



Lusche!

Die neue Härte

Haben Computerspiele aufgehört, uns herauszufordern, an unsere Grenzen zu führen, zu quälen – oder fangen sie gerade erst damit an? Von Dennis Kogel



Dennis Kogel
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

»Wie zur Hölle kann ich dich schlagen?!«, brüllt der kleine Tommy in den Cartridge-Schlitz der NES. Die

Konsole gibt keine Antwort. Seit Tagen schon versucht der 6-Jährige, den hünenhaften King Hippo in Nintendos **Mike Tyson's Punch-Out!!** zu besiegen. Er hat Fieberträume, in denen er versucht, die richtige Schlagkombination herauszufinden. Es ist 1987 und es gibt kein GameFAQs und keine Internetforen, selbst das Magazin »Nintendo Power« mit seiner ständig besetzten Spielhilfen-Notruf-

nummer wird erst ein Jahr später gegründet. Der 6-Jährige ist auf sich allein gestellt – und will, nein, muss sich da durch kämpfen. »Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ein anderes Spiel etwas ähnliches in mir bewirkt hat«, sagt Tommy Refenes fast 24 Jahre später. Zusammen mit Edmund McMillen hat er das sehr schwere und sehr erfolgreiche **Super Meat Boy** erfunden. »Ich vermisse schwere Spiele.« Damit ist er nicht allein.

Mit einem beherzten Sprung katapultiert sich der Prinz von einer Mauer, über einen bodenlosen Abgrund, rüber auf eine Stange, um aufs nächste Podest zu schwingen und ... fällt. Ich habe den rettenden Eisenring zu

spät bemerkt. Der Prinz stürzt in den Tod. Plötzlich: die rettende Hand. Prinzessin Elika zaubert den Prinzen kurz vor dem Aufprall wieder in Sicherheit. Dann versuche ich den Sprung noch mal, ich falle wieder und wieder und wieder – und werde jedes Mal gerettet. Die Sache ist nämlich die: In Ubisofts **Prince of Persia** (2008) kann der Prinz nicht sterben. Egal ob ich gegen Schattenmonster kämpfe oder über Abgründe hüpfte, der einzige Weg, die Welt nicht zu retten, besteht darin, das Spiel auszumachen.

Prince of Persia ist symptomatisch. Was 1989 als Jordan Mechners legendär herausforderndes Spiel begann, ist knapp 20 Jahre

Die Old School Gebote

- I Du sollst ein Level nicht mehr als dreimal versuchen dürfen.
- II Du sollst auf den Pixel genau springen.
- III Du sollst nicht speichern.
- IV Neue Leben werden bezahlt.
- V Nimm hin, dass dein Spiel abstürzt.
- VI Du sollst keine Hilfe kriegen.
- VII Du sollst dein Spiel auswendig lernen.



Im Valve-Testlabor wurde **Portal 2** mit Anti-Frust-Hormonen geimpft.



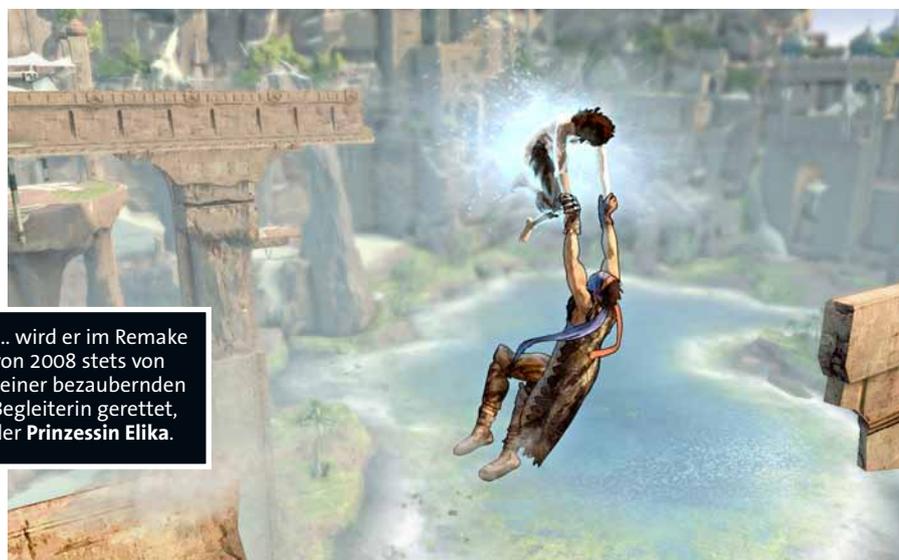
später zu einem Remake geworden, das wie kaum ein anderes das moderne Game-Design verkörpert: linear, aufregend filmisch, einsteigerfreundlich und spielbar auf allen Plattformen. **Prince of Persia** ist vieles, nur kein schweres Spiel. Irgendwo zwischen den Spielfluss-Optimierungstests der Valve-Labore, zwischen Casual Games und Facebook, ist die Herausforderung, ein Spiel durchzuspielen, auf der Strecke geblieben. Es soll ja zugänglich sein. Aber wenn der Prinz nicht scheitern kann, wenn nichts auf dem Spiel steht, ist dann die Rettung der virtuellen Welt noch etwas wert? Haben wir den Sinn für Spiele als Herausforderung verloren? Laut Insidern beim Publisher Activision und beim Social-Gaming-Dienst Raptir spielen nur ungefähr zehn Prozent aller Spieler ein ange-

