

# 1 Spiele

Spiele faszinieren die Menschen schon seit Jahrhunderten. Im Britischen Museum steht ein Brettspiel, das weit über 4600 Jahre alt ist. Dieses Spiel, welches in den königlichen Grabmälern von Ur in Mesopotamien (der heutige Irak) gefunden wurde, ist jedoch bei weitem nicht das älteste. Bei Ausgrabungen in Ägypten wurden mehrere Dutzend Senetbretter entdeckt – das älteste ist über 5000 Jahre alt. In der Tat stellt der griechische Philosoph Platon Spiele in seinem Werk »Phaidros« als die Erfindung des ägyptischen Gottes Thot dar, ein Hinweis darauf, dass die ältesten Spiele aus Ägypten zu kommen scheinen. Das Senet-Spiel gilt übrigens als einer der Vorläufer des heutigen Backgammon.

## Was sind Spiele?

Spiele basieren auf einem Satz von Regeln, fordern den Spieler heraus und haben entweder eine Gewinn- oder Verlustbedingung. Das Spiel definiert im gewissen Sinne eine eigene Welt, die nur der Unterhaltung des Spielers oder der Spieler dient.

Alles, was dieser Beschreibung entspricht, ist ein Spiel. Wenn jemand einfach nur schnell rennt, dann ist dies zwar eine sportliche Leistung, aber noch kein Spiel. Fügt man jedoch Regeln hinzu (Starte hier, renne bis zu dieser Linie, sobald das Startsignal ertönt ist.) und definiert eine Siegbedingung (Wer die Strecke in der kürzesten Zeit hinter sich bringt, gewinnt.), dann haben wir ein Spiel.

Gibt man einem Kind eine Autorennbahn, dann ist dies in erster Linie ein Spielzeug. Das Kind kann die Rennbahn benutzen, um Spiele im Sinne der obigen Definition zu spielen. Es kann aber einfach auch nur Spaß daran haben, mit den Autos im Kreis zu fahren und sie möglichst spektakulär aus den Kurven fliegen zu lassen.

Einige der erfolgreicheren PC-Spiele-Titel der letzten Zeit sind nach der obigen Definition eher ein Spielzeug als ein Spiel. Eine Stadt zu planen, zu bauen und zu verwalten kann sehr viel Spaß bereiten und für eine lang anhaltende Motivation sorgen. Doch fehlt häufig die Siegbedingung. Der Spieler wird immer noch etwas finden, das es zu verbessern gilt.

Auch virtuelle Haustiere und ihre Hightech-Nachfolger wie die »Sims« haben meist keine eng umrissenen Siegbedingungen. Man spielt diese

Spiele um des Spielens willen – oder besser: Man spielt mit diesem Spielzeug um des Spielens willen.

## Arten von Spielen

Es gibt verschiedene Methoden, Spiele zu kategorisieren. Bei Spielen im »echten Leben« (im Gegensatz zur virtuellen Realität des Computers) unterscheidet man zwischen Sportspielen, Brettspielen, Geschicklichkeitsspielen, Kartenspielen, Reaktionsspielen, Quizspielen und Erzählspielen. All diese Spiele gibt es auch als Computer-Variante. Zusätzlich zu diesen Kategorien gibt es am Computer auch noch Ballerspiele, Hüpfspiele und Strategiespiele.

Andere katalogisieren Computerspiele eher wie Bücher und unterteilen sie in Fantasy-, Science-Fiction-, Mantel-und-Degen-, Krimi- und Real-Setting Spiele.

Und wie man es auch einteilt, es wird immer das eine oder andere Spiel geben, das aus dem Raster rutscht. Und das ist auch gut so. Es gibt Fantasy-Spiele, die in einer Science-Fiction-Umgebung spielen. Es gibt Krimis, die in allen möglichen Zeiten von der Vergangenheit bis zur fernen Zukunft angesiedelt sind. In manchen Spielen reist man durch die Zeit, in anderen über die Welt.

