Kritiken lesen, die ›Zäh wie Kaugummi!‹ schreiben.«

Trotz dieser Gedankenspiele können sich Entwickler immer wieder bei der letztendlichen Spielzeit verschätzen. Insbesondere die Arbeit am Echtzeitstrategiespiel Spellforce ist Ralf Adam hier in Erinnerung geblieben: »Da dachten alle bis wenige Monate vor Release: Das Ding hat so 30 Stunden Spielzeit. Selbst die Abteilung für Qualitätssicherung (QA) behauptete das bis zuletzt. Das Problem war nur: Die QA-Leute haben immer nur einzelne Levels des Spiels getestet, Nebenquests ig-



Dass sich auch Entwickler bei der Spielzeit verschätzen können, zeigt das Beispiel Spellforce: The Order of Dawn.

noriert, Texte weggeklickt.« Als die Entwickler dann kurz vor Release den ersten vollständigen Testlauf absolvierten, stellte sich heraus: Selbst ohne Nebenquests braucht man über 100 Stunden, um das Ende zu sehen.

Wenn es aus dem Ruder läuft

Zwar gibt es keine ideale Laufzeit, die für jedes Spiel gilt, dafür aber klare Anzeichen, die zeigen: Das, was ich hier gerade spiele, ist definitiv zu lang geraten. Steve Gaynor, der mit seinem Team von Fullbright für Spiele wie *Gone Home* und *Tacoma* verantwortlich ist, argumentiert im GameStar-Interview mit seinem Bauchgefühl: »Ein Spiel ist zu lang, wenn man so sehr die Nase voll hat, dass man es nach einer Pause einfach vergisst. Oder wenn sich die Zielgerade zum Ende gestreckt und zäh anfühlt. Eines meiner Lieblingsspiele ist *Resident Evil 4*. Aber muss es wirklich 20 Stunden dauern, bis ich das Ende sehe? Ich spiele lieber zweimal *Resident Evil 4* komplett durch als nur einmal, aber dafür doppelt so lang.«

Ralf Adam unterlegt Gaynors Bauchgefühl mit Erkenntnissen aus der Spieltheorie: »In dem schönen Buch »A Theory of Fun« beschreibt Ralph Koster gelungenes Spieldesign als eine Abfolge interessanter Ideen, die einen immer wieder vor neue Herausforderungen stellen und bei denen man etwas lernt. Sprich: Monotones, stupides Grinden oder repetitive Spielabschnitte sind das Gegenteil davon und bringen mich dazu, »Zu lang!« zu rufen.« Umgekehrt könne ein Spiel, das diese grundlegende Regel beherzigt, auch nach 200 Stunden noch aufregend und spannend sein. Eine Beobachtung, von der etwa Strategiespiele profitieren, die die Spieler dank der KI-Konkurrenz immer wieder vor neue Herausforderungen stellen. Das ist unterhaltsam, selbst wenn die erlernten Spielmechaniken die gleichen bleiben.

Auch Riad Djemili stimmt dieser Designtheorie zu: »Es gibt viele Spiele, bei denen man nach zehn Stunden die gesamte Spieliefe erfasst hat und dann aber noch 20 Stunden weiterspielen muss, um das Ende zu sehen. Das hat für mich keinen Mehrwert und ärgert mich auch. Lasst mich doch einfach aus der Spielwelt, es ist alles auserzählt!« Als Positivbeispiel für ein Spiel, das hier genau das richtige Maß aus Herausforderung und Spielzeit findet, nennt Riad Djemili das erste Portal: »Portal ist sehr kurz, nur rund 90 Minuten, aber verbindet eine super originelle Spielmechanik in einem tollen Setting mit tollem Writing. Und genau in dem Moment, in dem ich sage, ich habe es jetzt verstanden, ist das Spiel auch schon zu Ende. Sowas schätze ich sehr.«

Beeinflusst Steam die Länge eines Spiels?

