



Frustspirale – Designschnitzer in Spieleklassikern

Description

Die gute alte Zeit, als Spiele perfekt waren. Man ging zu einem Händler, ergatterte eine Packung mit Handbuch und teilweise Schnickschnack wie Poster und konnte wochenlang unbeschwert zocken. Doch war das wirklich so?

[Retro ist in.](#) Völlig zurecht. Was aber bei den zahllosen Magazinen, Webseiten und YouTube-Kanälen auffällt, ist die Verklärung der längst vergangenen Zeit. Früher war alles besser. Die Spiele waren anspruchsvoller. Sie machten mehr Spaß. Wer genau hinsieht, vor allem mit dem heutigen Wissen über Gamedesign, stellt fest, dass die Perlen von damals oft Blender waren. Voller Designfehler, die teils zu einem absurd hohen Schwierigkeitsgrad führten. Ein paar dieser Schnitzer möchte ich aufzeigen.

Dabei konzentriere ich mich vorwiegend auf Hits, die zum großen Teil heute noch gefeiert werden. Alle genannten Spiele habe ich, mit Ausnahme der Adventures, in den letzten Wochen erneut gespielt. Die erwähnten Abenteuerspiele wurden in den vergangenen Jahren im Zuge der Artikelserie getestet.

Was ist eine Lernkurve?

Zum Glück sind die Zeiten, in denen man als Spieler gezwungen wurde, ein längeres Tutorial über sich ergehen zu lassen, vorbei. Heute bekommt man normalerweise eine kurze Anleitung, der Rest wird per Leveldesign geregelt. Dabei gehen Spiele so vor, dass sie eine neue Fähigkeit mittels einfacher Mechaniken erklären. Anschließend steigt der Schwierigkeitsgrad langsam an, bis er in einem epischen Bosskampf – oder was auch immer das entsprechende Genre voraussetzt – endet.

Ein Lehrstück für eine perfekte Lernkurve sind die beiden **Portal** Games von Valve. Angenehmer kann ein Spieler in die Welt, die Steuerung und die Mechanik nicht eingeführt werden. Level für Level werden neue Aspekte gelernt und vertieft, bis der Höhepunkt der Komplexität erreicht wird. Zum Ende hin wird es sogar eher etwas leichter, um es bis zum Schluss schaffen zu können.

Was ist perfekt?

Diese Perfektion erreichen nur wenige Spiele. Ein Beispiel ist die [Mortal Kombat](#) Serie. Spielt man auf leicht oder zumindest auf den unteren Stufen, sind die Gegner nicht schwer zu besiegen. Meistens werden sie langsam besser, aber es fühlt sich gut an. Man muss sich immer mehr anstrengen, kommt aber weiter. Und dann kommen die Endgegner. Je nach Teil ist bei Goro oder Motaro Schluss. Sie sind nicht nur wesentlich stärker und robuster als alle vorangegangenen Konkurrenten, sondern schlicht unfair. Einige Attacken landen keinen Treffer. Sie können Dinge, die kein anderer Gegner vorher konnte, und wischen binnen zehn Sekunden den Boden mit einem auf.

Und ganz ehrlich: Mortal Kombat hat es mit der Lernkurve wenigstens versucht.

Der Geheimagent

Wer kennt noch [Secret Agent](#)? Der lustige Plattformer von 1992 mit seiner [charmanten EGA-Grafik](#) ist eine Ansammlung von Frustmomenten. Die Levels sind frei wählbar, die Lernkurve verläuft aber in etwa so: In Level 1 stirbt man 10 Mal, in Level 2 100 Mal. Viele Fallen sieht man nicht sofort. Oder überhaupt nicht. Der Spieler muss pixelgenau, auf die Millisekunde exakt springen. Die meisten Dinge lernt man durch ständiges sterben. Besonders frustrierend in Level 2 ist, dass man kurz vor dem Ende in eine Falle tappt, neu starten muss, aber am Anfang eine langatmige Passage kommt, in der man ein Fass an Fallen vorbei über mehrere Ebenen schiebt.



Secret Agent

Spiel mir das Lied vom Tod

Dabei war das Spiel mit dem virtuellen Tod damals normal. Und in den meisten Games war es gut so. Das Problem am Agentenspiel bestand darin, dass man nicht im Level speichern konnte. Und wenn man am Ende starb, ging es bei null wieder los. Eine Lernkurve, im klassischen Sinn, gab es zudem nicht. Immerhin hatte man durch die freie Levelauswahl die Möglichkeit, andere Dinge zu probieren. Das war nicht bei allen Spielen so.