mit Konsolen, Filmen, Smartphones, Status-Updates auf Twitter und – wichtiger – Jobs, Familien, Terminen. **Deus Ex: Human Revolution** zu spielen, ist ein Luxus, für den Zeit geschaffen werden muss. Und die ist knapp.

Warum also Spiele schwer machen, wenn ohnehin nur ein Bruchteil aller Spieler das Ende sieht? Warum in eine lange Spielzeit investieren, wenn nach fünf Stunden sowieso fast jeder die Flinte ins Korn wirft? »Das ist doch klar!«, grinst der **Super Meat Boy**-Macher Edmund McMillen: »Wir haben da Geld reingesteckt und wollen auch, dass das jeder sieht.« Das heißt: Ein dünnes Spiel ist für ihn zugleich ein Spiel, das wertlos aussieht. Wobei Wertigkeit natürlich nicht nur vom Umfang abhängt, Spiele wie **Portal 2** oder **Call of Duty: Modern Warfare** sind akribisch konstruierte Erfahrungen, in denen jeder durch Tests und vorsichtiges Design gelenkt wird. Kein Moment soll frustrieren und zum Aufhören bewegen, nichts den Spielfluss unterbrechen. »Je mehr wir testen, desto glücklicher werden unsere Spieler, und umso mehr Spieler kommen dazu«, erklärte der Valve-Chef Gabe Newell in einem Interview.

Ist die Rettung der Welt etwas wert, wenn man nicht scheitern kann?

fangenes Spiel bis zum Ende durch. Meistens reicht es nicht mal zur Hälfte. Ein durchschnittlicher Spieler in den USA ist laut der Entertainment Software Association (ESA) 37 Jahre alt. Seitdem PCs kaum noch ausschließlich zum Spielen und Arbeiten genutzt werden, konkurrieren Spiele nicht nur untereinander um die Gunst der Käufer, sondern auch



... wird er im Remake von 2008 stets von seiner bezaubernden Begleiterin gerettet, der **Prinzessin Elika**.

Mike Tyson's Punch-Out!!

Ein Spieletitel kann niemals genügend Ausrufezeichen haben – dachte sich zumindest Nintendo, als die Japaner 1984/85 die Arcade-Boxtitel **Punch-Out!!** und **Super Punch-Out!!** veröffentlichten. Deren NES-Ableger **Mike Tyson's Punch-Out!!** erschien 1987 und bot einen ebenso neuen wie legendär schweren Endgegner: King Hippo. Der Kampf gegen den kugelhäuchigen Prügelmönarchen ähnelte einem Puzzle, man musste den Schurken genau im richtigen Moment schlagen – wenn er den Mund öffnete.



Im Klartext heißt das: mehr Checkpoints, mehr kurze Herausforderungen statt langer Level, klar markierte Ziele, kaum Spielertode und sofortige Wiedereinstiege ohne Strafen. Willkommen beim barrierefreien Spielen. Diese Design-Elemente bezeichnet man als »New School«, im Gegensatz zum bockschweren »Old School«-Design legendärer Super-Nintendo-Spiele wie **Super Ghosts'n Ghouls**. New School Design bedeutet Komfort, es bedeutet aber nicht unbedingt einen niedrigen Schwierigkeitsgrad.

