

Im Herz des Hobbys

# TRAUMSPIELE 2004: SPIELPRINZIP

Egal, ob Klötzchen stapeln oder Gegenstände sammeln – Spiele fesseln im Idealfall monatelang an den Monitor. Wir fragen alte Designer-Hasen, was in Zukunft für Spielspaß sorgt.

## TRAUMSPIELE 2004

Ausgabe	Thema
01/2004	Grafik
02/2004	Sound
03/2004	Spielprinzip
04/2004	Story
05/2004	Multiplayer/Fazit

**H**öhere Auflösungen, schärfere Texturen, mehr Soundkanäle – in keinem Bereich der Software-Entwicklung ist der Fortschritt so rasant wie in der Spielebranche. Trotzdem hängt der Erfolg eines Titels nie alleine von der technischen Güte ab. Viel wichtiger ist ein dauerhaft fesselndes Spielprinzip. Bester Beweis: der grafisch simple Stundenfresser **Tetris**. Allerdings sind die Zeiten vorbei, in denen Knobelspiel-Variationen die Massen begeistern. Für die

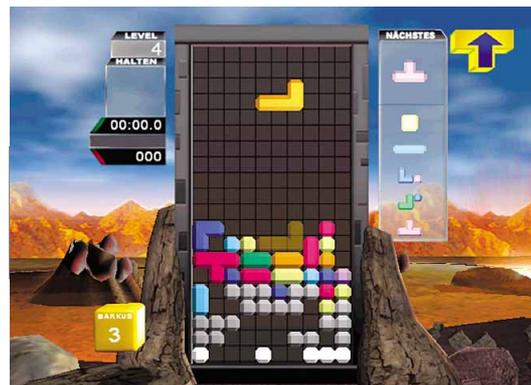
nächsten Jahre müssen sich die Spiele-Designer eine Menge einfallen lassen und zum Beispiel Genre-Grenzen überschreiten. Einen Anfang hat kürzlich die Rollenspiel-Strategiemixtur **Spellforce** gemacht. Völlig neue Genres wird es in Zukunft zwar kaum geben, doch das ist auch gar nicht nötig. Mit vielen Ideen geben Titel wie **Stalker**, **Fable** (zunächst für die Xbox) oder **World of Warcraft** ihren Kategorien neue Impulse.

Wir haben für den dritten Teil unserer Reihe Traumspiele 2004 eine Riege von Top-Designern gefragt, warum Spiele Spaß machen und wie sie sich die Spielprinzipien der Zukunft vorstellen.

### Spaß-Definition

Für Grafiker oder Komponisten ist es relativ leicht, gute Qualität abzuliefern – sie benötigen neben Talent meist »nur« genug Zeit. Ein Spiele-Designer hat es da

gegen wesentlich schwerer: Er braucht eine Idee, die sein Publikum von der ersten Minute an fesselt, doch selbst nach Monaten darf die Faszination nicht nachlassen. Kein Wunder, dass Branchenriesen wie Sid Meier (**Civilization**) aus dem Spieldesign eine Wissenschaft für



Tetris ist einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern.

## UNSERE INTERVIEW/PARTNER



Peter Molyneux ist seit 1989 im Geschäft (Populous) und arbeitet momentan am Rollenspiel Fable und der Filmstudio-Simulation The Movies.



David Perry macht seit 1988 (Savage) Spiele. Seine Firma Shiny ist für abgedrehte, aber innovative Actionspiele (MDK, Messiah) bekannt.



David W. Bradley begann 1996 mit dem sechsten Teil der Wizardry-Reihe. Er hat sich auf Rollenspiele spezialisiert und arbeitet an Dungeon Lords.



**Starr Long** ist seit 1992 (Ultima Underworld) in der Spielebranche. Mit Richard Garriott schuf er Ultima Online. Derzeit entwickelt Starr Lineage 2.



Jonty Barnes ist seit 1994 (Magic Carpet) bei Bullfrog die rechte Hand von Peter Molyneux. Zurzeit werkelt Jonty an Black & White 2.



