



Das Element der Überraschung

Description

Spielmechanik ist zweifellos ein wichtiger Aspekt von Videospielen, doch ein wirklich gutes Spiel besteht aus so viel mehr. Es ist das Zusammenspiel verschiedener Elemente, das Gamer nachhaltig beeindruckt. Und eines dieser entscheidenden Elemente, das den Unterschied ausmacht, ist das fesselnde und überraschende Moment der Spielerfahrung: das Element der Überraschung.

Was versteht man darunter?

Wenn das Spiel abstürzt oder sich der Spielstand nicht mehr laden lässt, ist das mit Sicherheit auch eine Überraschung, aber das ist damit nicht gemeint. Kurz gesagt versteht man darunter alles, was von der dominierenden Spielmechanik abweicht und somit – in einer positiven Weise – die Muster durchbricht. Dabei ist das Element der Überraschung nicht nur auf die Spielmechanik oder auf die Spieleentwicklung alleine beschränkt.

Selbst bei Zeitungsartikeln, in Büchern, Filmen, Serien und der Musik arbeitet man damit, warum also nicht auch in Spielen?

Überraschungen machen Arbeit

Der Hauptgrund, warum das Element der Überraschung in Hobbyprojekten oft vernachlässigt wird, liegt im erhöhten Aufwand. Insbesondere Anfänger sind bereits zufrieden, wenn sie es schaffen, einen Spieleklassiker wie **Tetris** nachzubauen. Sobald das Spiel veröffentlicht ist, wird zum nächsten Projekt übergegangen, ohne viel Feinschliff zu betreiben.

Selbst viele Indie-Titel leiden darunter, dass sie fast ausschließlich auf einer simplen Spielmechanik basieren. Obwohl sie handwerklich gut gemacht und stimmig sind, fehlen ihnen oft die großen Momente, an die man sich nach dem Spiel gerne erinnert. Es ist jedoch unbestreitbar, dass die Schaffung solcher Momente oft mit großem Aufwand verbunden ist, da individuelle Grafiken und Sounds erstellt werden müssen, die im schlimmsten Fall nur einmal im Spiel vorkommen. Möglicherweise werden sie sogar überhaupt nicht wahrgenommen, wenn der Spieler diese Stelle

verpasst oder nicht so weit kommt.

Die Vorteile solcher Bemühungen sind jedoch unbestreitbar. erinnert sich noch jemand an das großartige letzte Level von **Braid**, wo alles, was man als Spieler erfahren hat, auf den Kopf gestellt wird? Oder die Bosskämpfe der beiden **Portal** Spiele? In **Sam & Max Hit the Road** gab es ungewöhnliche Minispiele, wie das Schlagen von Ratten mit einem Holzhammer, die für das damalige Genre unkonventionell waren.



Minispiel in Sam and Max

Die Liste solcher Beispiele ließe sich beliebig fortsetzen, aber entscheidend ist, dass wir uns an sie erinnern. Genau für diese Momente, die Emotionen hervorrufen können, ist der Mehraufwand wichtig.

Womit kann man Spieler überraschen?

Es ist grundsätzlich besser, solche Elemente von Anfang an in die Planung einzubeziehen und sich intensiv Gedanken darüber zu machen. Obwohl es natürlich auch spontane Überraschungen während der Entwicklung geben kann, ist es oft schwieriger, nachträglich Dinge einzubauen, die ursprünglich nicht geplant waren, wie zum Beispiel ein „Spiel im Spiel“.

Handlung

Die Handlung ist ein Bereich, der vergleichsweise geringeren Aufwand erfordert, insbesondere wenn die Spielmechanik unberührt bleibt. Eine fesselnde Geschichte mit überraschenden Wendungen ist ein

bewährtes Element in Büchern und bildgebenden Medien. Serien wie *Lost* oder *Game of Thrones* kommen vielen dabei in den Sinn. Dieses Konzept lässt sich auch auf bestimmte Genres wie Abenteuer- oder Rollenspiele übertragen. Allerdings sollte man, ähnlich wie in den genannten Serien, darauf achten, es nicht zu übertreiben, da dies den Spieler erschöpfen und im schlimmsten Fall zu einem unbefriedigenden Ende führen könnte.