Versuchen Sie nicht, in engen vorgegebenen Bahnen zu denken, wenn Sie ein Spiel entwickeln. Lassen Sie sich nicht durch Genres einschränken und überlassen Sie es den Spielern und Spiele-Testern Ihr Spiel einzuordnen. Und das ist beileibe keine einfache Aufgabe.

Um eine gemeinsame Sprache zu schaffen, werde ich kurz die bekanntesten Genres definieren. Lassen Sie sich aber nicht zu dem Glauben verleiten, dass diese Definitionen allgemein gültig sind. Jeder Spiele-Designer und jeder Spiele-Entwickler hat wahrscheinlich andere Definitionen (oder sogar eine andere Liste der grundlegenden Genres).

### Action

Actionspiele legen viel Wert auf die Reaktionsfähigkeit des Spielers. Gute Reflexe, Timing und ein schneller Finger auf dem Feuerknopf machen hier einen Großteil des Spieles aus. Actionspiele fanden ihren Anfang bei »Space War«, dem ersten Computerspiel überhaupt. Dann folgten unzählige Varianten von Spielen, in denen böse Außerirdische daran gehindert

werden mussten, die Erde zu erobern, und heutzutage sind die First-Person-Shooter die Glanzlichter dieses Genres.

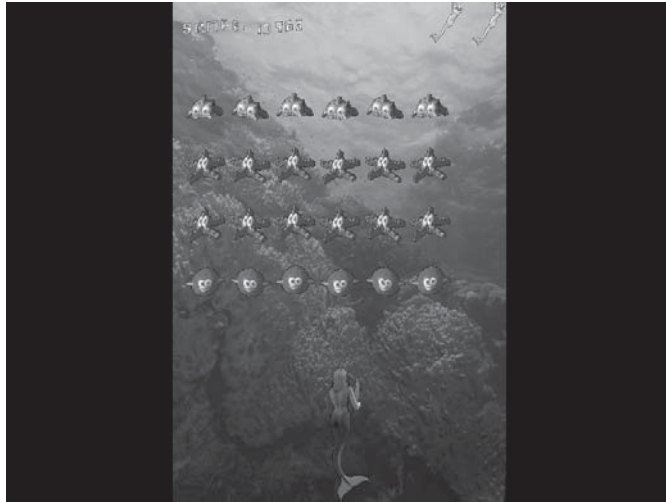


Abbildung 1.1: Ein Actionspiel

### Geschicklichkeit

Geschicklichkeitsspiele erfordern Timing und gute Hand-Augen-Koordination. Hüpfspiele sind der klassische Vertreter dieser Kategorie (siehe Abbildung 1.2).

### Abenteuer

Abenteuerspiele erzählen eine Geschichte. Der Spieler kämpft sich durch die einzelnen Handlungsstränge, löst Rätsel und erlebt Abenteuer jeglicher Art und Weise. Neben den klassischen Abenteuerspielen wie Adventure- und Lucas-Arts-Spielen wie der »Monkey Island« und »Maniac Mansion« Reihe gehören auch die meisten Rollenspiele in diese Kategorie (siehe Abbildung 1.3).