Wie aber werden Schwierigkeitsgrade in Spielen überhaupt erstellt? Da gibt es zwei grundsätzliche Ansätze: skalierbare Schwierigkeitsgrade und die Universalschwierigkeit. Beim skalierbaren Schwierigkeitsgrad kann das Spiel von Anfang an oder auch mittendrin leicht, mittel und schwer eingestellt werden. Je nach Anspruchsstufe sind die Helden schwächer, die Gegner stärker, die Puzz-

Die New School Gebote

- I Du hast so viele Versuche, wie du brauchst.
- II Versagen wird nicht bestraft.
- III Triumphiere über Herausforderungen in kleinen Schritten.
- IV Sei geschickt, kein Gedächtniskünstler.
- V Vertraue auf das Spiel, es wird den Weg weisen.
- VI Du darfst speichern.
- VII Das Spiel ist so schwierig, wie du es willst.



Tommy Refenes (ganz links) und Edmund McMillen haben mit **Super Meat Boy** ein hartes, aber motivierendes Fleischklops-Jump&Run geschaffen.



leteile zahlreicher oder die Kugeln knapper. Alle glücklich? Fast. Wenn man den Schwierigkeitsgrad eines **Call of Duty: Black Ops** bis zum Anschlag hochschraubt, wird es ein anderes Spiel. Statt zum brutalen Bruckheimer-Helden, der grinsend osteuropäischen Wissenschaftlern Glasscherben in den Mund stopft, werde ich zum verängstigten Rekru-

Man drückt auf den Awesome-Button und schaut die nächste Szene an

ten, der sich im Kugelhagel zusammenkauert und von Deckung zu Deckung hüpfert. Mag sein, dass sich manche Spieler exakt dieses intensive Erlebnis wünschen. Andere hingegen werden **Black Ops** verfluchen und die Anspruchsstufe wieder zurückschrauben. Den Schwierigkeitsgrad einstellbar zu halten, das Spiel dabei aber im Kern nicht zu verändern, ist ein teuflisch schwerer Balanceakt.

Die Alternative: Ein Schwierigkeitsgrad für alle und ein Spiel, das für alle zugänglich ist – dabei aber Gefahr läuft, Spieler links und rechts liegen zu lassen. Wenn mir **Portal 2** zu schwer ist, trösten mich auch Wheatleys Sprüche nicht. Ist es dagegen zu leicht, verliere ich die Lust am Spiel. Wieder ein Balanceakt also, bei dem die Herausforderung eines Spiels auf den kleinsten gemeinsamen Nenner gebracht werden muss: Potenziell schaffbar für alle. Wenn man dies aber ins

Extrem führt, schrumpfen Spiele zu interaktiven Filmen, in denen Spieler gelegentlich den Awesome-Button drücken, um sich die nächste Szene anschauen zu dürfen.

Als Unterhaltungsmedium nehmen Spiele nämlich einen besonderen Platz ein. Sie sollen Spaß machen, müssen dafür aber Spieler herausfordern. Zu wenig Anspruch, und ich verliere das Interesse. Zu viel, und ich gebe auf. Es ist die Balance aus einer fordernden, aber fairen

Herausforderung, die ein Spiel spannend macht – egal, ob ich gegen eine künstliche Intelligenz oder Rivalen im Netz antrete.

Für Edmund McMillen gelingt diese Balance nur noch wenigen Titeln. »Viele moderne Spiele fühlen sich für mich einfach leer an«, sagt er. »Du spielst es durch, aber da ist einfach nichts.« Mit **Super Meat Boy** haben McMillen und Tommy Refenes ein spielbares Manifest für schwere Spiele geschaffen. Ein Jump&Run über einen verliebten Fleischblob, das einen bewusst »oldschooligen« Schwierigkeitsgrad mit New School Design verbindet und mit immer neuen Herausforderungen aufwartet. »Wir wollen, dass jeder **Super Meat Boy** schaffen kann«, so McMillen, »aber wir wollen unsere Spieler nicht einfach so durchs Spiel führen. Früher

war es eine richtige Leistung, ein Spiel zu schaffen. Du hast dich gefühlt wie ein goldener Gott. Das wollten wir zurückbringen.«