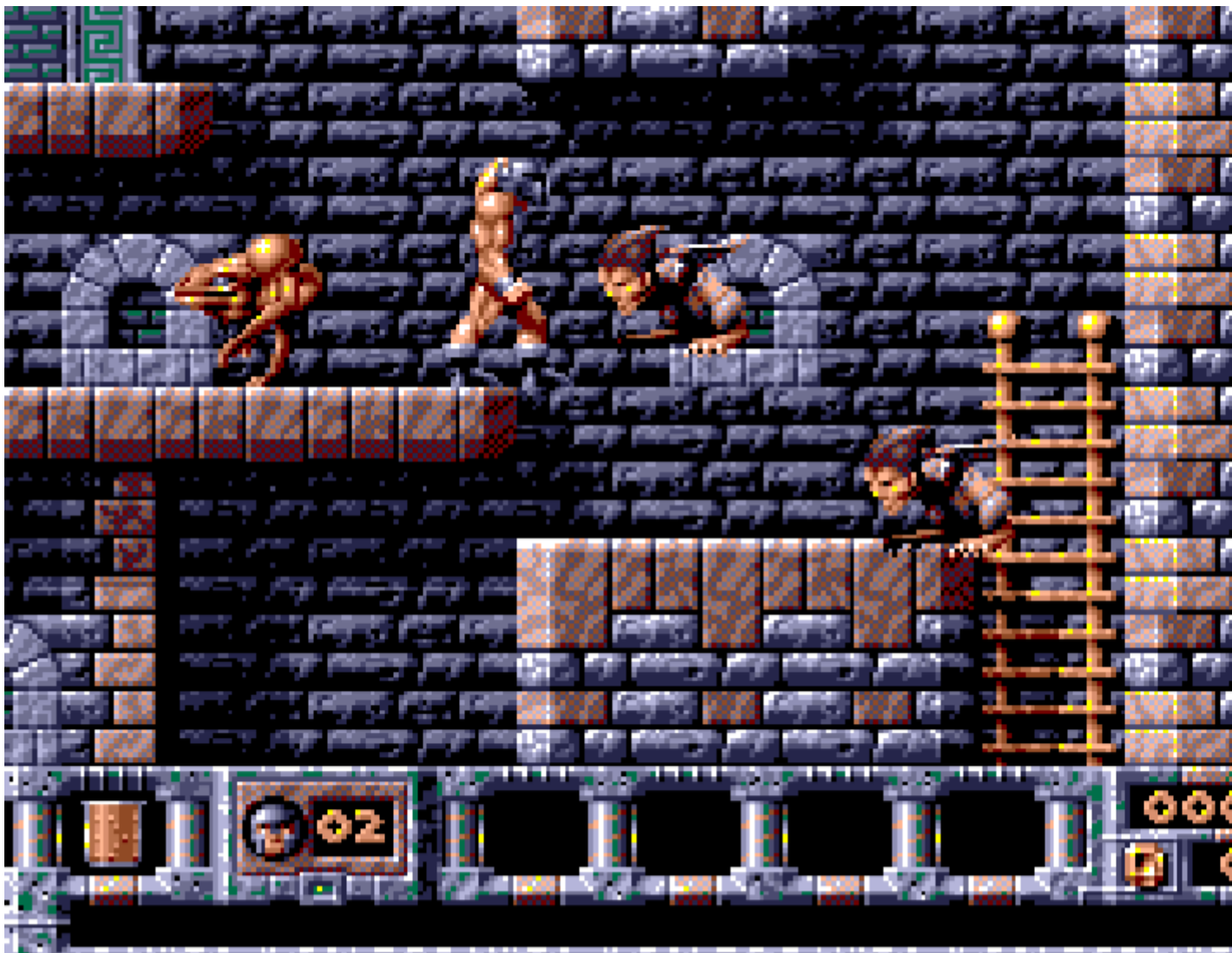
Götter

Meine persönliche Hassliebe ist **Gods** von The Bitmap Brothers. Das Jump-'n'-Run sah 1991 und weit darüber hinaus phantastisch aus und wurde von der Fachpresse überwiegend gefeiert. Das Titellied, Into the Wonderful, zog einen regelrecht in eine mythische Welt. Nach dem Hauptmenü hört der Spielspaß auf. Die Steuerung ist, vor allem auf dem PC, eine Zumutung. Die Hauptfigur sollte ein epischer Held sein, bewegt sich aber wie ein Sack Kartoffeln. Doch selbst wenn man sich daran gewöhnt, ist das Leveldesign extrem frustrierend. Immer wieder tauchen Gegner so knapp vor der

