

Gute Idee? Schlechte Idee!

Es gibt Spielmechanismen, die sind wie Knäckebrot im Toaster: Die Idee leuchtet einem sofort ein. Bis die Küche brennt. Wir erklären fünf wunderbare Konzepte, die nicht funktionieren. Von Daniel Matschijewsky, Christian Schmidt, Fabian Siegmund, Petra Schmitz, Michael Graf

Man müsste einmal die Seiten tauschen: Man müsste sich in die Position eines Spieldesigners versetzen und an seiner Stelle darüber nachdenken, wie man diese verdammten Probleme löst. Diese Probleme, die daraus entstehen, dass Spiele Spaß machen sollen, und zwar möglichst lang, möglichst viel und möglich kontinuierlich. Aber da ist diese verflixte Freiheit, dieser unberechenbare Spieler! Was, wenn er in einem Rennspiel zu schlecht fährt oder das Feld weit hinter sich lässt? Das macht keinen Spaß. Das ist ein Problem. Wie löst man das? Was, wenn er in einem Shooter oder Rollenspiel in Gebiete zurückkehrt, die er schon besucht hat? Leere Räume, Langeweile. Wie variiert man das Spielgeschehen, wie reißt man den Spieler mit, wie bietet man ihm ständig angemessene Herausforderungen? Es gibt darauf gute Antworten und ganz einfache,

zum Beispiel Schlauch-Shooter wie die **Call of Duty**-Spiele: Wo keine Freiheit existiert, kann der Spieler auch nichts falsch machen. Aber das ist unoriginell. Oder **GTA 4**, wo die Welt an jeder Ecke vollgepackt ist mit Erlebnissen. Aber das ist teuer. Gelegentlich suchen Firmen deshalb nach dem einen Modell, dem einen cleveren Konzept, das ihr Spiel aus der Masse heraushebt. Mit dem man werben kann. Bei dem jeder, der es hört, instinktiv sagt: Mensch, das ist ja eine gute Idee! Die Gegner passen sich der eigenen Spielstärke an? Genial!

Nur dass es nicht stimmt. Die Patentlösung entpuppt sich als Spaßbremse. Sie beseitigt ein Problem, kein Zweifel. Aber keiner hat daran gedacht, dass sie damit ein neues Problem erschafft. Aus einer guten Idee wird plötzlich eine ziemlich schlechte. Im Nachhinein sagen alle: Was für ein Quatsch! Welcher Teufel hat euch denn da geritten?! Wir stellen fünf solche Teufel vor, die sich als Engel tarnen. Fünf klassische gute Ideen des Spieldesigns, bei denen sich herausstellt: Sie kosten mehr Spaß, als sie bringen.



Was haben wir vergessen?

Speicherpunkte, Eskort-Missionen, KI-Begeleiter – was gibt es noch an logischen Ideen, die sich in der Praxis als Spaßkiller entpuppen? Diskutieren Sie mit auf GameStar.de: GameStar.de/Quicklink/6046.

Gummiband-KI

Die Ziellinie nähert sich rasend schnell, nur noch wenige Sekunden trennen uns vom Sieg. Plötzlich ein Knall, kreischendes Metall, die Fenster bersten – wir sind mit 300 Sachen in den Gegenverkehr gebrettert. Als wäre das nicht schon schlimm genug, rauschen auch noch die Konkurrenten an uns vorbei und aufs Siegereppchen. Wie konnten uns die KI-Gegner so schnell noch überholen? Wir hatten doch zu Beginn des Rennens für eine hübsche Massenkarambolage gesorgt, um dann breit grinsend die komplette Konkurrenz hinter uns zu lassen!