Mit dem letzten Gesundheitsherz und ohne weitere Leben den Endboss zu besiegen, um dann glorreich drei Buchstaben (ASS!) in die Highscore-Liste einzutragen – ein tolles Gefühl. Ein wenig Verklärung ist aber auch dabei. Ein Spiel schwer zu machen, ist keine verlorengegangene Kunst, es ist vor allem eine Technik, um Geld zu verdienen. Während in den 80er-Jahren Computerspiele die längste Zeit als Nerd-Kram galten, waren Arcade-Games, also Münzautomaten, noch bis in die frühen 90er ein profitables Geschäft. Wer spielen wollte, musste zahlen, und wer besonders oft versagt hat, musste eben besonders oft in die Tasche greifen. Schwer zu sein wurde zu einem Leitprinzip – denn wer wirft schon viel Geld ein, wenn eine einzige Münze reicht? Die Herausforderung beim Design von Arcade-Maschinen ist es, den

Super Ghouls 'n Ghosts

In Capcoms Jump&Run von 1992 steuerte man den Ritter Arthur durch ein von Monstern und Untoten verseuchtes 2D-Fantasyland. Knifflig dabei: Die Gegner erschienen nicht an vorgegebenen Stellen, sondern buddelten sich zufällig aus dem Boden oder griffen gar von beiden Bildschirmseiten aus an – Auswendiglernen brachte nichts. Zudem vertrat Arthur kaum etwas; zwei bis drei Treffer, und schon biss der Recke ins virtuelle Gras. Noch dazu lagen die Kontrollpunkte extrem weit auseinander; in der Regel besaß jeder der teils langen Abschnitte höchstens zwei der wertvollen Speicherplätze.



Call of Duty: Black Ops wird auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu einem völlig anderen Spiel.

Batsugun



Der vertikal scrollende Spielautomaten-Shooter von 1993 gilt als Urknall des Genres »Bullet Hell« (oder auch »Manic Shooter«), weil man darin weitaus komplexeren Feindfeuer-Mustern ausweichen musste als in vorherigen Titeln. Auf dem Bildschirm entbrannte ein regelrechtes Feuerwerk tödlicher Geschosse, Atempausen gab's fast keine. Nach der Pleite des Entwicklers Toaplan wechselten viele **Batsugun**-Designer zum Konkurrenzstudio Cave, das bis heute für seine irrwitzigen Arcade-Shooter bekannt ist.

Spieler lange genug spielen zu lassen, damit er Lust auf mehr bekommt, aber nicht so lange, dass er denkt, er habe schon alles gesehen. Diese Zeitspanne dauert 90 Sekunden.

Laut Eugene Jarvis, dem Erfinder der Arcade-Klassiker **Defender** und **Robotron: 2084**, brauchten Arcade-Maschinen in den 80ern durchschnittlich alle 90 Sekunden einen

Zwischen Spannung und Langeweile liegen 90 Sekunden

Münzeinwurf, um für Spielhallenbesitzer Profit abzuwerfen. Es gibt keine andere Möglichkeit, diese Quote zu halten, als Spieler mehrmals in anderthalb Minuten versagen zu lassen. Diese Geldmacherei wurde von Spielern allerdings anders wahrgenommen. An Arcade-Maschinen zu spielen, war nicht Spaß, sondern Kampf, der Platz in der Highscore-Liste eine Ehre und der Spieler, der dem 90-Sekunden-Design standhielt, ein Held. Ein hoher Schwierigkeitsgrad trennte die Spreu vom Weizen, die Masse von den wahren Könnern.

Auf die Spitze getrieben wurde dieses Prinzip im Japan der 90er-Jahre. Durch das große Interesse japanischer Spieler an Konsolen

und Rollenspielen wie **Dragon Quest** verloren Spielhallen immer mehr Kundenschaft. Die meisten Arcade-Maschinen-Hersteller konterteten mit Gimmicks wie Tanzmatten, Trommel-Controllern und dem bizarren koreanischen Spiel **Boon-Ga Boon-Ga**, bei dem man ein, nun ja, Plastik-Gesäß malträtiert. Es ging aber auch anders.