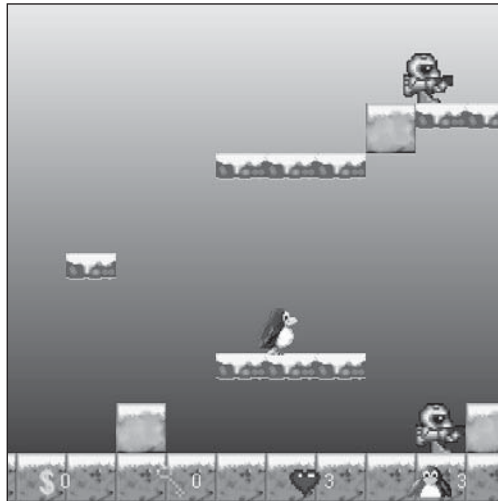


Abbildung 1.2: Ein Hüpfspiel

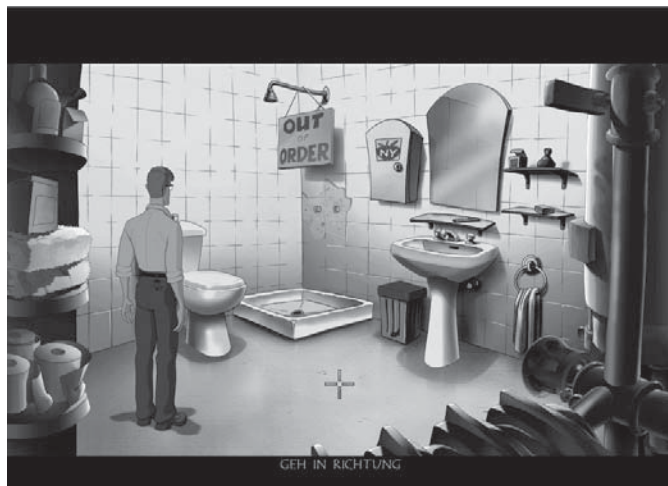


Abbildung 1.3: Ein Abenteuerspiel (»Runaway: A Road Adventure«)

## Strategie

Strategiespiele erfordern Planung. Der Spieler muss seine Einheiten geschickt einsetzen, um sich gegen seine Widersacher durchzusetzen. Die klassischen Strategiespiele, die eher an militärische Planspiele erinnern, sind inzwischen durch Echtzeitstrategiespiele verdrängt worden.



Abbildung 1.4: Ein Echtzeitstrategiespiel (WarCraft III)

Echtzeitstrategiespiele (RTS, *Real Time Strategy*) sind seit den Tagen von *Dune 2* aus der Spiellandschaft nicht mehr wegzudenken. Zwar haben diese Spiele auch einen Simulations- und Actiongehalt, aber der Schwerpunkt liegt noch immer klar bei der strategischen Planung.

## Simulation

Bei Simulationen steht die möglichst realistische Nachbildung der Realität im Vordergrund. Simulationen gibt es in vielen Formen. Vom traditionellen Flugsimulator über Simulatoren von Modelleisenbahnen über Züge und Straßenbahnen bis hin zur Simulation von Aufzügen in Hochhäusern reicht hier die Palette.

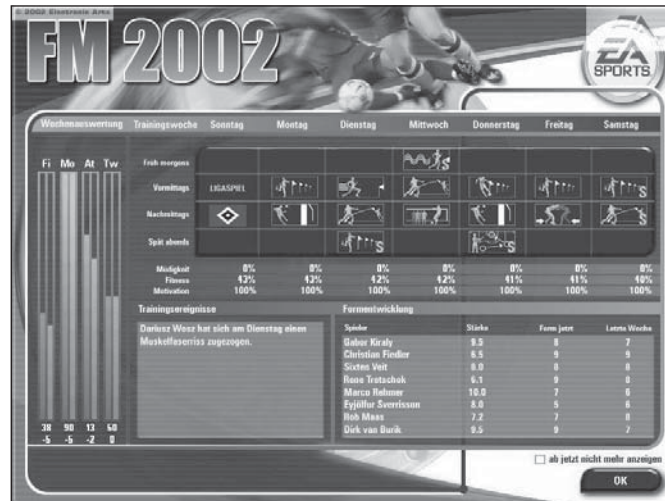


Abbildung 1.5: Eine Fußball-Management-Simulation (»FM 2002«)

Die meisten Spiele brauchen eine Simulationskomponente, und sei es nur, um die Spielphysik nachzubilden. Rollenspiele werden zum Beispiel auch häufig als Heldensimulatoren bezeichnet.

### Denkspiele

Sobald das Lösen kniffliger Probleme im Vordergrund steht, hat man ein Denkspiel vor sich. Die Liste dieser Spiele ist recht lang. Von Lemmings über Spiele wie Push-Over bis hin zum innovativen Incredible Machine – Denkspiele kommen in vielen Varianten (siehe Abbildung 1.6).

### Spielzeug

Spiele geben ein Ziel vor, Spielzeug erlaubt es dem Spieler, sich seine Ziele selber zu stecken. Die bekannteren Vertreter dieses Genres sind die verschiedenen virtuellen Haustiere und der Klassiker »Little Computer Research Project« (siehe Abbildung 1.7).