Ein Faktor, der bei der Diskussion um die angemessene Länge eines Spiels gerne ausgeblendet wird, ist der äußere Druck, unter dem die Entwickler stehen. Vertriebsplattformen wie Steam bevorteilen nämlich indirekt Spiele, die eine gewisse Mindestdauer überschreiten. Riad Djemili von *Maschine-Mensch* er-



Steve Gaynor, der Macher von *Gone Home*, bevorzugt privat, aber auch bei seiner Arbeit lieber kürzere als lange Spiele, die weniger Gefahr laufen, dröge und langgestreckt zu wirken – passieren könne das aber selbst bei einem zweistündigen Spiel.

klärt, wie das funktioniert: »Das Rückgaberecht diverser PC-Stores basiert auf der Spielzeitdauer, bei Steam sind es beispielsweise zwei Stunden: Hat man weniger gespielt, kann das gekaufte Spiel unkompliziert wieder zurückgegeben werden. Das ist natürlich ein Problem für alle Spiele, die kürzer als zwei Stunden sind.« So werden laut Djemili Entwickler indirekt »diskriminiert«, während die Stores damit sagen: Mehr Spiel und mehr Content bedeuten weniger Risiko für Rückgaben. Djemili sieht hier auch eine Mitschuld der Stores an Spielen, die in Teilen unnötig aufgebläht und in die Länge gestreckt wirken. Gleichzeitig aber gibt er zu, dass Entwickler selbst auch auf die Spielzeit achten und User-Reviews mehr Bedeutung beimessen würden, wenn sie mit einer beeindruckenden Spieldauer verbunden seien: »Wenn ich ein Review von einer Person lese, die 500 Stunden gespielt hat, ist das für mich mit einer anderen Wertigkeit verbunden als der Text einer Person, die nur 0,5 Stunden lang gespielt hat.« Dabei hätten laut Djemili beide Spieler gleichermaßen ein Recht darauf, gehört zu werden.

Fazit: Es ist komplizierter als gedacht

Unsere Gespräche mit den unterschiedlichsten Entwicklern haben eines klargemacht: Eine optimale Spielzeit, die allgemeingültig

für alle möglichen Genres ist, kann und wird es nie geben. Viel komplizierter sind allerdings die Antworten auf die übrigen Fragezeichen, die die Diskussion um die Länge eines Spiels umgeben. So zeigt sich, dass Entwickler weitaus mehr beachten müssen, als ihre eigenen Vorlieben, wenn sie ein Spiel entwickeln: Alle Gesprächspartner in unseren Interviews bevorzugten kürzere vor längeren Spielen, weil sie in ihrer ohnehin knappen Zeit gerne viele unterschiedliche Titel ausprobieren möchten. Gleichzeitig wissen sie aber auch darum, dass zumindest ein Teil ihrer Zielgruppe anders denkt und die Devise vertritt: Ich zahle viel Geld, also will ich auch viel Spiel. Und das, obwohl sich die Länge eines Spiels nicht mit dem Kaufpreis gleichsetzen lässt, was alle Entwickler gleichermaßen betonen. Auch ein kurzes Spiel könne grundsätzlich zum Vollpreis angeboten werden, nur drohen dann negative Reviews, die weh tun.

Es wundert nicht, dass bei diesem Thema alle Entwickler von der Hoffnung sprechen, dass sich diese Wahrnehmung eines Tages ändern könnte. Nicht weil man dann mehr Geld mit kürzeren Spielen verdienen könne, sondern weil dann die Kunst dieser Menschen nicht mehr an eine Mindestlaufzeit gebunden sei. Ein befreiender Gedanke, hier sind sich unsere Gesprächspartner einig. ★



Laut der Spieltheorie gilt grundsätzlich: Ein Spiel fühlt sich unabhängig von der tatsächlichen Spieldauer zu lang an, wenn keine neuen Spielmechaniken mehr eingeführt werden und sich Herausforderungen ständig wiederholen. Strategiespiele wie *Stellaris* nehmen hier eine Sonderrolle ein: Das spielmechanische Werkzeug bleibt über die Zeit gleich, aber die Herausforderungen sind dank der KI-Konkurrenz immer neu und anders.