

SPIELE INS STOCKEN GERATEN

In den bisherigen Beiträgen zur Geschichte des Computerspiels wurden in dieser Kolumne die enormen Entwicklungen hervorgehoben, die das Computerspiel in den letzten beiden Dekaden durchlaufen hat. Es lässt sich eine graduelle Kurve nachweisen, die Spiele mit immer komplexer werdenden Welten und Interaktionsmöglichkeiten aufzeigt. In dieser Ausgabe soll diesmal der Blick auf einige Schattenseiten gerichtet werden. Es geschieht nicht oft, doch vereinzelt vollzieht sich der Spielverlauf im Bundle der Genres nicht reibungslos. Bestimmte Anforderungen können nicht erfüllt werden, versteckte Schlüssel oder Zugangskarten, die für das Weiterkommen notwendig sind, werden nicht intuitiv aufgefunden, der nächste Zugangspunkt lässt sich nicht identifizieren, der Computer stürzt unverhofft plötzlich ab. Kurz: das Spiel gerät ins Stocken, der Spielspaß, die primäre Zielsetzung dieses Mediums, geht verloren. In der letzten Konsequenz mag dies dazu führen, dass der Spieler das Game unvollendet aufgibt und es mit entsprechenden Emotionen – nicht zuletzt bedingt durch den hohen Anschaffungspreis – enttäuscht von der Festplatte verbannt. Wenn auch diese Probleme nur vereinzelt auftreten, so wirkt ihre Existenz sicherlich nicht gerade verkaufsfördernd, sondern belastet das Gemüt des Spielers. Wenn man der These Folge leisten will, dass sich Spiele immer mehr zum interaktiven Film entwickeln (vgl. Ausgabe No 17, Gespielter Film), so muss sich das Medium Computerspiel hier die Kritik gefallen lassen, dass ein Film – von technischen Pannen in der Ausstrahlung abgesehen – seine unterhaltssame Botschaft ohne Unterbrechung linear abspielt, auch wenn der Zuschauer sich bei manchen Szenen vom Bild im Film lieber für einen Moment abwendet. Doch was bleibt dem Protagonisten im Spiel übrig, wenn er seiner zur Disposition stehenden Hauptrolle nicht gerecht werden kann? Er kann die schwierigen Passagen immer wieder neu in Angriff nehmen und neue Strategien und Vorgehensweisen zur geeigneten Lösung erproben. Wenn zudem Tipps und Tricks keine Lösung bewirken, kann er über Cheats die Unterbrechung wieder aufheben. Denn sie verschaffen ihm den Ausbau seiner Macht und Stärke, die Verbesserung seiner Ausrüstung, das Unsichtbarwerden für Gegner (Ghost) oder das Schweben durch verschlossene Türen und Räume (Clipping), um am gewünschten Ort wieder Anschluss an das Spielgeschehen zu finden. Allerdings verfügt nicht jedes Spiel über anzuwendende Mihilfen, die zumeist durch Hinzufügung von Parametern an die Exe-Datei freigesetzt werden. Schließlich soll es sich ja in seiner ursprünglichen Form ohne Probleme bewältigen lassen. *Max Payne 2* wird beispielsweise mit dem Konsolenparameter *maxpayne2.exe -developer* gestartet. Mit dem Aufrufen der Konsole im Gameplay und Eingabe des Textcodes

Getpainkillers wird der Cheat mit dem Hinzufügen weiterer Heilungs-Pillen ausführt. Steht man im Begriff des Scheiterns vor seinen unerbittlichen Gegnern, lässt sich bedenklich angegriffene Gesundheit wieder auf volle Leistungsbereitschaft tunen.



