



Die hohe Kunst des Rätseldesigns

Description

Ein paar Genres leben teilweise oder ausschließlich von Rätseln. Mit Köpfchen statt mit der Waffe muss der Spieler Aufgaben lösen, um weiter zu kommen. Wenn die Feder stärker ist als das Schwert, gibt es dem Spieler ein ganz besonderes Glücksgefühl. Doch wie funktionieren herausragende Rätsel? Dieser Frage versuchen wir auf den Grund zu gehen.

Zeitreisen und Essig

Es ist kein Geheimnis, dass [Day of the Tentacle](#) (DotT) von 1994 für Sven das beste Adventure aller Zeiten ist. Das liegt nicht nur an der zeitlosen Grafik, dem Humor und der Atmosphäre, sondern auch den teils sehr originellen und lustigen Rätseln. Jedes Mal, wenn er an dieses Spiel denkt, fällt ihm das Essig-Rätsel ein.



Die Zeitreise in Day of the Tentacle kann beginnen

Hoagie, Laverne und Bernhard sind vierhundert Jahre auseinander in drei Zeiten verteilt. Hoagie, der zweihundert Jahre in der Vergangenheit steckt, braucht u. a. Essig, aber das gibt es im ganzen Spiel nicht. Jedoch findet er eine Weinflasche. Diese wird in eine Zeitkapsel gesteckt und abgelegt. Laverne, die sich in der Zukunft befindet, kann sich die Zeitkapsel nehmen und muss einen Dosenöffner verwenden – den sie über die Zeitmaschine von Hoagie bekommt – um sie zu öffnen. Über die Jahrhunderte wurde aus dem Wein Essig. Diesen kann die verrückte Laverne per Zeitmaschine an Hoagie zurückschicken.

Dieses kleine Rätsel beinhaltet fast alles, was dieses Spiel so genial macht. Das Spiel mit den Personen, die vierhundert Jahre Distanz, die Zeitmaschine. Und ja, wenn man die Lösung kennt, ist es einfach. Wenn man selbst draufkommt, ist es hingegen ein erhabenes Gefühl.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/09/Katz-und-Maus.mp4>

Rätsel als Standardkost

Auch in DotT ist nicht jedes Rätsel genial. Das muss auch nicht sein. Häufig sind Rätsel einfach nur Standardkost, was besonders am Anfang eines Spiels wichtig ist. Der Spieler braucht

Erfolgslebnisse und muss sich mit der Spielmechanik vertraut machen. Da kann es schon passieren, dass das erste Rätsel daraus besteht, in einer Schublade einen Schlüssel zu finden, um die Tür öffnen zu können.

Der erste Akt von **Freddy Pharkas** (1993) besteht im Prinzip nur daraus, dass man Medizin für seine Kunden zusammen rührt. Das wird zwar mit jedem Mal etwas anspruchsvoller, ist aber dank Handbuch keine große Herausforderung. Um den Spieler bei Laune zu halten, bietet das Spiel quasi minütlich mehrere Lacher.



Zu Beginn mischt Freddy verschiedene Rezepte zusammen

In **Space Quest I** (1986) und vielen anderen Spielen ist es ähnlich. Die ersten Rätsel bestehen aus recht simplen Aufgaben. Objekte untersuchen, nehmen, Schalter betätigen und dergleichen. Wie meistens bei den alten Sierra-Abenteuern ist es aber so, dass man sehr genau sein muss und erst durch zahlreiche Tode zur Lösung „inspiriert“ wird. Etwa, wenn man in **Larry I** (1987) bei der ersten Frau kein Kondom benutzt und später an einer Geschlechtskrankheit stirbt.

Versuch, Irrtum und schlechte Rätsel

Es gibt in Spielen so viele schlechte Rätsel, dass sie sich sogar klassifizieren lassen. Die häufigsten sind:

Moon Logic Rätsel

Dies sind Rätsel, bei denen die Logik im Spiel nicht der realen Logik entspricht und die Lösung daher unvorhersehbar oder unverständlich ist. Spieler müssen oft außerhalb des üblichen Denkens nach Lösungen suchen.

Pixel Hunting

In einigen Spielen müssen Spieler winzige, schwer erkennbare Objekte in der Spielwelt finden, um voranzukommen. Dies kann frustrierend sein, da es oft viel Zeit in Anspruch nimmt und wenig zur Spielerfahrung beiträgt.

Trial-and-Error Rätsel

Hier müssen Spieler Lösungen durch wiederholtes Ausprobieren verschiedener Optionen finden, ohne klare Hinweise darauf zu haben, was zu tun ist. Dies kann zeitaufwendig und entmutigend sein. Darunter fallen auch unlogische Kombinationen.

Zeitbasierte Rätsel ohne Warnung

Rätsel, bei denen Spieler eine Aktion innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens ausführen müssen, ohne klare Vorwarnung, können dazu führen, dass Spieler unerwartet scheitern und von vorne beginnen müssen. Einige Sierra-Spiele waren dafür berüchtigt, etwa **Police Quest III** (1991). Normalerweise neigt man dazu, bei einem neuen Spiel alles zu untersuchen, die Räumlichkeiten kennenzulernen. Bei PQ III ist das nicht möglich: Man „stirbt“ bereits am Anfang, wenn man zu spät zu einem Meeting kommt.