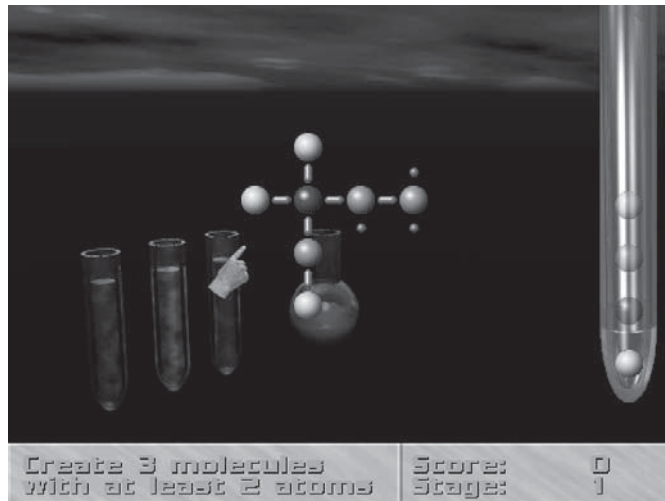


Abbildung 1.6: Molecule, ein Puzzle / Denkspiel



Abbildung 1.7: Die Sims

Ein Rollenspiel, in dem der Spieler wirklich alle Freiheiten hat, kann vom Spiel zum Spielzeug werden.

### Sportspiele

Es begann alles mit Pong, und inzwischen gibt es fast keine bestehende oder fiktive Sportart, die noch nicht zu einem Spiel verarbeitet wurde. Tennis, Eishockey, Turmspringen, Springreiten, Fußball, Radfahren, Schwimmen, Skateboard fahren und Turnen – all dies gibt es inzwischen in der Form von Computerspielen.

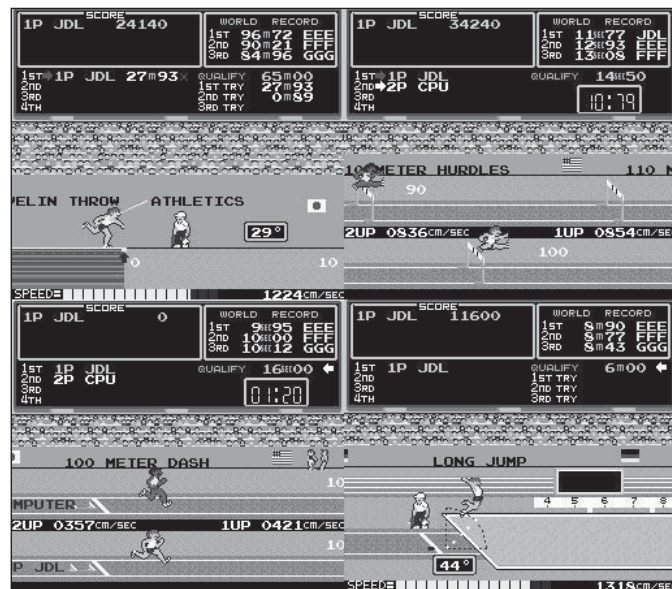


Abbildung 1.8: Das klassische Sportspiel (»Track and Field«)

### Kombinationen

Sportspiele haben meist einen hohen Anteil an Action- und Geschicklichkeitselementen, Abenteuerspiele enthalten häufig Puzzles und Rätsel,

die eigentlich eher zum Denkspielsegment gehören. Dadurch kann man dem Spieler mehr Abwechslung bieten.

## Arten von Spielern

So wie es verschiedene Arten von Spielen gibt, gibt es auch verschiedene Arten von Spielern. Einige wollen nur etwas Zeit mit einem Spiel verbringen, andere stellen Strategiepläne zum Gewinnen des Spieles zusammen. Lernen Sie die einzelnen Spielertypen kennen, und nutzen Sie dieses Wissen um jedem dieser Typen etwas zu bieten.