Grundsätzlich bringt der Schritt zunehmender Komplexität im Computerspiel auch steigende Anforderungen an den Spieler mit, der sich im Spiel weiterentwickeln muss. Das erfolgreiche Agieren seines Avatars ist letztlich abhängig von der adäquaten Interaktion des Spielers mit seinen persönlichen Erfahrungen im Umgang mit Computerspielen. Die große Palette an Genres bietet eine große Vielfalt, den unterschiedlichen Interessen und Anforderungen nahezukommen. Die Spieler entscheiden, was Ihnen gefällt und was ihnen missfällt. Was dem einen gelingt, kann allerdings für den anderen eine unüberwindbare Hürde darstellen. Der richtige Tasten-Key im rechten Moment, die perfekte Strategie und Führung der Teamkameraden oder perfektes Handeln mit Gütern und Umgang mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen sind gefordert. Auf der Tagung *Clash of Realities* zur Wirkung von Computerspielen (22-24.3.2006, FH Köln) hat der Medienpädagoge Prof. Jürgen Fritz (FH-Köln) auf die Schwierigkeit hingewiesen, als Forscher wenig Distanz zum Untersuchungsgegenstand Computerspiel aufbringen zu können. Durch Teilwerdung mit dem Medium lässt sich die *Virtual Field Reserach* mit Forschertagebüchern ausbauen. In seinem Vortrag über das strategische Weltraum-Simulationsspiel *OGame* betont Fritz, wie wichtig es ist, die Ressourcen und Eigenarten der jeweiligen Universen und Planeten zu analysieren. Ihm sei es nützlich gewesen mit wissenschaftlicher Methodik die Aktionen zu planen und Informationen für das Gameplay aufzubereiten. Im Endeffekt ließe sich dadurch viel

medienwoche berlin-brandenburg 2006

Konferenzen, Messe, Events
30. August – 9. September 2006

- 30.08. – 01.09. Konferenzen, esmt Campus, Berlin
(ehemaliges Staatsratsgebäude)
- 01.09. – 06.09. IFA, Messe Berlin
- 08.09. – 09.09. M100, Sanssouci Colloquium, Potsdam

www.medienwoche.de

medienboard.

mabb_

IFA Berlin



IFA

M00

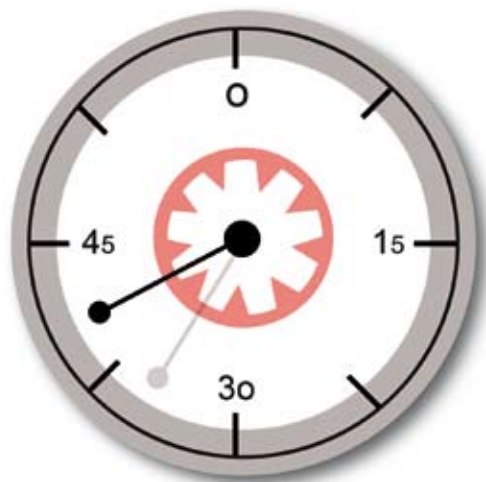
>> Fragen an Dr. Andreas Korn: info@andreas-korn.de

Zeit einsparen. Kurz: das Vokabular der Regeln im Spiel muss vertraut sein, und die sich ausbreitenden Informationen sollten sich spielerisch sinnvoll verarbeiten lassen. Dr. Karin Wenz (Universität Maastricht) betont in derselben Veranstaltung mit ihrem Beitrag zum Computerspiel *Ragnarok Online* die aufwändigen Trainingszeiten und Einarbeitungszeiten, um im Wettstreit mit anderen Clans oder Gilden Bestand zu halten und sich in die obere Liga vorspielen zu können. Zu störenden Faktoren im Spielen von *Massiv Multiplayer-Online Games* (MMOs) – Wenz gebraucht hier den Terminus des sozialen Dilemmas – zählen *Cheating*, *Grief Playing* (kill stealing und mobbing) oder fehlende Partizipation wie der vorzeitige Ausstieg von Spielern. All diese Faktoren bringen den Wettstreit ins Wanken; sie verweisen auf die Notwendigkeit der kommunikativen Abstimmung und des Trainings, die in dieser Form für die Einzelspieler der meisten Offline-Games eine untergeordnete Rolle spielen. Mit Netzwerkspielen wie das erfolgreiche *War Craft* kommt ein ganz anderer Stopper zum Tragen: das Spiel macht neben der Spielsoftware Zugangsgebühren erforderlich, die normalerweise über Kreditkarten zu regulieren sind. Dadurch wird dem jungen Publikum der Zugang erschwert. Wenz beschreibt daher als Zielgruppe eher Erwachsene wie Studenten und After-Work-Player.