In Freddy Pharkas gibt es auch einige Rätselketten, die man unter Zeitdruck lösen muss. Dies wird i. d. R. angekündigt oder zumindest angedeutet. Man kann also sofort speichern. Allerdings wird nie angegeben, wie viel Zeit man noch hat.

Unfaire Schwierigkeitsgrade

Rätsel, die unverhältnismäßig schwierig sind, ohne ausreichende Hinweise oder Anleitungen, können Spieler frustrieren und das Spielerlebnis negativ beeinflussen. Dazu können komplexe Schachrätsel zählen, wenn der Spieler kein Schach spielt oder nicht besonders gut darin ist.

Mikromanagement-Rätsel

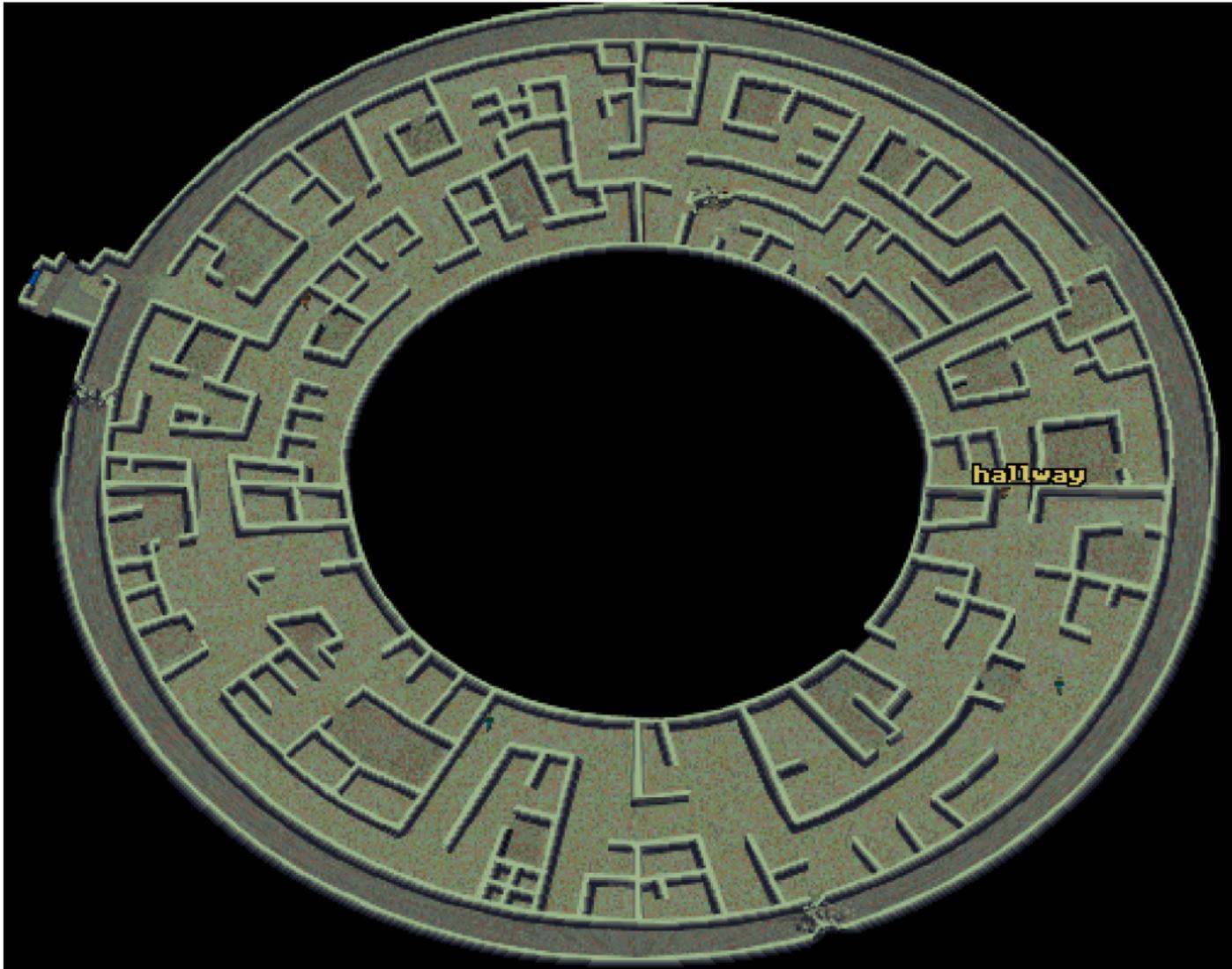
Rätsel, die sich stark auf das Verwalten von Inventar oder Ressourcen konzentrieren, können den Spielfluss stören und die Spieler von der eigentlichen Geschichte und dem Erkunden ablenken.

