

YOU DIED

DAS SPIEL **EXTREM**

WOHER DIE FASZINATION KOMMT

von Florian Merz

Schwere Spiele sind in. Seit dem bahnbrechenden Erfolg von From Softwares *Demon's Souls*, der *Dark-Souls-Reihe* und *Bloodborne*, gehört es fast zum guten Ton, ein Spiel für seine Anhängerschaft besonders schwer zu gestalten oder mit einem extrem schweren Spielmodus auszustatten. Getreu dem Motto „Nur die Harten komm'n in den Garten“ ist die gegenwärtige VideospieLLandschaft von unzähligen schweren Games gepflastert.

Aber woher kommt die Faszination, ein Spiel so unglaublich schwer zu designen, dass der Spieler ständig am Fluchen ist und unzählige Gamepads, Tastaturen und Mäuse arg in Mitleidenschaft gezogen werden? Der Blick auf die Geschichte der Videospiele verrät, dass diese Spiele niemals verschwunden sind, nur wir als Spieler uns stark gewandelt haben. Mit starrem Blick sitze ich vor dem Bildschirm; die Finger krallen sich förmlich um das Gamepad. Die gesamte Körperhaltung wirkt völlig verkrampt und so fühle ich mich auch. Das Herz schlägt bis zum Hals und auf der Stirn bilden sich leichte Schweißtropfen. Ein Schlag und noch einer. Die Lebensanzeige des Mons-

ters nimmt nach und nach ab. „Nicht schnell genug“, schießt es mir durch den Kopf. Aber ich versuche ruhig zu bleiben. Da, wieder ein Treffer und noch einer. Mit dem richtigen Timing schaffe ich es, auszuweichen, stecke aber auch einigen Schaden ein. „Kein Problem“, sage ich mir selbst. Es sind noch genügend Heiltränke im Gepäck. Ich renne aus der Gefahrenzone, schütte mir einen davon in den Rachen. Doch da, ich höre nur ein lautes Gebrüll, ein Schatten nähert sich von der Seite. Ich versuche irgendwie auszuweichen, drücke verzweifelt auf den entsprechenden Knopf auf dem Gamepade, aber es ist zu spät. Mit einer blitzschnellen Schlag- und Beißkombination hat mich das Monster förmlich in der Luft zerrissen, mir meine Seelen geraubt und mich mit einem gequälten Gefühl in der Magengegend zurückgelassen. „You died“ - der Schriftzug, den ein jeder *Dark-Souls-Fan* bestimmt schon gefühlt millionenfach über den Bildschirm flimmern gesehen hat. Aber es hilft ja nichts.

Genervt, ja fast schon frustriert drücken wir auf den Button des Gamepads und machen uns einmal mehr daran, diesen unfassbar schweren Boss zu besiegen, nur um zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels erneut



Spiele, die den Gamer fordern (oben: Dark Souls, links: VVVVVV und rechts: Mega Man).

in den gleichen Gemütszustand zurückzufallen. Aber das muss so sein; genau das hatte Entwickler From Software mit der Art und Weise, wie **Dark Souls** funktioniert, von Anfang an im Sinn gehabt. War 2008 **Demon's Souls** noch ein Geheimtipp, avancierten der Nachfolger Dark Souls und dessen Fortsetzungen zu weltweiten Kassenschlagern und etablierten förmlich im Alleingang ein eigenes Genre, die „Ist ja wie Dark Souls“- oder „Dark Souls alike“-Games. Egal, ob ein Spiel in eine ähnliche Kerbe wie das actionreiche Rollenspiel schlägt oder einem gänzlich anderen Genre angehört: ist es schwer oder fordert den Spieler mehr als gewohnt, fällt gleich der Vergleich mit From Softwares Rollenspielhit. Dabei gibt es schon seit „gefühlte immer“ die Art von Games, die nur mit einer überdimensionierten Frustrationsresistenz oder einem eisernen Willen bis zum Abspann durchgespielt beziehungsweise durchgehalten werden können.

EIN BLICK ZURÜCK

Wie so oft finden „schwere“ Spiele ihre Anfänge in der Arcade. Damals waren Games darauf ausgelegt, nicht eben mit links, sondern mit beiden Händen am Knüppel und einem

stetigen Schwall an Schweißtropfen gespielt beziehungsweise gemeistert zu werden. Es gab keinen „Easy“- oder „Normal“-Mode. Man bekam das Spiel so vorgesetzt, wie es von den Machern erdacht wurde. Entweder du schafftest es, über einen gewissen Zeitraum zu überleben oder der Spott deiner Mitmenschen war dir sicher. Aber mal im Ernst: Spiele waren im Gegensatz zu heute fast komplett mit einem kompetitiven Hintergedanken entwickelt worden. Wer schaffte es, bei **Pac-Man** die meisten Punkte zu erzielen oder rettete in **Donkey Kong** am häufigsten Pauline? Ganze Turniere und Wettkämpfe drehten sich allein darum, wer am schnellsten und/oder die meisten Punkte erspielen konnte. Spielprinzipien, die auch heute noch Bestand haben, wenn auch in abgewandelter Form und auch wenn sie mittlerweile mehr mit körperlichen Sportarten verglichen werden; Stichwort ESL und Co.