Schuld an der Misere: das Gummiband-Prinzip, kürzlich wieder erlebt in **Need for Speed: Hot Pursuit** und **Nail'd**. Gegner kleben penetrant an unserer Stoßstange und lassen sich trotz fingerverknötenden Fahrkünsten nicht abschütteln. Kommen die Computerpiloten nicht hinterher, dann bea-

men sie sich sogar außer Sicht wieder in Reitweite. Eine gut klingende Idee, sorgt sie doch für dynamische Rennen bis zur letzten Sekunde. Die Mechanik funktioniert sogar einsteigerfreundlich, denn wenn wir schnarchnasig über die Piste rollen, dann machen auch die Gegner auf Sonntagsfahrer oder knallen häufiger in Hindernisse.

Tatsächlich bremst die Gummiband-KI den Spielspaß aber oft rapide aus. Wer genießt nicht gerne den Triumph, mit einer halben Minute Vorsprung über die Ziellinie zu rauschen? Keine Frage, eine Rennspiel-KI

muss den Spieler fordern. Doch das sollte sie mit Köpfchen und nicht durch Schummelei tun. Dann bleiben uns auch Frustramente wie der knapp verpasste Sieg erspart. **DM**



In **Hot Pursuit** klebt uns die KI durchgehend am Auspuff.

Mitwachsende Gegner



Oblivion ersetzt die Nager automatisch durch stärkere Kreaturen.



Für **Fallout 3** hat Bethesda den Gegnerlevel in jeder Region begrenzt.

Es gibt eine Handvoll Spiele, in denen die Gegner mit der Stärke des Spielers mitwachsen, zum Beispiel **Sacred 2** oder **Final Fantasy 8**. Aber der notorischste Fall ist das Rollenspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Wo hin auch immer man in der Spielwelt Cyrodiil geht, es warten dort Feinde, die dem eigenen Charakterlevel entsprechen.

Die Idee hinter dem Konzept des »Level Scaling« ergibt durchaus Sinn: Weil **Oblivion** Wert auf eine offene, frei zugängliche Welt legt, in der der Spieler bis in die letzten Winkel laufen kann, muss es sicherstellen, dass er dort auch etwas Interessantes findet. In

vorgegebenen Welten wie denen der **Gothic**-Serie besteht die Gefahr, dass der Held einerseits gegen Feinde anrennt, die er noch nicht bezwingen kann, oder andererseits erst spät im Spiel Einsteiger-Dungeons entdeckt, in denen für ihn zu diesem Zeitpunkt keine brauchbaren Dinge mehr liegen.

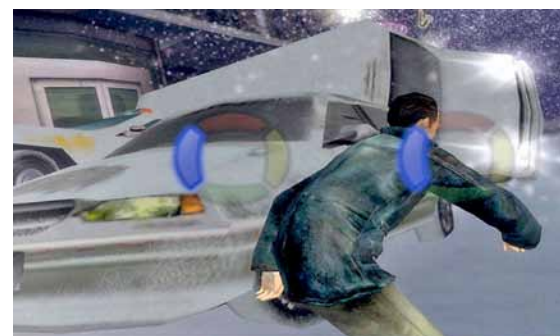
Was nach einem fairen System klingt, hat gleich drei Haken. Erstens führt die mitwachsende Welt in **Oblivion** dazu, dass die sowieso schon generischen Regionen vollends austauschbar werden, denn überall trifft man auf den gleichen, gerade aktuellen Typ Feinde. Zweitens lässt sich der stän-

dige Kontakt mit starken Gegnern nur dann effektiv abwehren, wenn man sich auf Kampftalente konzentriert; wer eher als Händler oder Dieb spielt, stellt fest, dass er mit jedem Levelaufstieg schlechter wird anstatt besser. Drittens geht **Oblivion** eine wichtige Motivation verloren: durch Geschick und Ausdauer Feinde zu besiegen oder mächtige Ausrüstung zu bergen, für die man eigentlich noch gar nicht bereit wäre. Das existiert in **Oblivion** genausowenig wie die simple Befriedigung, eine einstmals gefährliche Ratte mit einem Streich umzuhausen und zu wissen: Ich bin durch meine Abenteuer stärker geworden. **CS**