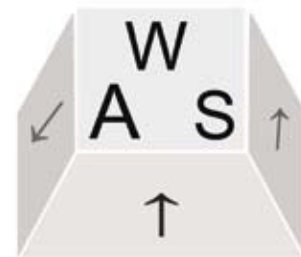
Software-Fehler gehören zu den ärgsten Verursachern von unfreiwilligen Spielunterbrechern. Dazu zählen Grafikfehler, Programmabstürze, Netzwerkprobleme oder gar die totale Verweigerung, ein Spiel überhaupt starten zu können. Dann ist das Spiel bereits schon zu Ende, bevor es überhaupt angefangen hat. Im Zusammenhang mit der Computernutzung hat der Begriff des Käfers (engl. *bug*) seinen Ursprung aus den Zeiten, wo Lochkarten den auszuführenden Programmcode enthielten. In den Ablagekartons dieser Karten konnten sich hier und da auch schon mal Käfer einnisten, die das Papier mit den ausgestanzten Löchern modifizierten und Programmfehler auslösten. Eine andere Erklärung beschreibt den Fund von verschmorten Wanzen im Relais des *Eniac* (Großrechner der 1940er Jahre), die zu Fehlern führten. Zwar wird die Software heute in Zusammenarbeit mit der Hardware von schneller CPU und Grafikkarten gesteuert, *Bugs* lassen sich mit zeitgemäßer digitaler Technologie aber nicht ausrotten. Gerade die mit hohem Zeit- und Kostendruck produzierten Spiele, denen ein zunehmend größer werdender Quellcode zugrunde liegt, sind vielfach nach ihrer Veröffentlichung noch fehlerhaft. So war beispielsweise

das Actionspiel *Bet on Soldier* im Auslieferungszustand mit unfertigen Grafiken bestückt und im Mehrspieler-Modus unerträglich langsam, so der Betatester Ulli Kunz (Rotobee). Das kürzlich herausgegebene Rollenspiel *Oblivion: The Elder Scrolls IV* hat mit dem deutschen Release sich nahezu eine Goldene Zitrone für *Bugs* eingehandelt. Kryptische Objektbeschreibungen im Inventory sind kaum zu dechiffrieren: *Schw. Tr. d. Le. En.-W.* [Schwacher Trank der Lebensenergie Wiederherstellung]. Überhäufte Textfehler im Untertitel oder falsche Wertangaben dezimieren den Spielspaß der grundsätzlich äußerst gelobten englischen Originalversion. Ein *Bug-Fix* wäre hilfreich und notwendig. Die *Game Star* berichtet regelmäßig mit *Patch-Tests* über die Entzanzung fehlerhafter Computerspiele. Spiele-Entwickler nutzen mit den *Patches* vielfach die Chance, neben der Fehlerkorrektur (Grafikfehler, Multiplayerbugs, Verbesserung der K.I. usw.) auch zusätzliche Elemente wie neue grafische Effekte sowie neue Funktionen hinzuzufügen. Die Größen der Daten schwanken dabei von nur wenigen MBytes bis beispielsweise 222 MB bei *Starship Troopers*. Der *Patch* (v 5.24) behebt zwar keine Fehler, schaltet dafür drei *Deathmatch*- und zwei *Koop*-Karten hinzu.



Schwer zu bewältigende Timer-Sequenzen bürdeten einem flüssigen Spielverlauf weitere Hürden auf. Wer in *Driver 2* seine Karriere als Fahrer für Sondereinsätze starten will, muss zu Beginn des ersten Teils einige Fahrübungen in einer Tiefgarage ausführen. Dabei ist darauf zu achten, nicht mit anderen Fahrzeugen oder Barrieren zu kollidieren, zugleich läuft ein gnadenloser Timer, der nicht gerade leicht einzuhalten ist. Ist man im Spiel mit einer Fülle abwechslungsreicher Fahrmissionen angekommen, gilt es, die Uhr im Auge zu behalten. Rückt der zu Verfolgende aus dem Blickfeld, so bleiben nur wenige Sekunden des Aufholens. Wenn das Ziel nicht wieder in die Sicht kommt, ist ein neuer Anlauf unter Zeitdruck notwendig. Sicherlich ist es für jedermann wünschenswert, das Rennen gegen die Zeit auch gewinnen zu können. Doch manches vorgegebene Timing ist hier sehr knapp am Limit. Perfekt wäre es, die Spanne der ablaufenden Uhr selbst definieren zu können. Das Weltraum-Strategiespiel *Haegemonia: Legends of Iron* hat in der letzten Spielkarte eine Timerfunktion, die dem Spieler bei der Fülle zu betätigender Aktionen – er muss seine gesamte Flotte durch ein Sprungtor in ein anderes Universum dirigieren und alle dort befindlichen Feinde eliminieren