Sprachbarrieren

Rätsel, die auf kulturellen oder sprachlichen Unterschieden basieren und für Spieler außerhalb einer bestimmten Region oder Kultur schwer zu verstehen sind. Wenn man einen Wortwitz verpasst, ist das normalerweise nicht so schlimm. Aber wenn man aufgrund Zweideutigkeiten, die möglicherweise nicht einmal übersetzt wurden oder übersetzt werden können, ein Rätsel nicht lösen kann, ist es ziemlich frustrierend. Dies ist übrigens ein häufiges Problem deutscher Spiele im Ausland.

Zwangsweise Kampfträtsel

In Adventurespielen, die sich nicht hauptsächlich um Kämpfe drehen, können zwangsweise Kampfträtsel die Spieler aus der Erfahrung herausreißen und die Atmosphäre des Spiels beeinträchtigen. Berühmt dafür sind die beiden **Indiana Jones** Adventure, wobei die meisten Kämpfe sich hier umgehen lassen und relativ einfach sind. Nerviger ist hingegen die Fahrerei in **Full Throttle** (1995). Thematisch passt es zwar sehr gut zum Spiel, aber die Mechanik ist relativ schlecht umgesetzt und lässt den Spieler permanent scheitern. Irgendwann fragt man sich, warum man sich ein Adventure gekauft hat, wenn man so viel Motorrad fahren muss.



Der äußere Ring von Atlantis in [Indiana Jones and the Fate of Atlantis](#) ist ein großes Labyrinth, in dem wir gelegentlich kämpfen müssen

Space Quest I und der Felsen

Eines der besten Momente in Space Quest I ist die Szene mit der Roboterspinne. Nachdem wir eine Bruchlandung hingelegt haben, folgt uns das Teil nach, um uns an den Krigen zu gehen. Die Lösung ist, wenn man sie weiß, sehr einfach. In den Gebirgen muss man die Spinne in eine Schlucht locken. Anschließend geht man einen Berg hoch und über eine Brücke, wo ein großer Felsen steht. Solche gibt es zahlreich im Spiel, doch mit allen anderen kann man nichts anfangen. Nun braucht es das richtige Timing und den Befehl PUSH ROCK, schon wird der Feind elegant vom großen Stein erschlagen.



Tod der Spinne! Wir warten, bis die Roboterspinne unter dem Stein steht

Höhepunkte bei Lucas Arts

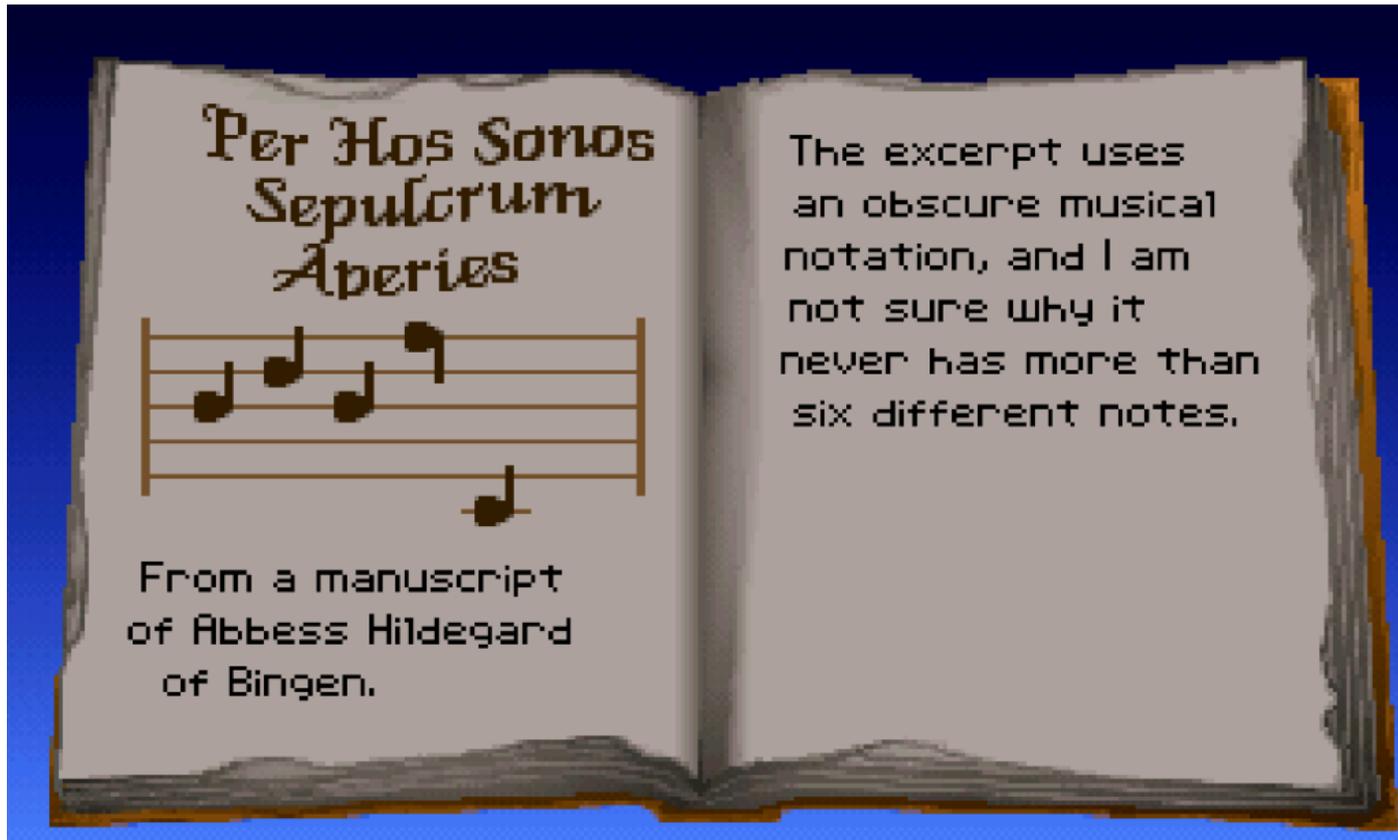
Relativ am Anfang von [Zak McKracken and the Alien Mindbenders](#) (1988) gibt es eine wunderbare Rätselkette, die als Beispiel für gutes Rätseldesign dient. Der Spieler muss eine Reihe von Gegenständen und Aktionen kombinieren, um voranzukommen. Er muss einen Ast vom Baum brechen, ein Eichhörnchen mit Erdnüssen füttern, mit einem Messer einen Eingang in eine Felswand kratzen und schließlich mit einem Feuerzeug ein Feuer entzünden. Die Kombination von Naturmaterialien, Werkzeugen und Handlungen erfordert die logische Verbindung dieser Elemente, um ein Feuer zu erzeugen, das für den Fortschritt in der Geschichte notwendig ist. Dieses Rätsel verlangt von den Spielern, verschiedene Gegenstände auf kreative und sinnvolle Weise zu verwenden, was zu einem herausfordernden, aber lohnenden Erlebnis führt.



Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Der Mann mit dem Hut

Ein anderes Beispiel betrifft [Indiana Jones und der letzte Kreuzzug](#) (1989). Indy muss die „Totenkopfgel“ spielen, um eine Holztür zu öffnen. Das Tagebuch liefert die benötigten Noten, die Indy auf der Orgel spielen muss. Spieler müssen die Informationen aus dem Tagebuch entschlüsseln, die richtigen Tasten drücken und die korrekte Melodie spielen. Dieses Rätsel erfordert sowohl das Sammeln von Informationen als auch das Anwenden von musikalischem Wissen, um voranzukommen.



Ein tolles Rätsel in Indiana Jones: dank den Noten können wir ein Tor öffnen

Affeninsel

The Secret of Monkey Island (1990) ist u. a. für den Schwertkampf bekannt. Diesen kann man nur gewinnen, wenn man die Beleidigungen der Gegner passend pariert. Aber es gibt auch viele andere tolle Rätsel, wie etwa das Rätsel, um an den Kreditbrief zu kommen. Der Ablauf ist so:

Gehe zum Laden und sprich mit dem Mann.
Danach gehe zum Gefängnis und rede mit dem Gefangenen.
Gehe zurück zum Laden und sprich wieder mit dem Mann.
Frag nach einem Kredit.
Merke dir die Kombination zum Öffnen des Safes.
Schicke den Mann zur Schwertmeisterin.
Während der Mann weg ist, öffne den Tresor.
Nimm den Kreditbrief aus dem Tresor.



Auf dem Weg, das Rätsel um die Affeninsel zu lösen, müssen wir uns auch Spott gefallen lassen

Dieses Rätsel erfordert die Interaktion mit verschiedenen Charakteren und Gegenständen, um Zugang zu einem Kreditbrief zu erhalten. Es kombiniert das Lösen von Aufgaben in verschiedenen Orten und das Sammeln von Informationen, um letztendlich einen wichtigen Gegenstand zu bekommen. Spieler müssen die Dialoge aufmerksam verfolgen, um herauszufinden, wie sie den Kreditbrief bekommen können.

Hund und Hase

[Sam & Max – Hit the Road](#) (1993) ist natürlich nicht nur für seinen Humor, sondern tolle Rätsel bekannt. Hier ein Beispiel. Am Ort des Verbrechens finden wir Yeti-Haare und eine braune Hand. Wir spielen das Spiel „Wak-a-Rat“, gewinnen eine Taschenlampe und setzen die Glühbirne ein. Wir nehmen die Linse des Spiels und bekommen ein Claim Ticket von einem Typen und geben es beim *Lost & Found* ab. Dafür erhalten wir einen Magneten. Nun benutzen wir die Taschenlampe im *Tunnel of Love*, um das Boot anzuhalten. Wir entdecken eine Tür und betreten das Zimmer von Doug, dem Maulwurf. Er gibt uns einen neuen Platz auf der Karte: „Worlds Largest Twineball“.



In Sam & Max – Hit the Road können wir Wak-a-Rat spielen

Dieses Beispiel zeigt, wie das Spiel verschiedene Rätsel und Handlungsstränge kombiniert, um den Spieler dazu zu bringen, Orte zu erkunden, Gegenstände zu verwenden und mit Charakteren zu interagieren. Solche Rätsel verhalten sich kaskadenartig, weil eine Lösung automatisch zum nächsten Rätsel führt, wobei die Handlung vorangetrieben wird.