### Der Power Spieler

Der Power Gamer kennt das Spiel in- und auswendig. Er kennt jede Regel, und was noch wichtiger ist: Er kennt auch jedes Schlupfloch in den Regeln. Wenn es einen Fehler im Spiel gibt, den man zu Gunsten des Spielers ausnutzen kann: Er wird ihn finden.

Der Power Gamer sucht den kürzesten Weg zur Meisterschaft des Spieles. Die Story des Spieles ist ihm größtenteils egal, er will nur die beste Ausrüstung, die stärksten Waffen und die meisten Punkte.

### Der Hardcore Spieler

Der Hardcore Gamer ist dem Power Gamer sehr ähnlich. Auch er strebt nach dem »perfekten Spiel«. Aber im Gegensatz zum Power Spieler versucht er dabei nicht zu schummeln. Er investiert eine Menge Zeit in ein Spiel und sucht die Informationen zusammen, die dann später von den Power Gamern benutzt werden, um sich schnell nach oben zu mogeln. Je schwerer das Spiel um so besser für ihn – er sucht die Herausforderung.

### Der Gelegenheitsspieler

Der Gelegenheitsspieler will nur seine Zeit totschiessen. Ein Spiel das Gelegenheitsspieler ansprechen soll muss leicht zugänglich sein. Die Grundregeln sollten intuitiv erfassbar sein, und die Bedienung leicht zugänglich. Wenn Sie es schaffen, Gelegenheitsspieler in Ihren Bann zu ziehen, dann haben Sie es geschafft: Ihr Spiel wird ein Erfolg.

Diese Spielertypen kommen wieder in verschiedenen Ausprägungen.

### Der Kämpfer

Der Kämpfer bevorzugt eine einfache, direkte Lösung für die auftretenden Probleme. Diese Lösung besteht meist aus einem Schwert, Feuerball oder Raketenwerfer. Diese Art von Spieler versucht einfach aus Prinzip mal auf alles einzuschlagen, was die Welt zu bieten hat, und ist enttäuscht, wenn dabei nichts kaputt geht.

Diese Art von Spieler wird versuchen Meteore im Tempel herbeizuzaubern, nur um zu sehen was passiert. Sie werden mit Pfeilen auf Fenster schießen und erwarten, dass das Glas zerbricht. Um ihn glücklich zu machen, braucht es nur jede Menge Waffen und Gegner.

### Der Rätselfuchs

Der Rätselfuchs ist das Gegenteil des Kämpfers. Er liebt die logischen Herausforderungen. Puzzle und Knobeleyen sind die liebsten Elemente des Rätselknackers. Je höher der Schwierigkeitsgrad, umso besser. Er kann sich über längere Zeit hinweg mit dem Lösen eines kniffligen Problems beschäftigen. Rätsel, die für die meisten zu schwer und frustrierend sind, spornen ihn an. Geben Sie ihm Rätsel und die Möglichkeit Gegenstände zu kombinieren und eventuell unkonventionell einzusetzen. Wenn der Kämpfer der B.A. Barracus unter den Spielern ist, dann ist der Rätselfuchs McGuyver.

### Der Sammler

Der Sammler liebt es, alle Schätze und Geheimnisse des Spieles zu finden. Er wird nicht eher ruhen, bis er nicht auch das letzte Geheimnis gefunden hat. Er will mit den Gegenständen, die er gefunden hat, handeln und am besten selbst eigene (am besten magische) Gegenstände herstellen können. Um ihn glücklich zu machen, braucht das Spiel eine komplexe Ökonomie und eine Vielzahl an Gegenständen, die es zu entdecken gilt.

### Der Entdecker

Der Entdecker erforscht jeden Winkel der Spielwelt. Und er erwartet in diesen Winkeln auch interessante Dinge zu finden und eventuell sogar neue Facetten der Hintergrundgeschichte aufzudecken. Um ein Spiel zu entwickeln, das Entdecker anspricht, braucht es große, möglichst ausgearbeitete Spielwelten.

## Der Mix macht's

Nun kennen Sie die grundlegenden Spielformen und die verschiedenen Spielertypen. Jetzt müssen Sie all dies nur noch so kombinieren, dass sich der Spieler nicht mehr von dem Spiel lösen kann, sondern am liebsten konstant spielen würde.