Quicktime-Events

Zwischensequenzen sind toll! Sie geben einem Spiel die Möglichkeit, sich in Szene zu setzen. Und sie zeigen, dass so ein Spielheld mehr kann als nur hüpfen und schießen. In einem Video hechtet er plötzlich auch über heranrasende Autos, zieht Wrestling-Moves ab oder verführt heiße Frauen. Das Blöde ist nur, dass wir derweil zum Zuschauer degradiert werden. Und das ist ja nicht Sinn eines Spiels. Da wollen wir sowas selbst machen. Die vermeintliche Lösung des Problems: Quicktime-Events. Interaktive Zwischensequenzen, in denen der Held nur dann cool dasteht, wenn wir im richtigen Moment die richtige Taste drücken. Klingt super, ist aber oft Mist. Denn bei **The Force Unleashed** bei der entsprechenden Einblendung einen Knopf hämmern zu müssen, gibt uns nicht gerade das Gefühl: »Wow! Ich habe einem Riesenroboter die Beine mit dem Lichtschwert zerhackt, bin danach an ihm empor gesprungen und habe das Mistding in der Luft vom Scheitel zur Sohle durchgesäbelt!«, sondern eher: »Wow. Ich hab auf A gedrückt.« Und sollten wir A verpasst haben, müssen wir die Sequenz im Zweifel noch

mal von vorne anfangen. Und dann vielleicht noch mal. Das nervt. Außerdem kriegen wir von der coolen Zwischensequenz ja kaum was mit, weil wir uns auf die Einblendungen konzentrieren müssen! Es lässt sich nun mal nicht ändern: Kein Spiel ist in Steuerung und Gameplay derart komplex, dass wir eigenhändig eine virtuose Keilerei à la **Die Bourne Identität** hinlegen könnten. Für sowas gibt's Filme. Und ein Film fühlt sich nicht dadurch persönlicher an, dass ich ab und zu auf eine Taste drücke. **Dead Space 2** macht es ganz gut: Die Inszenierung ist ohnehin filmisch, da fügen sich die Zwischensequenzen nahtlos ein, und wenn mal ein Quicktime-Event kommt, muss ich nur auf E hacken und kann weiter zuschauen – und habe trotzdem zumindest ein bisschen das Gefühl, den Necromorph selbst weggefasst zu haben. Als es bei der Präsentation von **Battlefield 3** zu einer Quicktime-Prüfung zwischen dem Helden und einem Schurken kam, waren wir fast froh, nicht selbst spielen zu dürfen: Wir konnten in Ruhe den cool choreographierten Kampf anschauen. Wie in einer Zwischensequenz. **FAB**



Die Quicktime-Events in **Fahrenheit** sind echt knifflig.



Simpel: In **Dead Space 2** hämmern wir nur auf E.

Respawnende Gegner



Nervig: die ständig neuen Knilche an den Straßensperren in **Far Cry 2**.



In **Stalker** wurden die respawnenden Gegner weggepatcht.

Aus Online-Rollenspielen der klassischen Bauart sind sie nicht wegzudenken, die respawnenden Gegner. Ohne die gäb's für den stolzen Hochelfenjäger Legomir nämlich nichts mehr zu tun, wenn vorher schon der nicht minder stolze Menschenpaladin Faralas durchs Gebiet gezogen ist. Was für Online-Rollenspiele taugt, kann doch für andere Genres nicht schlecht sein, oder? Vor allem für nichtlineare Actiondinger wie **System Shock 2** oder **Far Cry 2** oder **Stalker**. Immerhin gibt's dann keine gähnende Längeweile bei den Touren durch bereits bekanntes und leergeballertes Terrain. Eigentlich klingt das so logisch, dass es daran nichts zu rütteln geben dürfte. Eigentlich.