Leveldesign

Das Leveldesign kann ein überraschendes Element bieten, indem es das gewohnte Muster durchbricht. Levels, die unerwartete Strukturen aufweisen, können den Spieler überraschen. Beispielsweise könnte ein Level mit einem langen Gang beginnen, der spielerisch eher anspruchslos ist, nur um dann in einen Raum mit acht Türen zu führen, hinter denen sich jeweils ein großer Abschnitt verbirgt. Oder ein Level, in dem der Spieler sich wie in einem Hochhaus von unten nach oben kämpfen muss, kann für eine unerwartete Wendung sorgen.

Überraschungen können auch eine größere Dimension annehmen, beispielsweise wenn der Spieler die Karte betrachtet und erkennt, dass das Level, in dem er sich befindet, die Form eines Pentagramms hat.

Bossgegner

Bossgegner sind ein häufig verwendetes Element der Überraschung, wie im Beispiel von *Portal* zu sehen ist. Ein weiteres Beispiel dafür ist der erste Boss in [Quake](#), der auf eine spezielle Weise besiegt werden muss. Die Entwicklung eines Bossgegners erfordert oft erheblichen Aufwand, da er in der Regel nur einmal im Spiel vorkommt und besondere Fähigkeiten, Grafiken, Sounds und Mechaniken benötigt.

Bossgegner unterscheiden sich in der Regel durch ihre Größe, Ausdauer und ihr Verhalten. Oft können sie nur durch einen bestimmten Trick besiegt werden.

In **Portal 2** muss der Spieler den Angriff des Endgegners durch ein Portal auf ihn lenken und durch ein überraschendes Element verstärken. Das Geniale dabei ist, dass im Verlauf des Spiels immer wieder Hinweise auf die Lösung gegeben werden, ohne dass der Spieler es direkt erkennt. Doch wenn der Spieler den Mond am Himmel sieht und in einer brenzligen Situation ist, kommt er spontan auf die Lösung, was ein intensives Gefühl erzeugt, insbesondere in Verbindung mit dem großartigen Abspann.

Widerkehrende Bosse

Natürlich gibt es auch in einigen Spielen wiederkehrende Bossgegner, die gelegentlich auftauchen, wie in vielen **Super Mario**-Spielen, **Sonic**, **Mega Man** usw. Im ersten Teil von [Duke Nukem](#) entkommt uns der Bösewicht in den ersten beiden Episoden, bevor wir ihn im dritten Teil endgültig besiegen. Doch solche Kämpfe werden normalerweise immer anspruchsvoller und auch hier gibt es meistens einen speziellen Trick, wie der Gegner besiegt werden kann.

Ein weiteres Beispiel aus einem eigenen Spiel, [Glow](#), ist der zweite Bossgegner. Es handelt sich um einen riesigen aufrecht stehenden Drachen, der die gesamte Höhe des Bildschirms ausfüllt. Er schlägt mit seinem Schwanz aus und stampft mit dem Fuß, was Feuerbälle regnen lässt. Der Spieler kann mit

der Pistole, Feuerbällen oder Blitzen auf ihn schießen, aber der Drache ist dagegen ziemlich resistent. Er kann jedoch sehr einfach besiegt werden, wenn der Spieler sich mit dem Schwert heranwagt und auf ihn einschlägt. Mit dem richtigen Timing wird der Kampf dann zum Kinderspiel.

Rätseldesign

Insbesondere in Adventures erweist es sich als erfrischend, wenn das Rätseldesign von der gewohnten Mechanik abweicht. Diese besteht meistens aus dem Auffinden, Untersuchen, Kombinieren und Verwenden von Objekten. In Spielen wie [Larry 1](#) und [Space Quest 1](#) wird jedoch gelegentlich das Glücksspiel als Interaktionselement eingeführt, um ausreichend Geld für kommende Aufgaben zu erlangen.