Mit dem Veröffentlichen der kommerziell erfolgreichen Heimkonsolen ging ein Ruck durch die Entwicklung der Spiele. Ab sofort mussten diese nicht mehr darauf abzielen, den Leuten so viele Münzen wie möglich aus den Taschen zu ziehen. Zwar gab es noch immer eine Art von Highscore-

Jagd, dennoch rückte der Fokus immer stärker auf Games, bei denen die Geschichte im Vordergrund steht. **Final Fantasy** zum Beispiel, um nur einen Titel zu nennen. Doch auch, wenn die Spiele nun nicht mehr in ihrem Schwierigkeitsgrad eingeschränkt waren, so gab es dennoch einige Hürden innerhalb der Spiele zu bewältigen. Mal war es ein entsprechend kurzer Countdown, ein schwerer Gegner, der aber mit etwas Grinding locker aus den Latschen gehauen werden konnte oder der eine Rennwagen, der sich augenscheinlich nie einholen lies. Ja, man konnte glatt das Gefühl haben, die Macher und Schöpfer von Videospiele wollten bei Fans und Anhängern mögliche Frustgefühle gänzlich oder zumindest in Teilen aus der Welt schaffen.

Spiele wie **Super Mario**, **Kirby** und Co stellten uns nicht mehr wirklich vor große Herausforderungen. Mit etwas Übung hüpfen wir locker flockig durch das Mushroom Kingdom, kloppten mit etwas Zeit und Fleiß Sephiroth in Grund und Boden oder sammelten kurzerhand im Alleingang alle 150 ... pardon, 151 Pokémon. Der Großteil der Spiele wurde schlicht und ergreifend für den Massenmarkt entwickelt. Groß Platz für irgendwelche vermeintlichen Frustspiele gab es nicht. Dennoch fand und findet man diese hier und da, wenn man nur die Augen offen hält. Beste Beispiele der NES-Ära waren Spiele wie **Mega Man** (Rock Man), **Ghosts 'n Goblins** oder auch **Castlevania**. Alles Spiele, die sich nur mit entsprechendem Geschick und der notwendigen Hand-Augen-Koordination meistern ließen und trotz teilweise absurder Schwierigkeitsgrade über umfangreiche Fangemeinschaften verfügen.

GETEILTE MEINUNG

Da mich dieses Thema auch persönlich sehr stark in Beschlag nimmt, hatte ich vor einiger Zeit eine Umfrage auf Twitter gestartet, in der mir die Menschen doch einfach darüber berichten sollten, wie sie zu dem Thema „Schwere Games“ stehen und welche Spiele ihnen dabei direkt durch den Kopf gehen. Nicht selten las ich von **Dark Souls**, was auch an sich logisch ist, da eben diese Reihe mittlerweile und wie eingangs erwähnt als Synonym für schwere Spiele herhalten muss. Aber auch Plattformen wurden häufig in den Raum geworfen. Spiele wie **VVVVVV** oder **Super Meat Boy** beschäftigten die Leute tage-, wochen-, wenn nicht sogar monatelang und sorgten nicht selten für den einen oder anderen Frustmoment. Aber eben jene Frustmomente sind es, die andere wiederum grundsätzlich abschrecken. Viele haben darüber geschrieben, dass diese Art von Games keinerlei Reiz auf sie ausübte, sie sich viel lieber auf die Geschichte, die Welt und den gesamten Look & Feel einlassen wollten, als sich an einem Gegner oder einer Spielsituation regelrecht abzuarbeiten.

Andere wiederum waren der Meinung, solange ein Spiel in sich stimmig bleibt und sie nicht das Gefühl hatten, dass sie aufgrund von unfairen Spielsituationen benachteiligt werden, hätten sie auch kein Problem mit anstrengenden Spielen der Marke **Cuphead** oder **Dark Souls**. Schlussendlich bleibt es jedoch jedem selbst überlassen, ob er oder sie sich mit einem potentiellen Frustspiel auseinandersetzen möchte. Die

heutige Videospieleslandschaft ist vielfältig wie nie und Spiele sind schon lange nicht mehr darauf beschränkt, rein durch ihr Gameplay die Spieler vor den Bildschirm zu locken. Es lassen sich ganze Welten, Kontinente und Planeten erkunden, ohne dass dabei irgendeine Art Konflikt beziehungsweise schwere Situation auf die Spieler wartet. Wer sich jedoch dennoch an einem „schweren“ Game versuchen möchte, bekommt dank Spielen wie **Dark Souls**, **Nioh**, **Super Meat Boy** und Co. eine großartige Auswahl.

 /FLORIANMERZDE

 WORDWIRE.DE