Es gibt dafür kein Rezept, aber es ist immer eine gute Idee, möglichst viele Komponenten im Spiel zu haben. Dies erlaubt es dem Spieler auch eine Entwicklung zu durchleben. So könnte er als Entdecker anfangen, sich mit der Zeit mit den Regeln vertraut machen und dann zu einem Hardcore-Spieler werden. Oder ein Kämpfer beginnt mit der Zeit immer mehr Gegenstände zu sammeln und wird zu einem Sammler.

### Kämpfer ansprechen

Neben Kämpfen und vielen Dingen, die man zu Kleinholz verarbeiten kann, kann man den Kämpfer auch auf andere Weise locken: Und zwar über seinen Stolz. Stellen Sie sich vor, dass er durch seine vielen erfolgreichen Kämpfe einen gewissen Ruf bekommt. Dies könnte sich zum Beispiel durch seinen Titel ausdrücken – »Gnorg der Starke« klingt doch schon recht gut, aber »Gnorg der Mächtige, Schwertmeister von Karut-han« ist doch noch eindrucksvoller. Geben Sie dem Kämpfer Minispiele, durch die er sich mit anderen Spielern vergleichen kann. So könnte es einen Wettstreit gegen die Uhr geben, in dem man sich einer festgelegten Anzahl von Gegnern erwehren muss. Die dabei erreichte Zeit kann nun benutzt werden, um die eigene Leistung mit der der anderen zu vergleichen. Richten Sie auf ihrer Webseite ein Forum ein, und rufen Sie zu Wettbewerben auf um den besten Spieler in einem bestimmten Minispiel zu ermitteln.

### Sammler ansprechen

Sie brauchen einen großen Variantenreichtum, um Sammler anzusprechen. Und die besten Stücke müssen sehr rar sein. Streuen Sie im Spiel Gerüchte über wundersame Waffen, die man in entlegenen Winkeln finden kann – wenn man den Mut hat es zu probieren.

Erlauben Sie es dem Spieler seine mitgeführten Gegenstände, sein Inventar (oder engl. Inventory) selbst zu verwalten. Wenn in Ihrem System verschiedene Gegenstände unterschiedliche Größen haben können (und damit auch verschieden viel Platz in der Übersicht einnehmen), dann wird

der Spieler früher oder später vor die Aufgabe gestellt, seinen Bestand neu ordnen zu müssen, oder sich zwischen den bereits gefundenen Gegenständen und gerade errungenen zu entscheiden.

Wenn der Spieler eigene Gegenstände erschaffen kann, haben Sie den Sammler normalerweise ganz in den Bann gezogen. Ein mächtiges Schwert zu finden ist eine tolle Sache. Aber sich selbst eines zu erschaffen ist noch viel besser. Der schöpferische Akt schafft eine Verbindung zwischen dem Gegenstand und dem Erschaffer. Es ist nicht mehr nur ein magischer Gegenstand. Nein, es ist der eigene, selbst geschaffene magische Gegenstand.

### Ein Spiel für Rätselfüchse

Ein Spiel für Rätselfüchse braucht natürlich eine hohe Anzahl von Rätseln und logischen Puzzles. Und diese müssen erst mal erdacht und in das Spiel eingebaut werden. Das Problem bei Rätseln ist meistens, dass Sie deutlich an Reiz verlieren, sobald sie einmal gelöst worden sind.

Wenn Sie an einigen Stellen anstatt von festen Rätseln dynamische erstellte Rätselaufgaben stellen, können Sie die Langzeit-Motivation wieder steigern. Ein Beispiel: Im Dorf Hagenhausen ist ein Mord geschehen. Der Spieler soll den Täter finden (bzw. die eigene Unschuld beweisen). Anstatt nun Täter und Beweise festzulegen, bestimmen Sie bei jedem Spiel Täter, Opfer und Tatwaffe zufällig. Natürlich müssen dann auch die Hinweise auf den Täter entsprechend gewählt werden. Auf diese Weise kann der Spieler jedes Mal ein neues Problem knacken.