In Larry 1 müssen wir in einem Casino Geld verdienen

Mitunter treten auch Schachrätsel, mathematische Herausforderungen, das Verbinden von Leitungen und andere singuläre Elemente auf.

Geheimnisse und Belohnungen

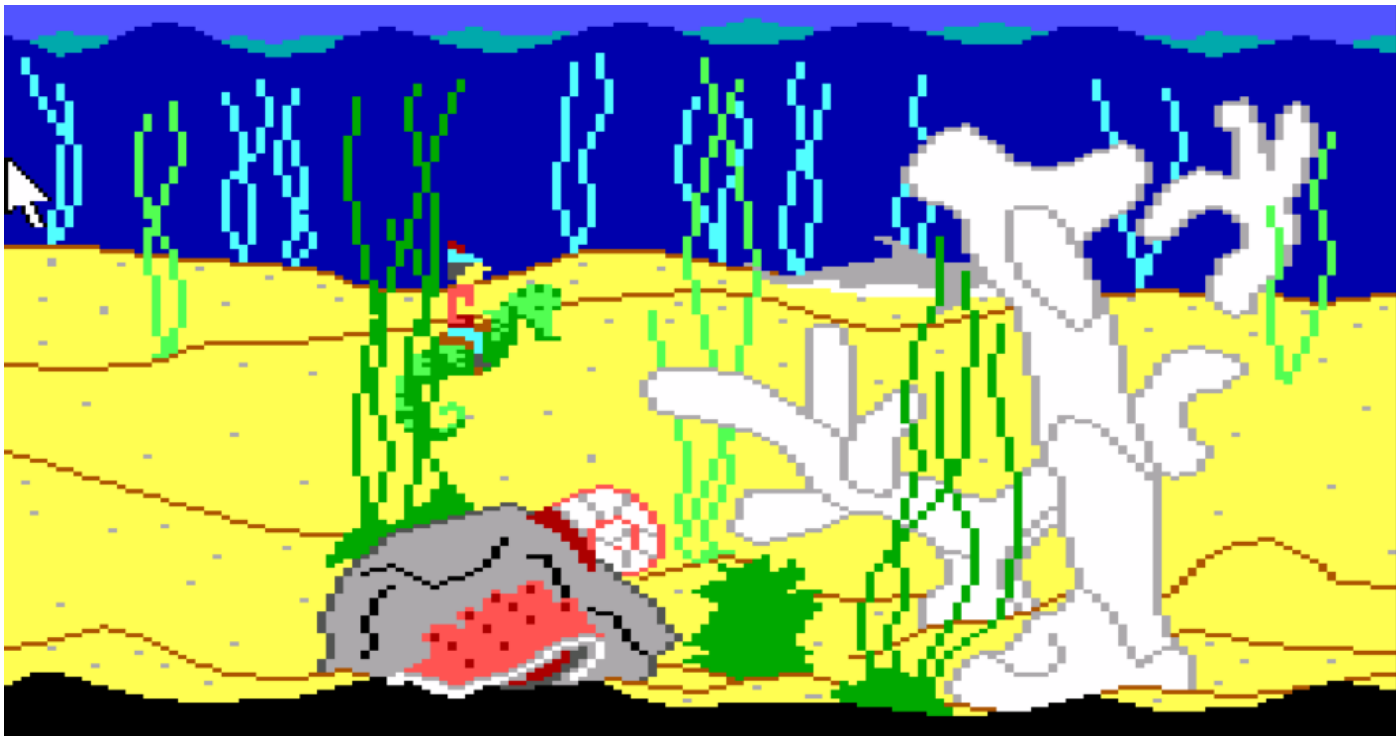
Dieses Themenfeld erstreckt sich über ein breites Spektrum. Es beginnt mit versteckten Räumen, wie sie etwa aus [Wolfenstein 3D](#), [Doom](#) und Quake bekannt sind. Spieler, die das Level gründlich erkunden und zahlreiche Versuche unternehmen, werden mit Schätzen, Ausrüstung und anderen Entdeckungen belohnt.