Die junge Detektivin

Auch **Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra** (1992) hat großartige Momente. Im dritten Akt geht es u. a. darum, Hieroglyphen zu entziffern.

In der ägyptischen Ausstellung stößt Laura auf eine Tafel mit Hieroglyphen, die an der Wand eingeritzt sind. Sie nimmt die Hieroglyphen zur Kenntnis und notiert sie in ihrem Tagebuch. Laura entdeckt die gleichen Hieroglyphen im Büro von Olympias. Mithilfe ihres Tagebuchs und der notierten Buchstaben entziffert sie die Hieroglyphen und findet zwei Schlüsselwörter: „tomb“ (Grab) und „womb“ (Leib).

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/09/20er-Jahre-Musik-uncut.mp4>

In Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra begeistern nicht nur die Rätsel, sondern auch die Stimmung der 1920er Jahre

Laura erinnert sich an diese Schlüsselwörter und untersucht Olympias Tisch genauer. Dort findet sie eine Flasche Schlangenöl. Durch das Entziffern der Hieroglyphen und die Verbindung mit den Schlüsselwörtern öffnet sich ein geheimer Gang. Sie betritt diesen Gang, der absolut dunkel ist. Zum Glück hat sie eine Ersatzlampe bei sich. Sie verwendet die Lampe, um den Gang zu beleuchten.

Laura entdeckt eine Notiz von Yvette auf einem Durchdrückpapier, das auf Olympias Tisch gelegt wurde. Die Notiz enthält wichtige Informationen. Sie findet den Dolch des Amon Ra in einem Netz im Werkraum. Laura untersucht Heimlichs Kammer und findet eine Mausefalle. Sie entschärft die Falle und erhält Käse als Gegenstand. In der Kammer entdeckt Laura ein Buch mit einem weißen Einband und einer violetten Umrandung.

Insgesamt bietet dieses Rätsel eine spannende Kombination aus Detektivarbeit, Code-Entzifferung, logischem Denken und Gegenstandsnutzung. Es trägt zur Tiefe der Handlung und zur Spielerinteraktion bei, was es zu einem interessanten und lohnenden Rätsel macht.