Die Praxis indes hat anderes bewiesen. Was nämlich, wenn man wie bei **System Shock 2** an chronischer Munitionsarmut leidet? Was, wenn man wie in **Far Cry 2** ratzfatz seine Waffe kaputtballern kann? Was, wenn man wie in **Stalker** stets an derselben Stelle von den stets gleichen Zonentypen angefallen wird, die dann außer einer Salami nichts Brauchbares im Rucksack haben? Was, wenn man wie in den **Bioshock**-Spielen einen Raum durch die einzige Tür betritt, den im Zimmer lauernden Splicer umpustet, verschwindet, nur wenige Minuten später wiederkommt, weil man irgendwas vergessen hat, und abermals so einen lästigen Mutanten im Zimmer vorfindet?

Respawnende Gegner mögen den Spieler zwar beschäftigt halten, aber sie nehmen ihm auch das Gefühl, etwas geleistet zu haben und im Spiel voranzukommen. Stattdessen bekommt er den Eindruck, dass sein Tun keinerlei Auswirkung auf die Welt und ihre »Bewohner« hat. Sie hindern ihn zudem am Fortkommen, sie nötigen ihn, kostbare Munition zu verpulvern. Kurz: Sie nerven, denn sie zerstören in vielen Fällen die Illusion einer echten Welt. Weil's so ist, hat der Entwickler GSC Gameworld den Respawn an oft besuchten Engpässen zumindest in **Stalker** durch einen Patch deaktiviert. Noch besser ist allerdings, man baut ihn erst gar nicht ins Spiel. **PET**

Echtzeit-Superwaffen



Der Palast verschoss in **Dune 2** die Todeshand-Rakete.



In **C&C 3** verwüstete das Mutterschiff ganze Basen.

Die »Todeshand«, wie passend. So hieß im Echtzeit-Urvater **Dune 2** die Superwaffe des Harkonnen-Heeres, eine Atomrakete. Wer damit den gegnerischen Bauhof von der Karte blies, hatte so gut wie gewonnen, weil der Feind keine Gebäude mehr hochziehen konnte. Okay, die Todeshand verfehlte gerne mal ihr Ziel, aber dann lud man einfach neu und schoss noch mal. So avancierte das »Trial & Error«-Geschoss zur mächtigsten Spezialattacke, viel nützlicher als die Hightech-Angriffe der anderen Völker, die kümmerlichen Fremden-Krieger der Atreides und der kriminell überflüssige Ordos-Saboteur.

Das Genre bewies damit schon in seiner Geburtsstunde, dass Superwaffen in Echtzeit-Titeln häufig eine schlechte Idee sind, weil sie die Balance ruinieren. Trotzdem tauchen sie in vielen Spielen auf, weil ... ja, weil sie einfach cool und werbewirksam sind. Allein das Wort »Superwaffe« verheißt Macht und Bombast: Man drückt auf den roten Knopf, schon fliegt alles in die Luft (vorzugsweise natürlich der Gegner). Fair war das

fast nie, auch nicht im **Dune 2**-Erben **Command & Conquer**, in dem die GDI-Ionenkanone neben der Nod-Atombombe wirkte wie ein Streichholz neben einer Supernova. Der Nachfolger **C&C 3: Tiberium Wars** ehrte diese Tradition problemlos, weil sein Scrin-Mutterschiff komplette Stützpunkte ausradierte – ohne Abwehrchance, versteht sich. Oder ach, die Riesenroboter von **Supreme Commander**: Wer zuerst einen baute, rauschte im Eiltempo über die Siegerstraße. Es sei denn, der Gegner hatte auch einen.

Freilich gab es auch Echtzeit-Spiele mit gut ausbalancierten Superwaffen, man denke nur an die Atombombe von **World in Conflict**. Dennoch ist es kein Wunder, dass mit **Starcraft** und **Warcraft 3** zwei der erfolgreichsten Strategietitel auf Megatöt-Attacken verzichteten und das taktische Zusammenspiel der Einheiten in den Vordergrund schoben. Für **Starcraft 2** hatte Blizzard immerhin ein mächtiges Protoss-Mutterschiff angekündigt, es dann aber entschärft. Der Koloss war cool, aber viel zu mächtig. **GR**