Neben den klassischen Rätseln können Sie den Grübler auch mit kombinatorischen Aufgaben fesseln. Während der Sammler sein Glück beim Erschaffen neuer Gegenstände versucht, wird der Tüftler versuchen zu verstehen, auf welche Weise die Kombinationen zu den Ergebnissen führen.

### Ein Spiel für Entdecker

Entdecker bevorzugen große, lebendige Welten. Welten, in denen etwas passiert. Welten, in denen sie zwar die Dinge beeinflussen können, aber die Umgebung noch immer eine Eigendynamik hat.

Entdecker werden Ihnen all die kleinen Details im Spiel danken. Die Dinge, von denen Sie dachten, dass sie wohl nie jemand bemerken wird - der Entdecker wird sie finden.

Um Entdecker anzusprechen, sollten Sie viele versteckte Bereiche in das Spiel integrieren, damit es auch etwas zu finden gibt. Oder zeigen Sie ihnen Orte, die es zwar gibt, zu denen sie aber bis jetzt noch keinen Zugang haben. Die bekannteste Methode dafür ist die Schatztruhe auf einer Insel, an die der Held nicht herankommt bis er Schwimmen gelernt hat.

Machen Sie die Welt lebendig. Wenn der Spieler einer Figur im Spiel das Leben rettet, dann lassen Sie in einem Nachbardorf den Bruder dieser Figur auf den Helden zukommen und sich bedanken.

Versuchen Sie möglichst viele Nebenaufgaben in das Spiel zu integrieren oder bevölkern Sie manche Gegenden einfach zufällig mit Monstern und neuen Höhlen, die der Held erforschen kann. Erlauben Sie es dem Helden selbst zu entscheiden, ob er die Goldene Schale von Riix suchen möchte, oder ob er lieber durch die Wälder streifen und Pilze für einen Zaubertrank sammeln möchte.

### Verbindende Elemente

Das Anhäufen von Schätzen und das Sammeln seltener Gegenstände sind Dinge, die jeden Spieler in einem gewissen Maße ansprechen. Sie sollten aus diesem Grund versuchen, eine Sammelkomponente in Ihr Spiel einzubauen. In Hüpfspielen muss man zum Beispiel häufig Buchstaben oder besondere Gegenstände einsammeln, um ein Extraleben zu bekommen. In Ballerspielen hinterlassen die besiegten Raumschiffe manchmal Münzen und extra Waffen, zum Teil gibt es auch einen Hangar, in dem man zwischen den Levels sein Schiff verbessern kann (wenn man bereit ist, die entsprechende Anzahl an Punkten zu opfern).

Ehrgeiz ist ein weiterer wichtiger Punkt. Geben Sie Ihren Spielern die Möglichkeit sich in vielerlei Hinsicht zu vergleichen. In einem Actionspiel könnte neben der Punktzahl auch die Treffsicherheit, die gebrauchte Zeit und Menge der gefundenen Geheimnisse angezeigt werden. In einem Puzzlespiel sollten Sie auch mehr bewerten als nur die Endpunktzahl. Führen Sie für jeden Aspekt des Spieles High-Score-Listen ein. Warum sollte es in einem Prügelspiel keine Liste der schnellsten Knock-outs geben? Oder den höchsten Schaden, der mit einem einzelnen Angriff ausgeteilt wurde?

Geben Sie Ihren Spielern die Möglichkeit diese Ergebnisse online zu stellen. Stellen Sie sich vor, Sie haben in Ihrem Lieblingsspiel ein recht gutes Ergebnis. Sie vergleichen Ihre Werte online mit denen der anderen Spie-



ler und stellen fest, dass Sie sich im oberen Bereich der Liste befinden. Allerdings stockt Ihnen der Atem, als Sie das Ergebnis des Erstplazierten sehen... es kann doch nicht sein, dass der um so viel besser ist? Also geht es zurück zum Spiel, um herauszufinden man diese Punktezahl schlagen kann.

Ehrgeiz und ein gesundes Rivalitätsgefühl sind das Salz in der Suppe der Spiele. Nutzen Sie sie zu Ihrem Vorteil.