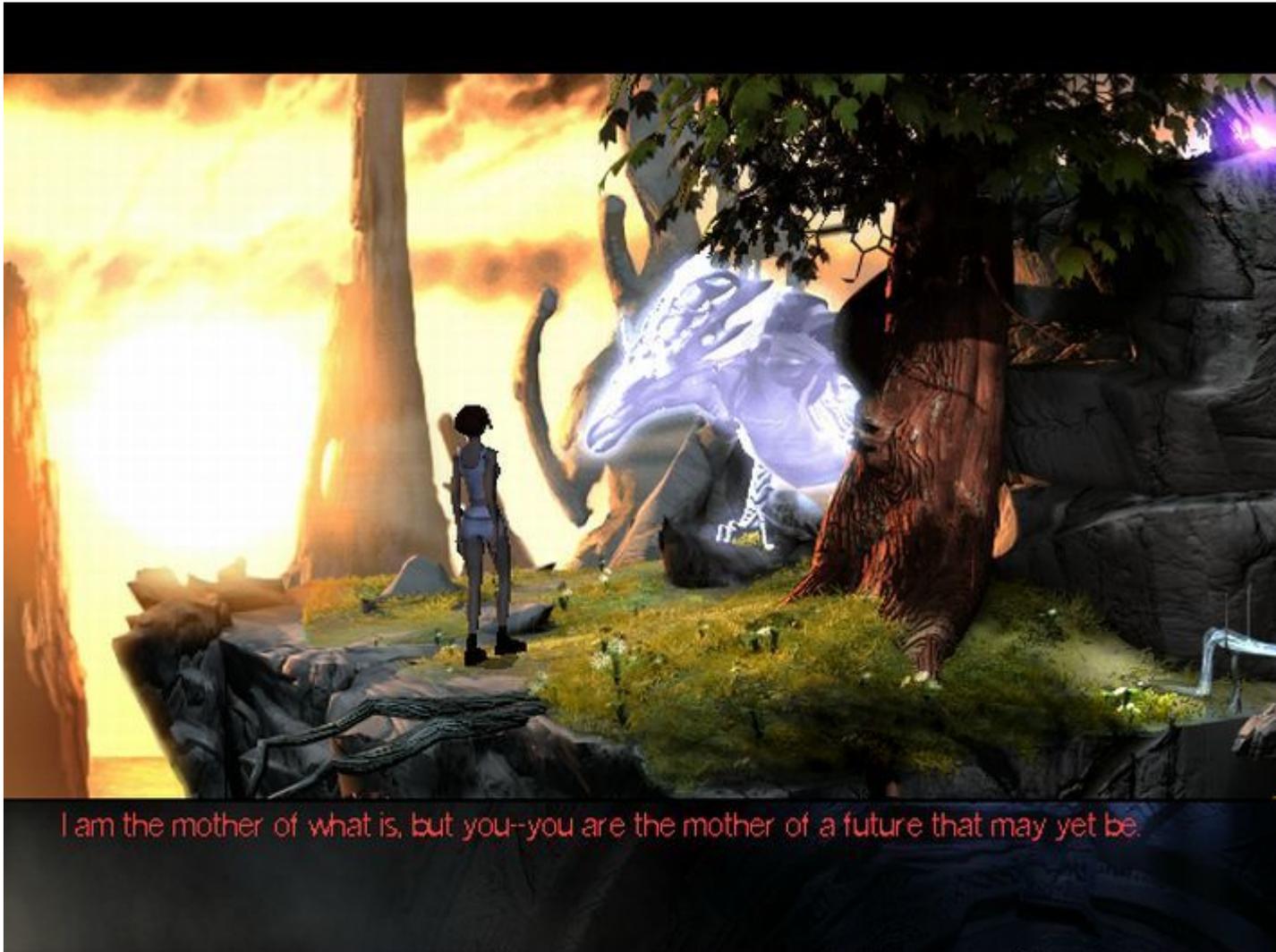
Das Formular

In Kapitel 3 von **The Longest Journey** (1999) muss die Hauptfigur April Ryan in der Polizeiwache bestimmte Aufgaben erledigen, um Zugang zu sensiblen Informationen zu erhalten. Eines der Rätsel besteht darin, das Formular für die Handwerker zu manipulieren, um ihre Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und die benötigten Informationen zu erhalten.

Das Rätsel läuft so ab:

April muss zuerst mit den Polizisten und Handwerkern in der Polizeiwache sprechen, um herauszufinden, dass die Handwerker gerade beschäftigt sind und ein Formular für Reparaturaufträge benötigen.

Sie sucht den Werkzeugkasten in der Nähe der Handwerker und nimmt das leere Auftragsformular heraus. April entdeckt, dass einer der Handwerker ein Problem mit seinem kaputten Spiegel hat. Sie muss die Medizin von einem anderen Handwerker erhalten, um ihm zu helfen.



The Longest Journey

Nachdem sie die Medizin hat, benutzt April den Schraubenzieher, um die Reißzwecke von der Uhr des Handwerkers zu entfernen. Sie legt die Medizin auf den kaputten Spiegel und bekommt einen Zettel mit einem Geburtstagshinweis.

April gibt den Handwerkern das manipulierte Auftragsformular mit dem Hinweis auf den Geburtstag und überzeugt sie, es zu unterzeichnen und zu verarbeiten.

Die Handwerker werden abgelenkt, und April hat die Möglichkeit, den Sicherungskasten mit dem Schraubenzieher zu manipulieren, um sich Zugang zu den sensiblen Informationen zu verschaffen.

Dieses Rätsel erfordert Aufmerksamkeit, logisches Denken und eine geschickte Herangehensweise, um die Handwerker abzulenken und an die benötigten Informationen zu gelangen. Es zeigt die Kreativität der Entwickler bei der Gestaltung von Herausforderungen, die sowohl das narrative Element als auch das Spielerlebnis verbessern.

Runaway Helikopter-Rätsel

Nachdem Brian im Spiel **Runaway: A Road Adventure** (2001) in den Hangar gekommen ist, findet er sich in der Scheune wieder. Hier gibt es ein Rätsel, bei dem er einen Helikopter für die Flucht braucht.



Runaway

Pillen und Bierdose

Brian geht zur Busstation und sucht im Kofferraum des Busses nach einem kaputten Basketball. Dann geht er in den Bus und nimmt die Sonnenbrille, den Handstaubsauger unter dem Bett und einen Lippenstift vom rechten Regal.

Brian verwendet den Handstaubsauger auf dem Gitter am Boden des Busses. Er erhält eine Pille.

Basketball reparieren

Er nimmt die Nadel und den Faden, die sich in den Stiefeln befinden, und benutzt sie mit dem Basketball. Dann benutzt er den Blasebalg mit dem Basketball, um ihn aufzupumpen. Nachdem er den Bus verlassen hat, geht Brian zur Pfadgabelung und folgt allen unbesuchten Orten.

Hubschrauber bekommen

Brian geht zum Hangar zurück und versucht erneut, die Scheunentüren zu öffnen. Er gelangt in die Scheune und sieht eine Szene mit einem muskulösen Kerl, der eine Bierdose auf ein Fass legt. Brian benutzt die Pille mit der Bierdose, jedoch ohne Erfolg. Dann geht er zurück zum Drag-Queen-Bus und spricht mit Lula. Er wirft den Basketball zu Lula.

Nach der Interaktion mit Lula kehrt Brian zurück zum Hangar. Hier benutzt er die Pille erneut mit der Bierdose auf dem Fass. Damit erhält er einen Helikopter für die Flucht.

Dieses Rätsel beinhaltet das Sammeln von Gegenständen, das Kombinieren von Gegenständen und das Interagieren mit Charakteren, um schließlich den Helikopter zu erhalten. Es zeigt, wie Brian verschiedene Elemente der Umgebung nutzt, um seine Ziele zu erreichen. Außerdem ist es ein schönes Beispiel dafür, wie eine Hauptaufgabe, nämlich der Klau des Helikopters, in weitere Unteraufgaben unterteilt wird.

