

Will keiner mehr sehen GENUG VON DIESEN GEGNERN!

Manche Spiele drehen sich um kaum etwas anderes als das Verprügeln von Feinden. Mit diesen fünf Gegnertypen möchte sich Vali aber am besten gar nicht mehr anlegen. Von Vali Aschenbrenner

Gegner in Videospiele wollen vor allem eins: verprügelt, beschossen oder in die Luft gejagt werden. Allerdings gibt es so einige Gegnersorten, die negativ aus der Reihe tanzen – und das selbst in Spielen, die von Presse und Spielern mit Top-Wertungen versehen werden. Natürlich brechen diese (meiner Meinung nach) blöden Gegnertypen einem gelungenen Spiel nicht gleich das Genick. Ein bisschen auf die Palme bringt mich ihre Anwesenheit dennoch. ★



Valentin Aschenbrenner

Vali liebt (wie wir alle) Videospiele und ebenso, über sie zu schreiben - sonst wäre er gar nicht hier. Manchmal muss er aber auch ein bisschen berechtigten Dampf ablassen. Und dafür bietet sich dieser Artikel an, in dem er für euch zusammenfasst, was ihm selbst in seinen liebsten Spielen auf den Senkel gehen kann.

#1 MASSE STATT KLASSE

Ja, eine intelligent und dynamisch agierende Gegner-KI zu erschaffen, ist ein wahres Mammutprojekt. Deswegen wundere ich mich mittlerweile gar nicht mehr darüber, dass sich manche Studios gar nicht erst daran versuchen. Um diesen Umstand zu kaschieren und trotzdem den Schwierigkeitsgrad in die Höhe zu treiben, greift der ein oder andere Entwickler aber gerne mal auf einen gar nicht so feinen Trick zurück: Statt mit fünf inkompetenten Widersachern bekomme ich es halt mit zehn zu tun. Oder eben 20. Hauptsache, Herausforderung.

Natürlich kann eine regelrechte Gegnerflut ebenso Spannung erzeugen oder schlichtweg einen erzählerischen Nutzen haben. Übermacht und so, ihr wisst schon. Ausnahmen bestätigen wie so oft die Regel. Über die klassischen «Halte durch, bis die Rettung kommt»-Szenarien will ich mich gar nicht erst beschweren, sind mir so bestimmte Momente aus Spielen wie Gears of War, Halo: Reach oder verschiedenen Resident-Evil-Teilen bis heute im Gedächtnis geblieben. Kritisch wird es allerdings, wenn ein Spiel dieses Szenario überstrapaziert. Ältere Call-of-Duty-Spiele sind beispielsweise vor diesem Problem nicht gefeit. Oft besteht die einzige Herausforderung darin, die immer gleichen (stroh dummen) Widersacher Welle nach Welle über den Haufen zu ballern, der Spielspaß hält sich dabei in Grenzen.



Die Feinde in Call of Duty sind nicht die hellsten und nur in Massen gefährlich.

#2 BULLET SPONGES



Wer kennt es nicht: In manche Gegner kann man Magazin um Magazin reinballern oder 20 Minuten lang auf sie einprügeln, während sich ihr Lebensbalken davon absolut unbeeindruckt zeigt. Das ist mir schon bei Monstern oder untotem Gesocks zuwider, auch wenn ich das bei solchen unrealistischen Widersachern noch verzeihen kann. Ansonsten würde ich mich ja mit meiner heißgeliebten Resident-Evil-Reihe reichlich schwer tun.

Mir geht's hier vor allem um menschliche oder einfach nur nicht-übernatürliche Kontrahenten, die im schlimmsten Fall auch noch in einem realistischen Setting eine Kugel nach der anderen schlucken. Egal ob bei The Division, Far Cry 6 und New Dawn oder sogar bei meinem heiß geliebten GTA Online, in dem Feinde zwar von einem Kopftreffer niedergestreckt werden, aber sämtliche Körpertreffer einfach wegstecken – das macht mir die Immersion kaputt. Aber auch davon abgesehen ist das spielerisch einfach dröge. Ich möchte von meinen Gegenspielern gefordert und für geschicktes Spielen belohnt werden. Wenn ich mit meinem Schießprügel einfach nur lange genug meinen Widersacher ins Visier nehme, halte ich das weder für besonders spannend noch befriedigend.

#3 FLIEGENDES GESOCKS ... AUSSERHALB DER REICHWEITE

Mücken sind schon im realen Leben richtig lästig. Stellt euch jetzt vor, die schwirren wild um euch herum und schießen währenddessen kleine Projektile auf euch, die euch jedes Mal auf euer Gesäß befördern. Gar nicht mal so witzig, oder? Besonders viel Vorstellungskraft ist dafür sowieso nicht nötig, schließlich gibt es diese Art von Gegnern in etlichen Videospielen. Mit fliegenden Feinden lege ich mich selbst in Shootern nicht allzu gerne an. Denn in bester Kenobi-Manier kommen sie mit einem mobilen High Ground daher, was mir von Anfang an einen spielerischen Nachteil beschert. Frech.