**Jack Mamais** begann seine Karriere 1995 mit dem Addon Ghost Bear's Legacy für Mechwarrior 2. Momentan ist er bei Crytek für Far Cry zuständig.

sich machen. Meier definiert etwa ein Spiel als »eine Abfolge interessanter Entscheidungen«. Richard Garriotts rechte Hand bei Nsoft, Starr Long, sieht es weniger akademisch: »Ein Spiel macht Spaß, wenn man jederzeit spannende Sachen zu tun hat«. Beide Definitionen klingen plausibel, werfen aber eine viel diskutierte Frage auf: Was ist interessant und spannend?

**Lernen und Meistern**

Branchen-Urgestein Bob Bates (**Spellcasting 101, Unreal 2**) nennt in seinem Buch Game Design die universelle Anforderung an das ideale Spielprinzip: Leicht zu lernen, schwer zu meistern. Tatsächlich erfüllen viele Klassiker – nicht nur bei Computerspielen – diese Regel: Schach-Grundzüge sind schnell erklärt, Großmeister gibt es jedoch lediglich eine

Handvoll. Und jeder schafft es, bei **Tetris** ein paar Reihen abzubauen. Aber nur Profis behalten selbst im höchsten

Schwierigkeitsgrad einen kühlen Kopf. Spielprinzipien nach dieser Prämisse haben den Vorteil, Einsteiger nicht sofort mit komplexen Regeln zu erschlagen. Fortge-

schriftene dagegen freuen sich über Feinheiten und besonders elegante Lösungswege. Beide Gruppen haben Erfolgserlebnisse, und die sind für eine positive Spielerfahrung extrem wichtig.

**Helden im Fluss**

Wenn Arbeit richtig Spaß macht, sprechen Psychologen vom so genannten »Flow-Erlebnis«. Klingt abgehoben, aber dasselbe Phänomen gibt es auch bei Spielen. Die Kunst des Designers besteht darin, sein Publikum im Spielspaß-Fluss

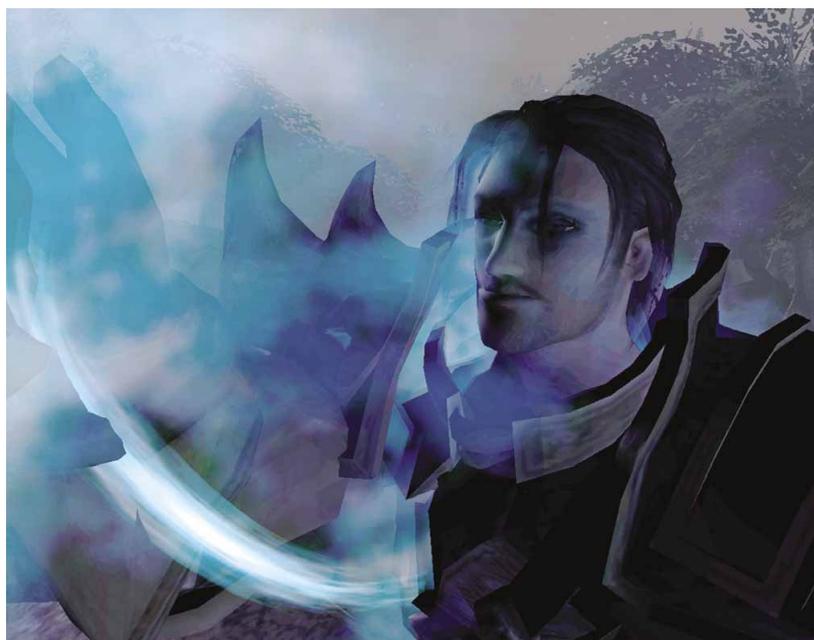
zu halten. Das erreicht er nicht nur mit dem idealen Spielprinzip, sondern auch durch einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad, der zwar fordert, aber Frustrationen vermeidet. Deshalb passen sich manche Titel wie **Max Payne** automatisch den Fähigkeiten des Spielers an: Wer schlecht schießt, bekommt im nächsten Level etwas leichtere Gegner vorgesetzt.

