

Brett- und Videospiele

NICHT VON PAPPE

Brettspiele sind langweilig? Von wegen, Videospiele können viel von ihren analogen Vettern lernen – und umgekehrt. Zum Beispiel, dass Grafik nicht alles und weniger oft mehr ist. Von Manuel Fritsch

Bei der Erwähnung von Kickstarter denken Videospiele sofort an Tim Schafers Broken Age, an Wasteland 2 oder vielleicht an Star Citizen. Doch wussten Sie, dass das mit Abstand erfolgreichste Segment auf der Crowdfunding-Plattform die guten, alten Brettspiele sind? Bis Ende 2015 haben die Unterstützer bereits mit knapp 200 Millionen US-Dollar unzählige Brett-, Miniatur- und Kartenspiele erfolgreich finanziert. Die derzeitige Renaissance des klassischen Gesellschaftsspiels veranlasst sogar uns als PC-Spielemagazin, einen Blick über den virtuellen Tellerrand zu werfen und zu fragen: Was können Videospiele von Brettspielen lernen? Denn obwohl man vermuten könnte, dass Menschen, die gerne spielen, sich sowohl für digitale als auch für Brett- und Kartenspiele begeistern, begegnen uns oft Vorurteile und eine augenscheinlich vorherrschende Lagerbildung. Bei unserem Besuch auf der weltgrößten Fachmesse für Gesellschaftsspiele, der Spiel '16 in Essen, fällt ebenfalls auf: Abseits einiger Lizenzumsetzungen gibt es in beide Richtungen wenige Überschneidungen zwischen den eigentlich verwandten Branchen und Zielgruppen. Nicht nur wir finden: Da wäre mehr drin!

Fortschritt durch Technik

Schaut man sich die Entwicklung der letzten 40 Jahre vom ersten Videospiele bis zu den heutigen Großproduktionen an, fällt vor allem der technische Fortschritt ins Auge. Die



Manuel Rozoy arbeitet als leitender Content Director bei Ubisoft in Paris und entwickelt in seiner Freizeit erfolgreiche Brettspiele.

Videospielindustrie ist bis heute geprägt von dem Drang nach technischen Innovationen und war in vielen Bereichen auch ein Antrieb für neue Technologien. Im krassen Gegensatz dazu stehen Brett- und Kartenspiele, die sich seit Jahrtausenden überwiegend auf Stein, Pappe und Holz sowie in der Neuzeit natürlich etwas Plastik berufen. Den technischen Fortschritt muss man dort mit der Lupe suchen, Brettspiele leben vielmehr von ihren cleveren Mechaniken und einem guten Regelset. Zaghafte Versuche, Gesellschaftsspiele durch elektrische Zusatzgeräte oder neuerdings mit unterstützenden Apps zu bereichern, sind Einzelfälle und eher Nischenprodukte.



Tom Felber ist freier Journalist und Vorsitzender der Jury des Vereins »Spiel des Jahres e.V.«, der die besten Gesellschaftsspiele prämiert.

Manuel Rozoy ist als leitender Content Director in den Ubisoft-Paris-Studios tätig und entwickelt in seiner Freizeit Brettspiele. Ein idealer Gesprächspartner für unser Thema. Im Interview vergleicht er Brettspiele mit der Entwicklung des Theaters: »Auch dort hat sich seit den Anfängen technisch wenig verändert, im Gegensatz zum Kino, dessen Technik sich seit den Stummfilmen stetig weiterentwickelt hat. Wie bei den Videospiele auch. Daher rührt vielleicht, dass Videospiele etwas arrogant auf die ›altmodischen‹ Brettspiele hinabschauen«, sagt Rozoy. Eines seiner Projekte hat es 2015 zu internationalem Erfolg und viel Lob gebracht: Rozoys Spiel T.I.M.E Stories steht auf der Nominie-



Ubisoft arbeitet mit Werewolves Within an der Virtual-Reality-Version des bekannten Party-Gesellschaftsspiels Die Werwölfe von Dürerwald (rechts).





rungsliste des renommierten »Kennerspiel des Jahres«-Preises. In dem kooperativen Spiel finden und benutzen wir Gegenstände, reden mit Charakteren und lösen Rätsel. PC-Spieler fühlen sich sofort an klassische Grafikadventures erinnert, und nicht nur dort schlägt Rozoys Videospiele-Herkunft durch. Das Spiel hat einen physikalischen Speichermechanismus in der Schachtel. Das Material des Spiels kann zu jeder Zeit so verstaut und aufgeräumt werden, dass der aktuelle Ist-Zustand festgehalten und später wiederhergestellt werden kann. T.I.M.E. Stories ist nämlich in einzelne Missionen unterteilt, die über mehrere Partien hinweg fortlaufende Zeitreise-Agentengeschichten erzählen und, wie auch die meisten Videospiele, regelrecht »durchgespielt« werden können. Neue Aufträge lassen sich als Zusatzpacks nachkaufen. In der Brettspielwelt war dies eine bahnbrechende Innovation und sorgte für viel Aufsehen und Umdenken. Spiele, die man nach dem Beenden nicht mehr spielen kann, weil man die Geschichte nun ja kennt, waren ein bis dahin fast unberührtes Feld. Brettspiele haben also bereits deutlich, nicht erst durch Rozoy, Dinge aus Videospiele adaptiert.