So richtig nervig wird es allerdings, wenn meine Waffen nicht über die entsprechende Reichweite verfügen, um die Flugzecken vom Himmel zu holen. Sei es, weil meine Schusswaffen nicht präzise genug ballern oder ich in einem Hack&Slash oder



Selbst das grandiose Fallout: New Vegas wird von fliegenden Gegnern wie den Cazadors geplagt.

Prügler schlichtweg über keine verfüge. Eigentlich haben es bisher nur Slasher wie Bayonetta und ebenso das letzte God of War geschafft, diese Art von Konfrontation für mich unterhaltsam zu gestalten. Und das, obwohl sich die Kampfsysteme der jeweiligen Spiele stark voneinander unterscheiden – so aber auch ihre ganz eigenen Reize mit sich bringen.

#4 (MINI-)BOSSE, DIE GAR KEINE SIND



In Batman: Arkham Origins hat Miniboss Howard Branden einen eigenen Abspann.

Ein Spiel ohne anständigen Bosskampf ist wie ein Spiel ohne anständigen Bosskampf. Da fehlt einfach was! Allerdings muss die Konfrontation mit einem bösen Obermottz auch richtig knallen! Dass gerade Spiele wie From Softwares Dark Souls, Sekiro,

Bloodborne und Elden Ring dieses Prinzip nahezu perfektioniert haben, muss ich an dieser Stelle wohl niemandem erzählen. Auf jeden gelungenen Bosskampf kommen aber mindestens genauso viele, die enttäuschen. Was ich jedoch keinem Spiel so recht verzeihen kann, ist, wenn mir ein aufgepumpter 08/15-Gegner als Bosskampf aufgetischt wird. Sei es, weil dieser im Vergleich mit einem größeren Schwert, einer dickeren Knarre oder einfach nur in einer anderen Bemalung daherkommt. Von diesem Prinzip macht beispielsweise die Monster-Hunter-Reihe Gebrauch. Immerhin haben die Capcom-Spiele mehr als genug Monstrositäten zu bieten, sodass die größeren Versionen von Normalo-Feinden direkt negativ auffallen.

Fairerweise muss ich dabei erwähnen, dass mich dieser Umstand bei Spielen mit einem realistischen Anspruch wenig stört. Wenn ich etwa an Titel wie Grand Theft Auto, Red Dead Redemption oder The Last of Us denke, würden hier zu abgedrehte Bossgegner einfach nicht in das Gesamtkonzept passen. Es kommt eben auch auf den Kontext an.

#5 DROHNEN

Zu guter Letzt möchte ich noch auf einer ganz bestimmten Gegnerart herumreiten, die ich am liebsten aus jedem Spiel verbannen würde: Drohnen. Ich halte diesen Feindestyp für absolut langweilig und uninspiriert, muss aber dabei erwähnen, dass ich auch nur in den seltensten Fällen etwas mit Modern-Military-Szenarien anfangen kann. Das mag unter anderem daran liegen, dass die meisten Söldner oder Paramilitärfaktionen schlichtweg austauschbar überkommen. Selbst bei Marvel's Spider-Man war ich maßlos enttäuscht, dass ich es im späteren Spielverlauf mit Soldaten in dicken Kampfanzügen zu tun bekam. Warum wurde hier nicht vermehrt die bunte Handlangerriege der größten Comic-Schurken genutzt?

Meine Abneigung gegenüber Modern-Military-Szenarien gipfelt darin, dass ich jedes Spiel mit Drohnen als Widersacher von vornherein verurteile. Ich halte die Maschinchen schlichtweg nicht für angsteinflößend genug, als dass ich sie als Gegner ernst nehmen könnte. Gleichzeitig sind die Dinger meist von jeglicher Persönlichkeit befreit, sodass ich in ihnen im Endeffekt nicht mehr als einen fliegenden Toaster sehe. Dabei kommt natürlich erschwerend hinzu, dass Drohnen nur in den selten-

ten Fällen eine richtige Herausforderung darstellen. Meistens schwirren sie wie nervige Mücken um mich herum, piesacken mich mit ihren lächerlich schwachen Angriffen und lassen sich dann ohnehin mit einem einzigen Treffer auf den Boden der Tatsachen zurückbeordern. Dabei können (gesichtslose) Maschinen als Gegner in Videospielen verdammt viel Spaß machen, furchteinflößend ausfallen und auch eine spielerische Herausforderung darstellen. Spiele wie Horizon: Zero Dawn oder Alien: Isolation machen das bestens vor. Und dass Maschinen auch über eine richtig gut geschriebene Persönlichkeit verfügen können, zeigen natürlich HK-47, Glados, BT-7274, Legion und Co. Zeigt mir erstmal eine Drohne, die mindestens genauso cool ist!



In Watch Dogs Legion kämpfen sogar Drohnen gegen Drohnen!