Spielfigur auf, dass man scheitern muss. Wer Level 1 schafft, hat schon Großartiges geleistet. Die Power Play vergab immerhin nur 74/100 Punkten. Im PC-Spiele ´93 Buch derselben Redaktion gab es nur 6/10. Zitat:

Gods ist nicht gerade das Programm, das ich einem absoluten Einsteiger ruhigen Gewissens empfehlen würde, aber für ambitionierte PC-Spieler hat es seinen Reiz. Ein Action-Adventure dieses Kalibers suchte man in der MS-DOS-Welt bislang vergeblich. Die oben erwähnten technischen Macken und der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad wären natürlich vermeidbar gewesen, aber das gute Spielprinzip (zwei Drittel Action, ein Drittel Puzzles) sorgt unterm Strich noch für eine freundliche Wertung.

Dem würde ich heute noch zustimmen. Das Game hat einige phantastische Elemente, aber ein Großteil der Spieler wird sie nie erleben.



Gods

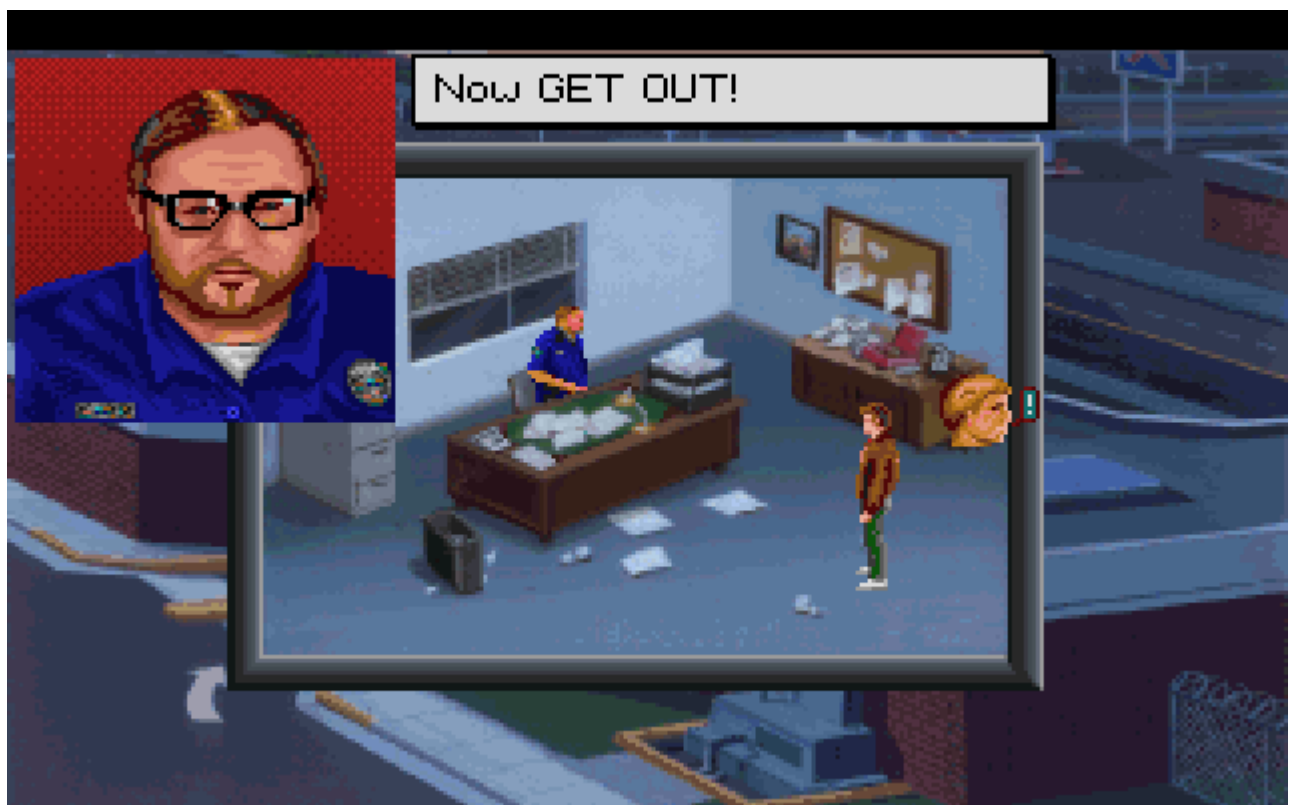
Immerhin gibt es auf Steam eine Remastered Edition. Die sieht nicht nur sehr gut aus, die Steuerung wurde ebenfalls verbessert. Es ist immer noch schwer, aber schaffbar. Im Kern muss man jedoch

festhalten, dass Gods ein Grafikblender war.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2021/06/Gods-Intro.mp4>