Abwechslung muss sein

Neben den üblichen und unüblichen Rätseln tut es auch gut, wenn man für Abwechslung sorgt. Alte Sierra-Spiele taten dies mit Glücksspielen, die handlungsrelevant eingebaut wurden. In Larry I und Space Quest I musste man jeweils an Glücksspielautomaten Geld verdienen, um weiterzukommen. In [Police Quest I](#) (1987) musste man beim Poker gewinnen, um zum Mafiaboss zu gelangen.

Score: 204 of 245

Sound: off



In Police Quest I machen wir uns auf, ein Pokerspiel zu gewinnen

Andere Spiele versuchen, für Auflockerung zu sorgen, indem sie völlig andere Rätsel, abseits der Point-and-Click-Mechanik, anbieten. Etwa indem man verschiedene Teile eines Bildes so zusammenfügen muss, dass man das richtige Motiv erkennt.

Was meistens nervt, sind Labyrinth. Damit konnten einen manche Lucas Arts Spiele in den Wahnsinn treiben. Etwa die beiden Indiana Jones Teile oder das ebenfalls schon erwähnte Zak McKracken. Aufgrund von Sauerstoffmangel konnte es hier sogar auf Zeit gehen, was für besonderen Frust sorgte.

Abwechslungen sind wichtig, können aber auch ganz schön ins Höschen gehen und Spieler extrem frustrieren. Deshalb müssen solche Stellen im Spiel besonders gut durchdacht und getestet werden.

Nicht nur Point-and-Click

Rätsel müssen nicht auf Point-and-Click-Adventures beschränkt sein. Auch in Rollenspielen gibt es viele tolle Rätsel, ebenso in Textadventures.

Online-Abenteuer

Im Textadventure [MagicMud](#) findet ihr einfache wie auch komplizierte Rätsel/Abenteuer und ebenso witzige, wie z. B. die Quest „Wahnsinn“, in der einem in einem Sessel sitzend unheimlich lustige Dinge passieren.

Andere Quests, hier sei die „Tierheim-Quest“ genannt, zielen auf Objekte ab, die es zu finden gilt und die den weiteren Ablauf bestimmen. Zu den sehr aufwendigen Quests zählt „Undercover“. Es geht darum, sich inkognito unter ein rückständiges Volk zu mischen. Die Aufgabe ist das Überleben dieses Volkes zu sichern. An anderer Stelle ist man als Detektiv unterwegs. Die Quests im MagicMud integrieren jeweils Elemente, die für viel Spannung sorgen.

Bei **Bitefight** gibt es bei der Taverne mögliche Geschichte zu erleben. Da kann man manchmal auswählen, ob man ein Dorf angreifen oder eine Grotte untersuchen will. Man kann auch einfach bei einem Wald stehenbleiben. Wie gut oder schlecht man dabei rauskommt, ist nicht klar zu sagen. Die Möglichkeiten, die man anklicken kann, sind immer unterschiedlich und es ist nicht möglich, vorauszusagen, was als Nächstes passiert. Dies gibt den Geschichten immer neue Facetten und sie bleiben spannend. Da hier kein Befehl eingegeben werden muss, sondern angeklickt werden müssen, sind diese Rätsel schnell und kurzweilig. Der Ausgang dieser Rätsel ist oft ungewiss.

Hüpfen und rennen

Ein weiteres Beispiel ist **Braid** (2008). Im Kern ist es ein Jump 'n' Run, allerdings enthält es zahlreiche Rätsel, welche vorwiegend Zeitmanipulation betreffen. Damit auch das nicht zu eintönig wird, hat der Entwickler pro Welt zwölf Puzzleteile eingebaut, die man richtig zusammensetzen muss. Insgesamt zeigte Braid eindrucksvoll, dass man auch in einem eigentlich recht actionlastigen Genre tolle Rätselelemente einbauen kann.

Die Würfel sind gefallen

Bei [klassischen Rollenspielen wie D&D](#) kann man Abenteuer fertig kaufen. Wenn der Dungeon Master allerdings eine starke narrative Neigung hat, kann das zu lösende Rätsel viel spannender gestaltet werden. Es kann beispielsweise ein Rästel im Rästel stecken. So kann man sich auf der Suche nach einer Blume befinden, die für eine Medizin gebraucht wird, und plötzlich, weil ein neuer Spieler kommt und der DM ihn einführen muss, ist man auf der flucht vor Räubern.

Portale und Laser

Ein weiteres Beispiel für ein originelles und cleveres Rästel stammt aus dem Spiel **Portal 2** (2011). In diesem Puzzle-Plattformers müssen die Spieler die Fähigkeit nutzen, Portale zu erzeugen und zu manipulieren, um verschiedene Herausforderungen zu meistern. Eines der bemerkenswerten Rästel ist das „Thermal Discouragement Beam“-Rästel.

Darin muss der Spieler einen Laserstrahl durch Portale lenken, um Schalter zu aktivieren und Türen zu öffnen. Das Besondere an diesem Rästel ist, dass der Spieler nicht nur die Position der Portale berücksichtigen muss, sondern auch die Richtung des Laserstrahls und die Verwendung von speziellen Prismen, um den Strahl zu lenken.