– arge Schwierigkeiten machen kann. Auch in der aktuellen Grabräuber-Ausgabe, die mit der neu gestylten *Lara Croft* wieder auf höchstem Spielniveau Anschluss an die schwachen Vorgängerversionen gefunden hat, gibt es einige Nüsse zu knacken. Die Timer-Sequenz in der Spielkarte Ghana des aktuellen *Tomb Raider: Legends* ist schwer zu meistern. Lara hat die Aufgabe, einer großen Kugel in einem von Lanzen versperrten Gang voranzueilen.



Wenn Konventionen in der Tastaturbelegung verändert werden, kann die Interaktion kurzfristig ins Stocken geraten. In der zweiten Spielkarte des aktuellen *Tomb Raider* (Peru, 12%, s. Abb.) muss Lara eine Wegstrecke mit zusammenbrechenden Steinplatten über einem Abgrund überwinden. Die konventionelle Bewegungssteuerung wird in dieser Sequenz und an weiteren Stellen außer Kraft gesetzt. Warum? Stattdessen kündigen eingeblendete Pfeile die notwendige Interaktion an. Zuerst springt sie mit der Pfeiltaste (Pfeil nach oben) nach links oben auf einen umstürzenden Steinbrocken. Von dort muss sie schnell zur rettenden Mauerkante springen (Pfeil nach oben). Dort findet sie nur kurz Halt, mit erneuter Taste (Pfeil rechts) hangelt sie sich auf sicheren Boden nach oben. In den ersten beiden Aktionen befindet sich der Pfeil auf der Seite der zu vollziehenden Bewegung. Da sich der Pfeil in der letzten Sequenz links neben der Heldin befindet und sie sich auch mit dem Kopf nach links unten wendet, könnte man annehmen, man müsse die Figur auch dorthin lenken (also Pfeil nach unten), um möglicherweise auf einem auf unterem Niveau liegenden Absatz zu landen. Auch wenn man die Tasten intuitiv richtig bedient, so bleibt dies eine Modifizierung konventioneller Eingaberoutinen. Im Spiel *Fahrenheit* gibt es ähnliche Zusatztasten, deren Nutzung nicht den Routineschritten entsprechen. In diesbezüglichen Sequenzen werden kurz hintereinander aus den Grundfarben Rot, Grün, Gelb und Blau bestehende Farbreihen eingeblendet, die den Bewegungstasten entsprechen, hier aber keine unmittelbare Bewegung der Spielfigur ausführen, sondern unter Einhaltung der vorgegebene Reihenfolge beispielsweise ein Ausweichen vor Gegnern bewirken. Um die zumeist unerwarteten Farben schnellstens eingeben zu können, habe ich mir die Tasten mit Farbplättchen markiert, dann waren diese Abschnitte sogar ganz spannend. Zudem müssen in dem cursorfreien Interface Bedienungselemente nachgezeichnet werden, um Aktionen auszuführen. Das hat vielen Spielern nicht gut gefallen. Auch vereiteln manche Spiele dem Spieler die freie Tastaturbelegung, oder die gewählten Keys werden nur für eine Spiel-