Weitere Garantien für den motivierenden Flow sind ständige kleine Belohnungen. Paradebeispiel dafür ist die Sammelmorgie **Diablo 2**. Durch immer neue Waffen, Edelsteine oder Fertigkeiten hält Sie Blizzards Hit bei der Stange. Und wieder verhindert ein fein ausbalancierter Schwierigkeitsgrad, dass Spieler frustriert aufgeben.

Selbstverständlich sind für den Spaß auch andere Faktoren wie Präsentation, Hintergrundgeschichte oder Steuerung wichtig. Doch wenn's mit dem Flow nicht klappt, ist der Rest meist für die Katz.

**»Ich habe Tausende Fehler gemacht«**

Peter Molyneux, Lionhead



Fable von Peter Molyneux verbindet Rollen- und Prügelspiel in fantastischer Optik.

**SPIEL-DESIGN IM INTERNET**

Viele Websites befassen sich mit dem Thema Spielprinzip und -Design. Die meisten davon stammen von amerikanischen Branchen-Profis und existieren nur in Englisch.

The Art of Computer Game Design  
Veteran Chris Crawford (Balance of Power) erklärt seine Design-Philosophie. Alt, aber immer noch gültig.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A31](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A31)

Gamasutra

Umfangreiche Seite zu allen Aspekten der Spiele-Entwicklung.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A32](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A32)

Gamedev.net

Schwerpunkt Spieleprogrammierung, jedoch sehr gute Design-Rubrik mit vielen schlaun Kommentaren zum Thema.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A33](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A33)

USF

Deutsches Entwickler-Forum, gute Diskussion.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A34](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A34)

Game-Face.de

Deutsche Seite mit kompetenten Artikeln zum Thema Design.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A36](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A36)

Game Matters

Scott Miller (3D Realms) plaudert in Englisch aus dem Nähkästchen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: A37](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/A37)



Diablo 2 erzeugt den so genannten »Flow« nahezu perfekt.



Das Spielprinzip von Move 2 Play ist bei Sonys Eye Toy geklaut.



Mit Die Sims erfand Will Wright das Genre Lebens-Simulation.

**Testen, testen, testen**

Um auszuprobieren, ob der Flow in einem Spiel richtig funktioniert, gibt es nur eine Möglichkeit: ausgiebige Tests durch externe Zocker. Denn wenn ein Level-Designer zum x-ten Mal durch seine Karte läuft, entdeckt er garantiert keine unlogischen Türen mehr und ballert selbst die schwierigsten Gegner mit links vom Monitor. Nur unbeleckte Tester können ohne Scheuklappen unfaire Stellen aufdecken und die Entwickler darauf hinweisen. Doch aus Zeit- und Kostengründen sparen sich manche Studios diese Tests – und Sie leiden dafür als Käufer unter Spaß-Einbußen.

**Gefährliche Reisen**

Spielspaß lässt sich nicht an Genres festmachen: Wer Sporttitel hasst, kann wahrscheinlich selbst mit dem brillanten **Pro Evolution Soccer 3** wenig anfangen. Und Shooter-Fans schütteln über langwierige Gespräche in **Knights of the Old Republic** nur die Köpfe. Trotzdem erfüllen beide Titel wichtige Anforderungen, die sie zu Spielspaß-Granaten machen.

Ob Sie nun als Stürmer den Siegtreffer landen oder als Jedi Darth Malak jagen, stets treffen Sie als Held einsame Entscheidungen. Dave W. Bradley (**Dungeon Lords**) meint: »In guten Spielen unternimmt man eine Reise in gefährliche neue Bereiche, besiegt dort alle Gefahren und entdeckt so den Helden, der in uns allen steckt«. Dieses gute Gefühl des Heldseins ist nach Bradleys Meinung für den Spielspaß verantwortlich.