Das Problem der Bitmap Brothers

Dies war übrigens die Kernkompetenz von The Bitmap Brothers. Super Grafik, teils toller Sound, aber abartig schwierige Spiele mit groben Schnitzern im Leveldesign. So etwa in [The Chaos Engine](#) von 1993. Leider hatte ich das damals nicht auf dem PC, doch ein paar Freunde spielten es auf dem Amiga. Durch GOG konnte ich es nachholen und merkte, dass ich ein ähnliches Problem damit hatte wie die alten Schulkameraden. Keine zehn Schritte im ersten Level, wird man von Horden von Feinden überrannt, ohne sich mit der Steuerung vertraut machen zu können. Die Figur kann entweder nur laufen oder schießen, was die Kontrolle und vor allem das Ausweichen unnötig erschwert. Mit genug Abstand zum Gegner funktioniert dies, aber diese tauchen oft 10 Pixel vor dem Spieler auf. Die einzige Chance besteht aus Dauerfeuer, möglichst weit weg vom eigentlichen Spielgeschehen. Immer in der Hoffnung, genug Feinde zu treffen.



Police Quest 3

Dass man in Actionspielen viel starb, verstand sich von selbst. Doch auch Adventures sparten nicht mit dem Tod am Bildschirm. Sierra war dafür geradezu berüchtigt. Die Absurditäten gipfelten in der [Police Quest](#) Serie, in der man verlor, wenn man sich nicht exakt an die Polizeivorschriften hielt. Besonders bei PQ 3. Einige Spieler mochten das. Wenn man vorher speicherte, war es lustig zu erfahren, auf welche Art man in [King's Quest](#), [Larry](#) oder [Space Quest](#) sein Leben lassen konnte. Wenn nicht, kann es einem, wie in **The Legend of Kyrandia** (1992) von Westwood Studios passieren, dass man an nahezu jeder Ecke verreckt.



The Legend of Kyrandia

Lauf in die Sackgasse

Ein beliebter Spaß der 1980er und Anfang 1990er waren Labyrinthe. In Rollenspielen zeichnete man hierzu noch die Karten selbst auf Millimeterpapier, weshalb die Automap-Funktion von **Lands of Lore: The Throne of Chaos** (1993) von Westwood Studios durchaus umstritten war. Das Game sah mit seiner VGA-Grafik grandios aus. Die englische Sprachausgabe tat ihr Übriges, um den Spieler zu verzaubern. Doch die endlosen Gänge, die sucherein in labyrinthartigen Wäldern, ermüdeten schnell, was vor allem an der trägen Steuerung lag, die zu ihrer Zeit im Genre als flott und entschlackt galt.



Lands of Lore: The Throne of Chaos

Nazis in Labyrinthen

Die Handhabung von [Wolfenstein 3D](#) hingegen war 1992 einwandfrei. Die Sucherei nach Geheimgängen war etwas beschwerlich, weil man andauernd an den Wänden klebte, die Taste zum Türöffnen drückte und dieses nervige Geräusch ertragen musste, aber ansonsten war der Hit von id Software tadellos. Bis auf zwei Kleinigkeiten. Erstens passierte es immer wieder, dass Gegner direkt hinter einer Tür standen oder hinter der nächsten Ecke und schneller unseren Kopf trafen, als man „scheiß Faschisten“ rufen konnte. Noch frustrierender waren die endlos gleichen Labyrinthe mit gleichfarbigen Wänden, in denen man Schlüssel suchte und anschließend nicht mehr wusste, wo die passende Tür war.



Wolfenstein 3D

Mit unnützen Laufwegen kennt sich das Adventure-Genre bestens aus. Im Idealfall beschränkt sich das Spiel auf ein kleines Areal, in dem sich die Wege in Grenzen halten. Ggf. wird das Abenteuer in Kapitel unterteilt, um die Anzahl der Wege und unnötigen Kombinationen von Objekten zu zählen.

Unendliche Weiten

In **Simon the Sorcerer 1** (1993) von Adventure Soft, aber auch in vielen anderen Abenteuern, fand man es lustig, gefühlt tausend Sets zu erstellen, inklusive einem Wald, durch den man sich laufend von A über B nach C bewegen musste. Stundenlang. Auch dieses Spiel sieht unglaublich gut aus, ist witzig, charmant, intelligent, aber die endlose Lauferei treibt einen in den Wahnsinn.