Das Rätsel erfordert kreatives Denken und räumliches Verständnis, da der Spieler den Laserstrahl geschickt durch die Umgebung lenken muss, um die benötigten Aktionen auszuführen. Das Hinzufügen von Prismen, die den Laserstrahl umleiten, eröffnet neue Möglichkeiten und erhöht den Schwierigkeitsgrad.

Anno mille

Vor einigen Jahren gab es auf italienisch den **anno mille** (= Jahr Eintausend). Dieser wurde geschlossen. Es war ein *play by chat RPG*. Es gab viele Rassen, die man aussuchen konnte, und sie wurden sehr detailliert beschrieben. Die Webseite war so aufgebaut, dass verschiedene Links zu den verschiedenen Chaträumen führten. Es gab eine Taverne, einen Marktplatz und sonstige Plätze, die im Mittelalter möglich gewesen wären. Sobald sich die Admins ins Spiel einschalteten, gab es Abenteuer zu bestehen. Diese waren sehr abwechslungsreich. Am Schluss bekam man Punkten für das Spielen und wie gut die eigene Rolle gespielt wurde. Nach welche Kriterien sie dies beurteilten, war leider nicht ersichtlich.

Es war kein klassisches Würfelsystem. Alles wurde narrativ gespielt. Ein Abenteuer, das mir, Vanessa, in Erinnerung blieb, bestand aus einer riesigen Spinne, die in die Taverne eindrang. Sie spannte ein Netz und griff alle anwesenden Spieler an. Ich spielte hier eine Fee und hatte das Glück, wegfiegen zu können. Eine Fee konnte im Kampf nicht viel ausrichten, dafür waren andere Klassen zuständig.

Spieler als Gamedesigner

Früher gab es auch öfter *Mailinglisten RPGs*. Heute sind diese eher auf Telegram, WhatsApp, Facebook und Konsorten anzutreffen. Vanessa spielt bei einem Harry Potter Mailinglisten RPG. Dieser heißt **la passa porta** (= Porthlüssel). Es existiert seit 2009 und hat wenige Spieler. Dies ist sehr typisch bei reiner narrative RPGs.

Die dort zu lösenden Rätsel werden von den Spielern selbst erfunden und gesteuert. Dies erfordert viel Fantasie, Absprache und eine gewisse Lust zu schreiben. Es ist sehr oft der Fall, dass viele schnell dafür begeistert sind, doch dann die Begeisterung ebenso schnell abklingt. Die große Begeisterung ist da, weil keine fixen Regeln bestehen. Außer ein paar wenige, wie freundlich zu bleiben, in der sie- oder ich-Perspektive zu schreiben und in der Welt an den das Spiel sich befindet zu bewegen.

Kein Würfel, kein Tod (außer man will), kein hinauf steigen von Leveln, nichts. In einem dieser Abenteuer ging es um einen violetten Stein, der jeden Wunsch ermöglichen konnte. Dieser wurde aus dem eigentlich sicheren Safe entwendet. Der Magieminister war der Besitzer dieses Steins und war entsprechend außer sich, nachdem der Stein weg war. Und nun? Jetzt liegt es an den Spielern, wie genau das Ganze endet.

Hier kommen auch die Themen Einverständnis und Flexibilität zum tragen. Solche Rätsel erfordern eine gute Absprache. Wenn beispielsweise Vanessa ein klares Ende vorsieht, aber eine Mitspielerin alles umkrempelt und das Ende ist nicht mehr möglich, dann muss die Flexibilität gegeben sein, um ein anderes Ende schreiben zu können. Daran sind auch viele solche Spiele gescheitert.

Fazit

Wir haben viele Beispiele für tolle Rätsel gesehen. Sie können als Leitfaden und Inspiration für die eigenen Spiele dienen. Neben den Vorbildern haben wir auch ein paar negative Beispiele gezeigt. Selbst unter den legendären Spielen gibt es immer wieder schlechte Rätsel.

Neben den sprachlichen Problemen tauchen auch gelegentlich Rätsel in Spielen auf, die nur Spezialisten eines bestimmten Faches lösen können. So lange solche Rätsel optional sind, kann man als Spieler irgendwie damit leben. Aber es bleibt der fade Beigeschmack, nicht alles geschafft zu haben.

Außerdem konnten wir erfahren, wie man bei rätsellastigen Spielen für Abwechslung sorgt. Je länger das Spiel geht, umso mehr Abwechslung sollte es bieten. Dabei ist darauf zu achten, dass sich die abwechslungsreiche Tätigkeit perfekt in das vorhandene Setting einfügt. Es sollte – ganz allgemein – dem üblichen Gameplay entgegenwirken. Wenn es bspw. kopflastig ist, sollte es eher zur geistigen Regeneration beitragen.

Wir hoffen, euch zu neuen Ideen inspiriert zu haben. Und nun viel Spaß bei der Entwicklung eurer eigenen Spiele.

Weiterführende Links

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)
[Das Element der Überraschung](#)
[Visionen statt klonen](#)
[Glück: Der Teufel des Game-Designs](#)
[Geschichten richtig erzählen](#)

Externe Links

[MagicMud spielen](#)
[Bitefight spielen](#)

Date Created

22. September 2023

Author

miriel