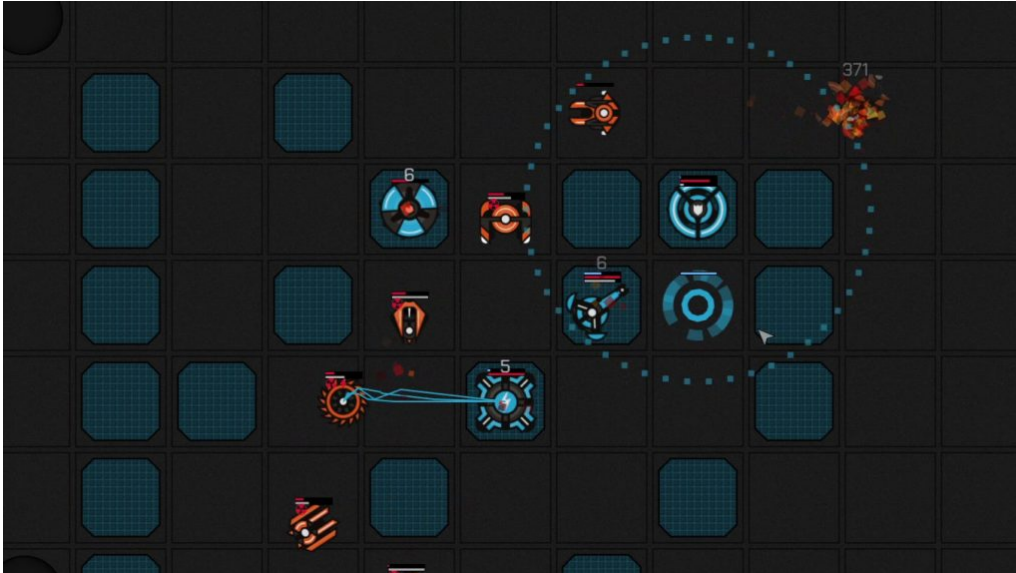


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Gaming und die moderne Aufmerksamkeitsspanne

Mario Kaiser am Samstag, dem 25. Juli 2020

**Bevor ich zum eigentlichen Thema komme, möchte ich ein paar Worte über mich verlieren: ich bin seit über einem Vierteljahrhundert leidenschaftlicher Gamer und das ganz egal auf welcher Plattform. PC und Brettspiele spiele ich zwar am meisten, habe aber auch gegen Mobilgeräte und Konsolen nichts einzuwenden.**

Auch was das Genre betrifft, hab ich zwar gewisse Vorlieben, spiele aber grundsätzlich wirklich alles, was mir in die Finger kommt. Über die Jahre hinweg habe ich Hunderte von Spielen gezockt. Manche haben mich nur wenige Sekunden, manche Tausende von Stunden gefesselt. Und es werden nicht weniger: Ich habe einen gewaltigen Backlog an Dutzenden und Aberdutzenden Spielen, die ich spielen möchte aber noch nicht gekauft habe – oder bereits gekauft, aber noch nicht gespielt habe. Dank der vermaledeiten Steam Sales kauft man die Spiele heute ja schneller, als man sie spielen kann.

Aber trotz oder auch gerade wegen des Überangebots kristallisiert sich bei mir mittlerweile eine klare Tendenz heraus: Auch wenn ich grundsätzlich sehr viele Spiele mag, kaufe und gerne spielen würde, zeigt die Realität dann doch, dass ein bestimmter Typ von Spiel mittlerweile ganz klar mein Gaming-Verhalten dominiert.

Und das sind deutlich Roguelikes oder Spiele verschiedenster Genres, die sich an

Roguelike-Mechaniken bedienen, um Spiel-Sessions kurz und die Wiederspielbarkeit hoch zu halten – zum Beispiel durch Permadeath oder Procedural Generation.