Simon the Sorcerer 1

Noch frustrierender sind Sackgassen, in denen man nicht einmal ein Feedback bekommt. Bei Adventures kam dies relativ häufig vor, etwa in [Maniac Mansion](#) (1987) von Lucasfilm Games. Geriet man in eine solche, konnten Jahre vergehen, ohne das Spiel beenden zu können. Die Lösung bestand darin, neu zu starten oder einen Spielstand zu laden, bevor man in die Sackgasse kam.



Maniac Mansion

Wer hat das entschieden?

Es gibt Designentscheidungen, bei denen man durchaus an der Unzurechnungsfähigkeit der Entwickler zweifeln darf. Sogar bei großen Titeln, bei Hits. Die Liste der „Warum zur Hölle habt ihr das getan?“-Entscheidungen ist lang, an dieser Stelle möchte ich nur zwei Beispiele nennen.

Sonic the Hedgehog erschien 1991 und war Segas Antwort auf **Super Mario** von Nintendo. Ich spielte das vor allem auf dem Game Gear, mochte die Welt, die Musik und die unglaubliche Geschwindigkeit des blauen Igels. In der Werbung raste die Figur immer wie eine Flipperkugel durch das Level. Das Scrolling war butterweich und Mario wirkte dagegen wie ein alter Mann mit Gehhilfe.

Werbung und Wirklichkeit

Tatsächlich aber waren Werbeversprechen und Realität zwei unterschiedliche Welten. Sonic war schnell, doch nur für 3 Sekunden. Laufend geriet man in irgendeine Falle, die den Igel ausbremste.

Und wenn man das Level wirklich beherrschte, exakt sprang, alle Hindernisse überwand, verpasste man 90 % des Levels. Die Designer hatten nämlich die Idee, viele Verstecke und Boni einzubauen, die man nur fand, wenn man Sonic so spielte, wie es nie gedacht war. Großartiger Humor!

Fast noch bescheuerter fand ich eine Designentscheidung bei **Full Throttle** (1995, auf Deutsch „**Vollgas**“) von LucasArts. Das Point-and-Click-Adventure-Genre war damals in der Krise, also suchten die Designer nach Wegen, das scheinbar öde Lösen von Rätseln aufzupeppen. In Indiana Jones gab es Boxkämpfe, was zu der Filmvorlage passte. In **Indiana Jones and the Last Crusade** (1989) konnte man am Anfang sogar an der Universität trainieren. Eine großartige Idee! In [Sam & Max Hit the Road](#) (1993) gab es Minispiele, die sich hervorragend in das Setting einfügten, meist optional und immer leicht zu schaffen waren.



Indiana Jones and the Last Crusade

Und in Full Throttle? Hier gab es Actionsequenzen, die zwar thematisch passten, aber schlecht umgesetzt wurden und nervten. Vor allem, wenn man den Kontext betrachtet. Die Rätsel waren extrem einfach zu lösen, selbst nach heutigen Standards. Und plötzlich kommt, wie aus dem Nichts, der Action-Part, der mechanisch nicht zum Rest passen will. Frustrierend ist, wenn man die Abschnitte für Geschicklichkeit nicht schafft und deswegen nie das Ende sehen kann, da LucasArts keine Möglichkeit eingebaut hat, diese Stellen mit Köpfchen zu überwinden.



Sam & Max Hit the Road

Fazit

Ja, früher gab es großartige Spiele und einige der hier erwähnten mag ich immer noch. Aber man sollte nicht so tun, als wären die vergangenen Jahrzehnte perfekt gewesen. Frustrierend ist, dass heute noch viele o. g. Fehler begangen werden. Mit dem Unterschied, dass es heutzutage mehr Spiele und damit Alternativen gibt.

Als Hobbyspieleentwickler kann man davon nur lernen. Ein sanfter Einstieg, Vermeidung von unnötigen Frustrmomenten, Abbau überflüssiger Komplexität, umgehen von Sackgassen und unerwarteten Toden helfen bereits.

Das bedeutet nicht, dass man nur noch Spiele entwickeln sollte, die sich von selbst spielen. Games sollen nicht nur Spaß machen, sondern Herausforderungen bieten. Das funktioniert, ohne unfair zu sein.

Vergessen darf man nicht, dass ein paar Titel deshalb zum Hit wurden, weil sie so schwer waren. Für den Entwickler ist dies aber ein unkalkulierbares Risiko, welches man als Hobbyentwickler dennoch hin und wieder eingehen kann. Im besten Fall schafft man mehrere Schwierigkeitsgrade oder zumindest Alternativen, etwa einen frei wählbaren Hardcore-Modus oder entsprechenden Abschnitt. Es sollte die Entscheidung des Spielers sein, wenn er sich quälen will, nicht die des Gamedesigners.

Date Created

25. Juni 2021

Author

sven