Brettspiele befruchten Videospiele

Wir fragen Rozoy, was sich andererseits Videospiele von Brettspielen abschauen können: »Brettspiele zeigen uns, dass Innovationen nicht zwangsläufig technisch sein müssen. Klar, höhere Frameraten und Auflösungen sind cool, aber wenn das Spiel keinen Spaß macht und das Gameplay nicht funktioniert, sind sie eben nichts wert. Von Brettspielen können wir lernen, uns auf das



Das Spielfeld von T.I.M.E. Stories bietet das Grundgerüst. Die Missionen erscheinen wie bei Videospiele in kostenpflichtigen Erweiterungen, Illustrationen (oben) wecken Interesse an den Zeitreisegeschichten.

Wesentliche zu konzentrieren und Mies van der Rohe's berühmtes Motto zu verinnerlichen: Weniger ist mehr!« Unsere Suche nach Antworten führt uns weiter in die Schweiz. Tom Felber ist Vorsitzender des Vereins »Spiel des Jahres e.V.«, dessen Jury seit 1979 die besten Gesellschaftsspiele des Jahres auszeichnet und dieses Jahr Rozoys Zeitreise-Brettspiel nominiert hat. Der freie Journalist hat vor seiner Juryzeit auch regelmäßig Computerspiel-Kolumnen in der »Neuen Zürcher Zeitung« geschrieben, konzentriert sich aus Zeitgründen aber seit einigen Jahren auf Brett- und Kartenspiele. Im Interview berichtet er, wie er früher auch gerne Videospiele wie Age of Empires, Starcraft und Battlefield im lokalen Netzwerk mit acht Mitspielern im selben Raum gespielt habe. »Das fühlte sich – aufgrund der unmittelbaren Reaktionen – dann auch wieder fast wie ein Brettspiel-Erlebnis an«, erzählt der gebürtige Schweizer. Felber bestätigt Rozoys These, dass Videospiele von Brettspielen lernen können, dass Grafik, Sound und Story nicht alles sind und es zentral auf ein ausbalanciertes, interessantes

Spielsystem ankommt. Umgekehrt müssen Brettspiele lernen, dass ein ausgeklügeltes Spielsystem nicht alles ist und es auch für sie immer wichtiger werden wird, Wert auf eine spannende Geschichte, ein interessantes Thema und ansehnliche Optik zu legen.

Das Miteinander ist der Schlüssel

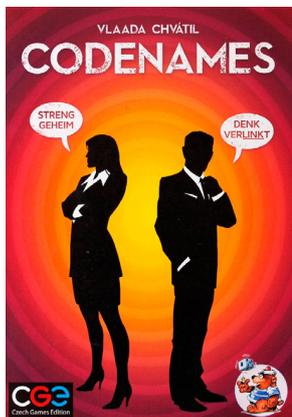
Jeder PC-Spieler kennt das Gefühl, aus einem fesselnden Spiel hochzuschrecken und festzustellen, dass draußen schon wieder die Sonne aufgeht. Brettspiele schaffen das in aller Regel nicht – von den nicht enden wollenden Würfelorgien des Klassikers Risiko mal abgesehen. Und die sind ja eigentlich schlechtes Spieldesign, weil abwechslungsarm. Videospiele hingegen nutzen ihre audiovisuelle Kraft und lassen uns viel intensiver in fremde Welten und Charaktere eintauchen als ein bunt bedruckter, abstrakter Spielplan mit Plastikfiguren. Damit können und wollen Brettspiele aber auch gar nicht konkurrieren. »Ihr Reiz liegt im unmittelbaren Kontakt zu anderen Menschen«, erklärt Felber und fügt hinzu: »Darin, dass ich ihnen



FTL zeigt, wie man eine relativ simple Mechanik mit dem Zufallsprinzip kombiniert, sodass immer neue Partien möglich sind.



In Star Trek: Bridge Crew sehen sich die Spieler gegenseitig – wie bei einem klassischen Gesellschaftsspiel.



In Codenames, dem Spiel des Jahres 2016, geht es darum, geheime Begriffe zu erraten, indem man die Hintergedanken der Mitspieler versteht.



Das Geländesystem von Civilization 6 erinnert mit seinem Puzzlecharakter an Brettspiele. Kein Wunder, viele Mitarbeiter des Entwicklers Firaxis sind große Brettspielfans und duellieren sich regelmäßig in der Kantine.



Minecraft ist das prominenteste Beispiel für das Leitmotiv »Weniger ist mehr«: Es gibt klare Regeln – und zahllose Kombinationsmöglichkeiten.

ins Gesicht bluffen und ihre ungefilterte Reaktion, ihre Gefühle in ihren Augen ablesen und zu spüren bekommen.« Der moderne Mensch habe nach wie vor dieselben Sinne und im Grunde auch ähnliche soziale Bedürfnisse wie in der Steinzeit. »Das Gebrauchen dieser Sinne und das Ausleben der sozialen Bedürfnisse macht uns einfach glücklicher«, sagt der Jury-Vorsitzende.