session beibehalten, beim Neustart sind sie dann wieder verloren. Dieser Bug liegt leider in der deutschen Version von *Oblivion* vor. Die Liste ließe sich um weitere Kritikpunkte verlängern, welche die Wertung deutlich schmälern. Dies sind eingeschränkte Speicherfunktionen, übertriebener oder nicht zu regulierender Schwierigkeitsgrad, gleichförmige Spielkarten und Missionen (stereotype Innenräume oder Quests wie in der Flugsimulation *Project Freedom*), unlogische Handlungsverläufe, fehlende Hinweise zur Lage des nächsten Kontrollpunktes, fehlendes oder rudimentäres Kartenmaterial zur Orientierung im virtuellen Raum. Zu Design-Schnitzern zählt zudem beispielsweise die schwache Intelligenz der Gegner wie die Widersacher, die in *James Bond 007: Nightfire* sich ungerührt verhalten, auch wenn ihr Teamkamerad vom Doppelnull-Agenten aus dem Verkehr gezogen wurde. Textlastige Missionsbesprechungen bei *Aquanox* reduzieren auf Dauer die Spielspannung. Durch eine schlechte Kameraführung wird die Steuerung beeinträchtigt. Beispiele für das gelegentliche Umherirren in toten Winkeln sind *Spider-Man: The Movie* oder *X-Men 2*. In *Tomb Raider: The Angel of Darkness* lassen sich Szenen nicht abbrechen. Der Spieler ist angehalten, den nächsten Speicherpunkt zu erreichen (Vgl. Niels Diekmann: *Blickpunkt. Die zehn ärgerlichsten Designsünden*. In: PC-Action. 10/2003, S. 34-37). Abhilfe könnten Entwickler schaffen, wenn sich die Justierung des Schwierigkeitsgrades graduell anlegen ließe, wie es z.B. bei *Have a nice day 2* der Fall war (Schieberegler). Grundsätzlich sollten freie Speicherfunktionen konventionell werden. Zudem, warum sollte es dem Spieler nicht auch ermöglicht werden, wenn an einer Stelle im Spiel kein Weiterkommen möglich ist, per Klick zum nächsten Spielpunkt zu gelangen? Dennoch, die Hilfen in Magazinen und im Internet sind recht umfangreich, so dass mit etwas Mühe das jeweilige Problem mit dem Computerspiel gelöst werden kann.

Sonderfall Painkiller: Dual Time

In dem heftigen Shooter *Painkiller* durchkämpft der Spieler historisch anmutende Szenarien wie alte Klosteranlagen, Paläste und Ruinen, aber auch beklemmende Locations wie eine Irrenanstalt oder eine brennende Stadt. Dabei stellt er sich in stimmungsvollen und düsteren Ambiente immer wieder Scharen von Gegnern und einem mächtigen Dämon. In der letzten Spielkarte *Die Hölle* betritt der Spieler ein bizarres Schlachtfeld, in dem die Zeit eingefroren erscheint. Bombeneinschläge zerbersten Mauerwerk und Gebäudeteile. Die durch die Explosionen versprengten Objekte wie Festungsteile, herumstürzende Leitern, Holzkarren und Lanzen verharren in der Schwebe, während der Spieler aus der *First-Person-View* durch das Gelände und die Gräben schleicht. Man vermag die Zuordnung zu einer bestimmten Zeit gar nicht vornehmen zu können. Schilde und Lanzen, Steinkugelgeschosse verweisen auf eine andere Zeit, als es die Maschinengewehre in den Gräben oder versteinerte Raketen zum Ausdruck bringen. Beim Fortschreiten durch das Terrain wird der Spieler unaufhaltsam von nahezu unsichtbaren Gegnern angegriffen, die sich durch eine geisterhaft weißliche Silhouette erkennen lassen. Es wird der Eindruck erweckt, dass die schemenhaften Feinde nicht zu den Söldnern der angehaltenen Schlacht gehören. Die skurrile Atmosphäre wird zuweilen von Kampfgeräuschen angefüllt, ohne dass die verursachenden Kämpfer sichtbar sind. Die Schlacht ist ins Stocken geraten, die Bewegungsenergie auf den Nullpunkt reduziert. Das Interessante und im Spiel kaum Gesehene ist hier die Simultaneität der zwei Zeitkontinua der gestoppten Schlacht und der dynamischen Echtzeitaktion.

(Die Abb. zu TR ergänze ich hier für die PDF-Datei, sie sind nicht in der Printversion aufgenommen, AK)