## **Aus wenig viel machen mit Roguelike-Mechaniken**

Dass diese Mechaniken in der jüngeren Vergangenheit so beliebt geworden sind, hat ja klare Gründe: Indie-Entwickler haben nur begrenzte Ressourcen und können es sich nicht leisten, riesengroße Welten zu bauen und romanhafte Rollenspiele zu schreiben. Randomisierung und ein Fokus auf Wiederspielbarkeit halten die Entwicklungszeit und Komplexität gering, ohne am Ende den Spielspaß zu trüben. Für fesselndes Gameplay und Tiefe braucht es keine AAA-Grafik, stundenlange, gesprochene Dialoge oder sonstige Features, die große Studios sich im Vergleich zu Indie-Entwicklern leisten können.

Im Prinzip gab es auch schon vor dem Indie-Boom Spiele, die man nicht einmal durchspielt, sondern immer wieder in kleinen Happen genießen kann. Die Civilization-Reihe zum Beispiel hat mich unter anderem aus diesem Grund über die Jahre immer wieder gefesselt, ohne ein allzu großes Commitment zu erfordern.

Und genau da liegt der Hund begraben: Spiele mit Roguelike-Mechaniken, in denen man in ein, zwei Stunden eine Runde spielen und vor allem auch abschließen kann, passen einfach wesentlich besser in den Alltag eines erwachsenen Gamers.

## **Wir haben doch keine Zeit**

Am Ende spielt man auch diese Spiele für Dutzende Stunden, ja vielleicht viel länger als eines, das man einmal durchspielt. Aber zumindest für mich persönlich fühlen sich Gaming-Sessions viel besser an, wenn sie in sich geschlossen sind. Ich schaue lieber zurück auf eine gute Runde FTL oder Slay The Spire, als den Computer auszumachen und das Gefühl zu haben, gar nicht richtig angefangen zu haben und noch so viel in der Welt zu tun zu haben, die ich gerade unvollendeter Dinge verlassen habe.

Seit ich selbst unter die Spielentwickler gegangen bin und Vater wurde, hat sich diese Tendenz noch mal klar verstärkt. Die wenige Zeit, die mir nach Lohnarbeit und Kind noch bleibt, bringe ich meist damit zu, meine eigenen Games zu bauen. So bleibt einfach nur noch wenig Zeit, sodass Spiele, in die man sich erst einfinden und über etliche Stunden dabeibleiben muss, um in deren vollen Genuss zu kommen, kaum Sinn machen.

Natürlich heult ein Teil von mir der guten alten Zeit hinterher, in der ich tagelang nichts anderes gemacht habe als Zocken – aber im Grunde bin ich mit dieser Entwicklung durchaus zufrieden; selbst wenn ich heute mal etwas länger Zeit habe, um zu spielen. Dann spiele ich eben doch wieder Into The Breach, Slay The Spire und dergleichen – dann halt gleich fünf Runden hintereinander.

## **Oder doch nur alles Faulheit?**

Am Ende ist das Erwachsenenleben vielleicht nur eine Ausrede dafür, dass ich keine Lust habe, mich in Spiele erst "einarbeiten" zu müssen. Vielleicht ist meine Aufmerksamkeitsspanne einfach zu kurz und mein Wille, mich länger als ein, zwei Stunden auf ein Spiel einzulassen, einfach nicht mehr vorhanden.

Mein jüngstes Game-Projekt schlägt nicht ohne Grund in genau diese Kerbe. Ich wollte mit [Core Defense](#) ein Spiel machen, das so einfach ist, dass es kein Tutorial braucht, in kurzen Sessions unter einer Stunde gespielt werden kann und trotzdem nach Hunderten Stunden noch Spaß macht.

**Auch wenn ich in erster Linie Spiele mache, auf die ich selbst Lust habe, kann ich mir vorstellen, dass ich nicht der Einzige bin, dessen Spielverhalten sich auf diese Weise entwickelt hat, oder? Vielleicht geht es dir ja ähnlich?**

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 25. Juli 2020 um 10:52 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>