Das Studio Toaplan drehte den Schwierigkeitsgrad von Arcade-Spielen noch höher und veröffentlichte 1993 mit **Batsugun** einen vertikal scrollenden 2D-Shooter, in dem Spieler durch tödlichen Beschuss in komplexen Mustern fliegen müssen, um zu überleben. Hardcore-Fans waren begeistert. Das Genre »Bullet Hell« (»Kugelhölle«) war geboren und wurde nach der Toaplan-Pleite 1994 von Nachfolgern wie den Cave Studios erfolgreich weiterverfolgt. Einen Bullet-Hell-Shooter wie **Batsugun** zu schaffen, wurde zu einer Auszeichnung – so sehr sogar, dass im Tokioter Spiele-Kultviertel Akihabara bald VHS-Kassetten mit Tipps für diese Spiele verkauft wurden. Wer sich die komplexen Angriffsmuster der Gegner nicht merken konnte und nicht pixelgenau ausweichen wusste, musste investieren. Bullet-Hell-Shooter sind Spiele für Eingeweihte.

Undenkenbar für Edmund McMillen und Tommy Refenes. Zentral für die **Super Meat Boy**-

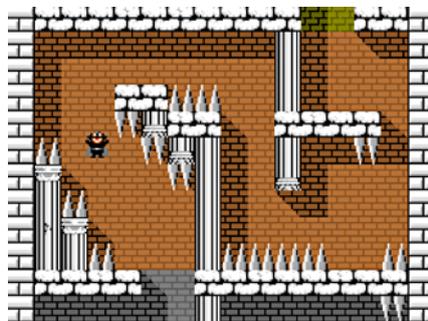
Macher ist der Gedanke, dass ein schweres Spiel nicht unbedingt auch ein unzugängliches Spiel sein muss. »Ganz Ehrlich? Mit »schwierig« verbinde ich etwas Negatives«, sagt McMillen. »Schwierig ist für mich, wenn man fürs Versagen bestraft wird.« **Super Meat Boy** bestraft nicht, es fordert heraus. Die Levels sind kurz, man kann sie oft auf unterschiedliche Weisen lösen und unendlich oft angehen, gelegentlich sogar überspringen. Wer versagt und die Fleischkugel in eine Kettensäge manövriert, darf sofort wieder am Anfang weitermachen. McMillen führt aus: »Wir sehen uns vor allem als Lehrer. Es ist doch sinnlos, deine Schüler zu bestrafen, wenn sie noch lernen. Und wenn du die erste Welt geschafft hast, vielleicht ein wenig weitergekommen bist und dann nochmal ein früheres Level probierst, dann wirst du einfach durch stürmen. Und es lieben!« Der Grund für den Erfolg von **Super Meat Boy** ist, eine geschaffte Herausforderung mit einer noch schwereren Aufgabe zu belohnen und die Spieler so immer weiter zu fordern: »Die meisten Spieler können Super Meat Boy schaffen, aber wenn du willst, kannst du noch die schwereren Dark Worlds spielen! Und wenn das nicht reicht, kannst du auch noch versuchen, 100 Prozent des Spiels freizuschalten.«

Der New Yorker Michael »Kayin« O'Reilly ist kein guter Lehrer, er ist der Kerl, der träge Schüler in den Spind sperrt – zumindest, wenn man Edmund McMillen's Lehrer-Meta-

Mascore



I Wanna Be The Guy: Das Freeware-Jump&Run lässt seinen Helden (»The Kid«) in zahllose Messer laufen, von klar erkennbaren Gefahren wie Zombies bis hin zu unsichtbaren Fallen. Wenn The Kid ein Hindernis berührt, stirbt er sofort – da hilft nur Auswendiglernen. Oder den Schwierigkeitsgrad senken, damit man wenigstens speichern darf.



Mighty Jill Off: Noch ein Gratis-Hüpfspiel, und noch ein nahezu unerschaffbares. Die Liebeskavalerin Jill muss darin in einem Turm emporklettern, nachdem ihre Königin sie heruntergeworfen hat. Im Sprung kann Jill durch die Luft gleiten, muss sich aber vor Stacheln, Feuer und Spinnen hüten. Denn auch hier reicht ein einziger Treffer zum frühzeitigen Ableben.