**Genre-Neuland**

Die meisten der von uns befragten Entwickler wollen sich für künftige Projekte von alten Genre-Konventionen befreien. »Die derzeitigen Kategorien haben ausgedient, wir müssen neue Grenzen abstecken«, fordert etwa Peter Molyneux. Tatsächlich geschieht es nur höchst selten, dass eine völlig neue Gattung wie bei **Die Sims** entsteht. David W. Bradley dazu: »Tausende von völlig unbrauchten Ideen schwirren da draußen herum. Und wer es schafft, daraus ein funktionierendes Spiel zu zimmern, wird steinreich!« Nach Ansicht von David Perry (**Enter the Matrix**) wird der Genre-Begriff ohnehin bald ähnliche Bedeutung erhalten wie bei Fernsehserien und Filmen: »Wir werden in den Laden gehen und ein Comedy- oder Krimispiel verlangen. Ob darin dann geschossen, gefahren oder geprügelt wird, ist doch zweitrangig.«

**Online-Baller-Rollen-Rennspiel?**

Bahnbrechende Spielprinzip-Innovationen stehen also für die nächsten Jahre kaum auf dem Programm, wohl aber viele Verbesserungen und sinnvolle Mixturen. »Ego-Shooter enthalten in Zukunft immer mehr Simulations-Elemente, etwa wenn man in einen Hub-schrauber steigt«, prophezeit Jack Mamais (**Far Cry**). Rollenspiel-Anleihen gehören schon jetzt zum guten Ton. Titel wie **WarCraft 3**, **Deus Ex 2** oder **Spellforce** zeigen, dass beim behutsamen Umgang mit eigentlich genrefremden Spielelementen nicht unbedingt ein ungenießbarer Eintopf herauskommt.

Besonders spannend dürfte 2004 **Fable** werden, ein Rollenspiel mit Beat-em-Up-Einschlag. GSC Gameworld will ihrem **Stalker** mehr Tiefe verleihen: Im Ego-Shooter sollen Sie Charakterwerte steigern und Handel treiben können.

**Vorbild Konsolen**

Kaum Probleme mit frischen Spielprinzipen scheint es auf dem Konsolenmarkt zu geben: Titel wie die anspruchsvolle Farmer-Simulation **Harvest Moon** oder diverse Tanzspiele zeigen, dass die Designer mit ihrem Erfindungsreichtum noch lange nicht am Ende sind. Manche

**»Genres sind bald unwichtig«**

David Perry, Shiny

der Ideen wie Sonys **Eye Toy** schaffen es sogar auf den PC, obgleich der Klon **Move 2 Play** in keiner Weise die Klasse des Originals erreicht. Peinlich,

denn die dafür nötige Technik existiert auf dem PC schon seit Jahren.

**Gefahr Massenmarkt?**

Angeichts immer höherer Verkaufszahlen von **Moorhuhn & Co.** stellt sich die Frage, ob es sich überhaupt lohnt, Zeit und Hirnschmalz in unverbrauchte Spielprinzipien zu stecken. Sterben anspruchsvolle Titel aus? Die meisten Designer wiegeln ab: »Auch der Massenmarkt ist keine Goldgrube. Meine Mutter wird nie spielen, egal wie simpel das Programm ist. Deshalb macht es keinen Sinn, für sie zu entwickeln«, sagt Starr Long. Auch David Perry ist zuversichtlich: »Die Zukunft sieht so aus: Blockbuster für das Massenpublikum, kleine Independent-Produktionen für Kenner – genau wie im Kino.«

**Es geht weiter**

Selbst wenn in den nächsten Jahren kein neues Genre entsteht, bleibt das Hobby PC-Spielen spannend. Denn alle von uns befragten Designer sind sich einig: Das Ende der Fahnenstange ist noch lange nicht erreicht. Vor allem im Bereich Story und Multiplayer sehen die Profis die Zukunft. Deshalb widmen wir die nächsten beiden Teile unserer Reihe Traumspiele 2004 diesen Themen. MS

**BUCHTIPP**



Branchen-Urgestein Bob Bates führt in seinem Buch **Game Design** in die Welt des Spiel-Designs ein und gibt Tipps für Vermarktung und Teamführung. Für interessierte Einsteiger idealer Lesestoff, wenn auch sehr teuer. Sybex Verlag, 39,95 Euro