Natürlich kann man in einem MMO oder im Koopmodus gemeinsam mit einem Hunderte Kilometer entfernten Freund spielen und sogar sprechen. Dabei ist man aber immer noch räumlich getrennt. Ein Gesellschaftsspiel am gemeinsamen Tisch bietet Emotionen, Augenkontakt, Präsenz. Codenames, das Spiel des Jahres 2016, ist ein Paradebeispiel dafür und schafft etwas, was Videospiele nur schwerlich erreichen können. Zwei Teams versuchen in diesem kommunikativen Spiel, nur durch die Nennung eines Wortes auf die dazugehörigen, verdeckten Begriffe in der Tischmitte zu kommen. Welche Begriffe zum eigenen Geheimdienst-Team gehören, weiß nur dessen Kapitän. Nennt die Gruppe einen falschen Codenamen, ist das ein Vorteil für das gegnerische Team. Verstehen meine Mitspieler meine Assoziationskette, entwickelt sich

schon nach wenigen Runden das unglaublich befriedigende Gefühl, einen wortwörtlich unausgesprochenen Draht zu ihnen zu besitzen. Der kommt in Videospiele nur sehr selten zustande, etwa, wenn sich ein Team in League of Legends oder Counter-Strike ohne große Taktikabsprachen einfach versteht. Und jeder, der ohne feste Mitstreiter auf öffentlichen Servern antritt, weiß: Allzu regelmäßig kommt das nicht vor.

Innovation durch Reduktion

Egal ob digital oder analog: Beide »Spielarten« haben ihre individuellen Stärken und Schwächen, können aber auch noch viel voneinander lernen. In vielen Bereichen haben Videospieldesigner den Grundsatz »Weniger ist mehr« bereits erfolgreich umgesetzt und bewiesen, dass es nicht zwingend auf technische Neuerungen ankommt, sondern auf klare, durchdachte Regeln, die dennoch viel Flexibilität entfalten, viele mögliche Vorgehensweisen erlauben. Das Phänomen Minecraft ist das prominenteste Beispiel dieses Leitmotivs. Dass der PC mehr Komplexität ermöglicht, heißt ja nicht automatisch, dass ein Spiel mehr Spaß macht. Und Indie-Entwickler sind durch äußere und finanzielle Umstände ohnehin in ihren Ressourcen limi-

tiert – und liefern trotzdem oder gerade deshalb frische und mutige Spielideen abseits von technischen Buzzwords wie 4K und HDR. Etwa FTL: Das Raumschiff-Survivalspiel basiert auf simplen Regeln, reizt durch sein Zufallsprinzip, seine kurzen Permadeath-Partien und neu freigeschaltete Kähne aber zu immer neuen Durchläufen. Auch der prominente Entwickler Firaxis, der in Civilization 6 auf ein Brettspielähnliches Geländesystem mit vielen Nachbarschaftsboni setzt, prüft neue Ideen oftmals in Form von Spielkarten und -figuren auf Spaß und Verständlichkeit.

Virtuell zusammen

Auch das gemeinschaftliche Spielen könnte eine Renaissance erleben. Denn in den kommenden Jahren soll die Virtual Reality dafür sorgen, dass wir das Erlebnis, mit guten Freunden am Spieltisch zu sitzen, auch ohne räumliche Präsenz virtuell erleben können. Etwa in Ubisofts Star Trek: Bridge Crew, in dem vier Spieler gemeinsam ein Sternenschiff bemannen und sich gegenseitig sowohl hören als auch sehen. Ebenfalls von Ubisoft kommt Werewolves Within, die VR-Version des Gesellschaftsspiels Die Werwölfe von Düsterwald. Darin werden einige Mitglieder einer Spielergruppe zufällig zu Werwölfen bestimmt – und das restliche Teams muss sie finden. Weil sich zum Beginn nicht einmal die Werwölfe gegenseitig kennen, ist detektivischer Spürsinn gefragt, man muss im Gespräch auf Mimik und Gestik achten, um herauszufinden, wer lügt und wer die Wahrheit sagt. Mimik fällt in VR zwar weg, dafür gibt's unterschiedliche Gesten, beispielsweise kann man aufstehen, die Arme verschränken, nicken oder vehement den Kopf schütteln. Außerdem dürfen sich Spieler gegenseitig ins Ohr flüstern, was der Rest zwar sieht, aber nicht hört. Es ist ein interessantes VR-Experiment – ob es funktioniert, muss sich noch zeigen. Und selbst dann werden wir weiterhin beide Spielwelten mit Leidenschaft bereisen: Die haptische aus Pappe, Holz und klackernden Würfeln genauso wie die digitale aus bunten Pixeln und Polygonen. ★



Auch Blizzard hat erkannt, dass weniger mehr sein kann. Denn Hearthstone profitiert im Vergleich zum komplexeren Magic: The Gathering von seinen klaren, verständlichen Regeln.