Kaizo Mario World: Der japanische Ausdruck »kaizo« bedeutet »modifiziert«. Kaizo Mario World ist folglich ein Rom-Hack (eine Mod) des SNES-Klassikers Super Mario World. Doch die hat es in sich, die Entwickler haben das Spiel so umgebaut, dass die ultraknappen Hüpfpassagen perfektes Timing erfordern. Ohne Übung geht hier nix.

pher weiterverfolgt. O'Reilly ist verantwortlich für **I Wanna Be The Guy: The Movie: The Game**, ein kleines, seit 2007 frei verfügbares Download-Spiel. Es ist das angeblich schwerste Jump&Run der Welt. Michael O'Reilly lacht: »Eine Menge Leute im Internet-Forum 4chan sagen, dass kein Mensch jemals mein Spiel geschafft hat.« Als »The Kid« müssen Spieler »The Guy« besiegen. Um den aber zu erreichen, müssten sie zumindest aus dem ersten Bildschirm rauskommen – was schwer genug ist. Wenn ich meinem Instinkt folge und nach rechts laufe, wird The Kid von einer ausfahrbaren Stachelmauer zerquetscht. Der richtige Ausgang liegt über dem Spieler, führt aber bloß weiter in einen Obstgarten, in dem Bäume mit tödlichen Äpfeln um sich werfen. »Hard« heißt der Standard-Schwierigkeitsgrad, und wer lieber auf der niedrigsten Stufe »Medium« spielt, kriegt erstmal eine rosa Schleife ins Haar. **I Wanna Be The Guy** ist nicht fair. O'Reilly benutzt diese Fallen, unsichtbare Hindernisse, pixelgenaue Hüpfpassagen, noch dazu stürzt das Spiel erschreckend oft ab und löscht dabei den Speicherstand.

»Das mit 4Chan? Natürlich totaler Blödsinn«, korrigiert O'Reilly, »eine ganze Menge Leute haben I Wanna Be The Guy durchgespielt. Ich habe bloß die Illusion der Unschaffbarkeit geschaffen.« Michael O'Reilly gehört zu einer Gruppe Designer, deren Spiele sich am besten als »Masocore« bezeichnen lassen. Spiele wie **I Wanna Be The Guy**, Auntie Pixelantes **Mighty Jill Off** oder die Mario-Mod **Kaizo Mario World** stellen Spieler vor scheinbar unmögliche Aufgaben. Ein Genre für Hardcore-Masochisten – daher der Name –, vor allem aber eines für Spieler mit Humor.

»Es gibt Spieler, die eine irrationale Wut entwickeln, wenn sie in einem Spiel versagen«, sagt O'Reilly, und wer schon mal ein Gamepad an die Wand gepfeffert hat, mag ihm da durchaus Recht geben. »I Wanna Be The Guy ist kein Spiel für diese Leute. Lach' einfach drüber und lerne aus deinen Toden. Wenn du stur bist, dann wirst du es schaffen.« Auch wenn **I Wanna Be The Guy** unfair schwer ist, haben die Spieler unendlich viele Versuche, es gibt kaum Wartezeiten auf den neuen Versuch und Checkpoints sind häufig verteilt. »Ich persönlich finde Super Meat Boy sogar schwerer als I Wanna Be The Guy. Die einzelnen Aufgaben sind wirklich hart, allerdings muss man weniger auswendig lernen, um durchzukommen.« Ähnlich wie **Super Meat Boy** wurde auch **I Wanna Be The Guy** zum Kulthit, eben auch wegen des absurd hohen Schwierigkeitsgrades. Es ist trotzdem kein Spiel, das Michael O'Reilly selbst spielen würde: »Ich liebe es, wenn ein Spiel mich besser macht, mir eine Gelegenheit gibt, das System zu meistern. I Wanna Be The Guy kann das nicht.«

Masocore-Games sind keine Spiele, die es traditionell zu »meistern« gilt. Sie sind eine Ansammlung gemeiner Tricks, die Spieler zum Scheitern bringen. Bei so viel Miss-handlung aber ändert sich der Fokus der

Demon's Souls



»Demon's Souls ist schwer. Gnadenlos. Oft über die Schmerzgrenze hinaus frustrierend«. Das schrieb unser Konsolen-Schwestermagazin anno 2010 im Test des Action-Rollenspiels. Denn dessen Schnetzelkämpfe sind nicht nur knifflig – sie bieten auch keinerlei Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Wer stirbt, behält seine Ausrüstung, muss aber ganz von vorne anfangen. Also nicht am letzten Checkpoint, sondern am Anfang des Spiels, alle Monster erstehen wieder auf. Dabei ist **Demon's Souls** jedoch nie unfair – jede Stelle lässt sich meistern. Ein überaus packendes Erlebnis. Wenn man frustresistent genug ist.