Auch Easter Eggs und Referenzen auf andere Spiele gehören dazu. Sofern sie in angemessenem Maße eingesetzt werden, können sie äußerst positiv aufgenommen werden.

Eine Belohnung muss nicht zwangsläufig aus Ressourcen wie Punkten, Energie, Munition oder Waffen bestehen. Oftmals erweist sich bereits ein treffender Witz als eine erfreuliche Belohnung. Beispielsweise bringt Duke Nukem in Teil 3 an speziellen Orten, die der Spieler aufspüren muss, einen Spruch, der als äußerst bereichernd empfunden wird.

Neue Gameplay-Mechaniken

Dies kann oft in Kombination mit Minispielen oder in Verbindung mit dem bereits erwähnten Rätseldesign auftreten. Ein Beispiel dafür ist **King's Quest II**, bei dem der Spieler überrascht feststellt, dass die Hauptfigur nicht nur schwimmen, sondern auch tauchen kann. Dieses Element war bereits im ersten Teil vorhanden, aber in der Fortsetzung reiten wir auf einem Seepferdchen durch das Meer.



In Kings Quest II reiten wir auf einem Seepferdchen

Animationen

Ja, auch Animationen können überraschen. Ein Beispiel hierfür sind Plattformer wie **Earthworm Jim**. Die Überraschung tritt ein, wenn man die Spielfigur in Ruhe lässt.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/07/Earthworm-Jim-steht-still.mp4>

Ein weiteres Beispiel ist **Day of the Tentacle**. Die Charaktere verfügen über viele einzigartige Animationen, die – da sie einzigartig sind – nur an einer Stelle im Spiel auftreten. Dies erfordert einen erhöhten Produktionsaufwand, da viele Sprites für jeweils nur einen Moment erstellt werden müssen. Aber genau das macht es auch so besonders.

Sonstiges

LucasArts spielte gerne mit ihrem eigenen Logo, das am Anfang und/oder am Ende ihrer Spiele angepasst wurde. Es war immer aufregend zu sehen, wie das vertraute Logo verändert wurde.

Überraschungen können auch in den Credits auftreten oder in Form von Minispielen, die im Hauptmenü gestartet werden können. In **Catacomb 3D** von 1991 konnte man beispielsweise eine Runde „Skull’n Bones“ spielen.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/07/Skulln-Bones.mp4>

Sierra On-Line überraschte die Spieler besonders in den 1980er Jahren mit teils originellen Todesarten. Obwohl sie manchmal ärgerlich waren, sorgten sie auch für Unterhaltung, wie zum Beispiel in der Larry-Serie. Sprach man die falsche Frau an, konnte dies zu einem unerwarteten Ableben führen.

Der Mehraufwand lohnt sich!

Ja, es stimmt, dass die Integration überraschender Elemente einen höheren Aufwand erfordert. Und in den meisten Fällen reicht ein einziges Element der Überraschung nicht aus, um ein gutes Spiel zu schaffen, was die Bemühungen weiter steigert.

Die gezeigten Beispiele, die nur einen winzigen Bruchteil darstellen, verdeutlichen jedoch die Auswirkungen des Überraschungselements auf den Spieler: Es erzeugt positive Emotionen und sorgt dafür, dass auch Jahrzehnte später positiv über diese Spiele gesprochen wird. Oftmals sind es gerade diese Szenen, die als Screenshots oder kurze Videos in den sozialen Medien geteilt werden. Der Mehraufwand führt nicht nur zu einem besseren Spiel, sondern auch dazu, dass die Menschen darüber berichten.

Weiterführende Links

[2D-Leveldesign](#)
[Statistiken in Spielen](#)
[Team oder solo?](#)
[Frustspirale – Designschnitzer in Spieleklassikern](#)

Date Created

28. Juli 2023

Author

sven