Spieler: Es geht nicht mehr darum, das Spiel zu schlagen – sondern das Monster, das es geschaffen hat. Laut Douglas Wilson vom Copenhagen Game Collective, bekannt für das absurde Party-Spiel **B.U.T.T.O.N.**, lebt Masocore von der Möglichkeit, gegen den Menschen hinter dem Spiel anzutreten. »Jedes Mal wenn du Erfolg hast, wirst du dir denken: »Nimm das, du Mistkerl, ich bin besser als du!«, lacht O'Reilly. »Und wisst ihr was? Das ist völlig in Ordnung! Ich habe kein Problem damit, das Monster zu sein.«

Masocore ist also ein brutales Plädoyer für mehr spürbare Menschlichkeit im Spieldesign. Wenn ich ein Masocore-Spiel spiele, dann weiß ich, dass da jemand wie Michael O'Reilly dahintersteckt und teuflisch grinst, wenn The Kid mal wieder in eine Stachelgrube fällt. Ich will ihn schlagen! Wenn ich **Portal 2** spiele, dann merke ich, dass GLADOS im Vergleich zu O'Reilly gar kein so schrecklicher Gegner ist. Sie will bloß spielen und Valve will mich glücklich halten, mich durchs Spiel geleiten und alle Wunder zeigen, die es bei Aperture Science zu entdecken gibt. Eine harmlose Geisterbahnfahrt verglichen mit dem »echten« Masocore-Schrecken.

Das haben anscheinend auch andere Entwickler gemerkt. Während 2005 noch lange Analysen und Beschwerden über zu hohe Schwierigkeitsgrade auf Seiten wie Gamasutra die Norm waren, versuchen Entwickler nun wieder, spürbare Herausforderungen in Spiele einzubauen. »Deus Ex: Human Revolution ist ein schweres Spiel«, sagt Francois Lapikas, der für die Balance des Cyperpunk-Abenteuers zuständig war. »Es ist aber vor allem ein bewusst schweres Spiel.« Auch wenn **Deus Ex: Human Revolution** ein klassisches Schwierigkeitsgrad-System benutzt,

ist die Herausforderung viel bewusster ins Spiel geknetet: »In einem früheren Design-Stadium war das Spiel einfacher als jetzt«, sagt Lapikas, »es hat aber keinen Spaß gemacht. Als wir die Schwierigkeit angezogen haben – weniger Munition, weniger Ressourcen, stärkere Gegner – war Human Revolution plötzlich sehr viel interessanter. Der Schwierigkeitsgrad hat einen Sinn.« Erst durch den Anspruch und die Komplexität fühlt sich das Spiel wie ein komplexer Agenten-Thriller an. Gleiches gilt für den ersten Teil der **Hitman**-Serie. Weil man während einer Mission nicht speichern durfte, avancierte der Auftragskiller-Simulator zum Nervenkrimi: Bloß kein Aufsehen erregen, keine Fehler machen, keine Spuren hinterlassen. Wie ein echter Meuchelmörder.

Wer auf »Medium« spielt, kriegt eine rosa Schleife ins Haar

Auch für Alen Ladavac vom Entwickler Croteam ist ein hoher Schwierigkeitsgrad wichtig: »Für Serious Sam 3 braucht man richtige Eier«, lacht er, »wir entfesseln Horden von Gegnern, geben den Spielern aber gleichzeitig die Werkzeuge dafür, die Herausforderung zu meistern. Ein Spiel sollte immer wissen, was es sein will, und das auch rüberbringen. Dann spielt es gar keine so große Rolle, ob es leicht ist oder schwer.« Schwer zu sein, ist wieder erlaubt. Auch auf den Konsolen feiern knüppelharte Spiele wie **Demon's Souls** Erfolg, Indie-Titel wie **Bastion** (Test in diesem Heft) lassen mich sogar einen eigenen Schwierigkeitsgrad erschaffen. Nur eins dürfen schwere Spiele nie sein: frustrierend. »Ach, das bin ich doch sowieso«, seufzt Tommy Refenes. King Hippo verfolgt ihn bis heute. Dennis Kogel / GR