

Last man standing: Single- vs. Multiplayer

Führung Sonntag, 13.00-14.00

Am Anfang war der Multiplayer

Während die Karten- und Brettspiele schon immer Gesellschaftsspiele bzw. Multiplayer waren und auch als solche wahrgenommen werden, sind die Videospiele eher als Einzelspiele in unserem Gedächtnis verankert. Dass dies eine sehr subjektive Prägung ist, die damit zu tun hat, dass wir den Computer meist alleine nutzen, zeigt bereits die Geschichte der Videogames. Die frühesten Videospiele waren allesamt Multiplayer. Man hat sie zu zweit gespielt: Tennis For Two (1958), Spacewar (1961) und Pong (1972) - immer im Wettkampf gegeneinander. Meist mit einem interessierten Publikum im Rücken.

Das hat sich im Spielsalon (Videogame Arcade) nur verstärkt. Das neugierige Publikum hat von den Flipperkästen zu den Videogame Automaten hinüber gewechselt. Und je nachdem konnte man zu zweit gegeneinander oder bis zu viert rundenbasiert abwechselnd nacheinander auf den Cocktaillischen und an den Kästen spielen. Die Scores wurden dabei eingeblendet und weitergeführt wie bei den Flippern, so dass der Wettbewerb für alle sichtbare Echtzeit-Resultate hatte. Zwischenrufe und mehr oder weniger anerkennende Kommentare der neugierigen Zuschauer und Mitspieler machten das Ganze zu einem sozialen Ereignis. Die Entwicklung vervollständigt hat dann die Einführung des Highscores für den Space Invaders Automaten (1978), die alle Spieler eines Spiels miteinander im Wettkampf zu verbinden vermochte.

Wirkliche Echtzeit Multiplayer Spiele wurden erstmals 1973 auf dem PLATO System entwickelt: Empire (1973) und Spasim's (1974), ein Shooter für 32 Spieler! Doch das zu Grunde liegende Bulletin Board System hatte seine Tücken. Die Spieler mussten ihre Aktionen auf ein „Board posten“, was Probleme mit sich brachte bei gleichzeitigem Verschicken der Züge. Abhilfe schuf hier erst das Multi-User Dungeon (ab 1979), mit dem man tatsächlich die ersten Rollenspiele in responsiven Welten spielen konnte. Man hatte Computer kontrollierte Feinde und konnte Inventar austauschen und miteinander chatten - also erstmals auch wirklich kooperieren.

Wirklich zugänglich wurden die Multiplayer aber erst mit dem Spiel Midi Maze (1987) für den Atari ST. Spieler kontrollierten Smiley Gesichter in einem 3D-Labyrinth und konnten die Smileys der anderen Spieler abschiessen. Bis zu 16 Leute konnten gegeneinander spielen, wenn man einen sogenannten MIDI-Ring mit den Computern bildete. MiDi Maze war vermutlich der erste 3D-Multiplayer Shooter auf einem kommerziellen System. Am gameZfestival 2.0 kann man den Vorläufer der LAN-Spiele selbst ausprobieren!

Die ersten LAN-Spiele kamen dann in den 1990ern, Spectre (1991) für Apple Talk und Doom (1993) mit einer Netzwerk Version, die Echtzeitkämpfe in Co-Op und Death Match Modus erlaubte. Für Shooter eignete sich der Netzwerk Multiplayer besonders gut, so dass populäre Spiele wie Battlefield 42 und Counter-Strike, die keinen oder praktisch keinen Single-Player-Modus kannten und nun auch übers Internet gespielt werden konnten, über die Jahre grosse Fangemeinden gewannen. Die First Person Shooter sind auch heute ein dominierendes Genre bei den LAN-Spielen.

Massive Multiplayer Online Role Playing Games als MMORPG abgekürzt entwickelten sich aus der konsequenten Nutzung des Internets für die Verbindung der Spieler. Das Spiel Ultima Online (1997) setzte hier die erste grosse Marke, obwohl bereits Neverwinter Nights (1991) via AOL das erste grafische MMORPG angeboten hatte. Seither sind zahlreiche interaktive Spielwelten entstanden, in denen sich tausende von Spieler gleichzeitig bewegen und handeln können. Final Fantasy XI (2003) setzte nochmals einen Meilenstein, indem es erstmals auch Spieler von verschiedenen Plattformen zusammenbringen konnte.

Heute ist der Multipler fast schon eine Selbstverständlichkeit. Bei den MMORPGs gehören das koreanische Lineage mit 20 Millionen Spielern sowie Everquest und World of Warcraft zu den virtuellen Welten mit den meisten Bewohnern bzw. Nutzern. Aber auch die Spielkonsolen bieten seit den Versuchen von SEGA Net Link (1996) zahlreiche Netzwerk-Multiplayer und Multiplayer Varianten zu Single Player Spielen an. Bei XBOX und Playstation sind die Multiplayer mittlerweile die oder eine Hauptattraktion. Aber auch die mobilen Geräte können nicht mehr ohne Multiplayer auskommen. Via Wireless und Bluetooth sind vielfältige Spiele fürs „Play Together“ zu haben.

Die Ausstellung am gameZfestival zeigt einige der Meilensteine der Multiplayer Geschichte sowie aktuelle Multiplayer. Unter anderen Midi Maze (1987) auf Atari ST, Wizball (1987), Crack!! (1988), ein früher Schweizer Multiplayer für Amiga, ChuChu Rockets (1999) auf Sega Dreamcast und Awesomnauts (2012), ein aktueller BattleArena Multiplayer. Dazu kommt noch ein halbes Dutzend Multiplayer aus der Gameschmiede des Studiengangs Game Design der Hochschule der Künste Zürich (ZHDK), so Trial of Totems (2014) von Tabea Iseli und Andi Halter sowie Tower Offense (2014) von Robin Bornschein und Domiinc Müller.

Singleplayer: Ein spezieller Multiplayer

Am Anfang der Videogames stand nicht der Singleplayer, sondern mit dem Multiplayer ein Modus, bei dem man mit oder gegen andere Menschen spielte und nicht zuletzt auch der soziale Aspekt der gemeinsamen Unterhaltung im Vordergrund stand. Das gemeinsame soziale Spielen kam aus der Kultur der Gesellschaftsspiele, mit der man sich bekanntlich gut auskannte. So sind die ersten Singleplayer denn auch erst in den 1970er Jahren entstanden. Beliebtheit gewannen sie mit Arcade-Spielen wie Speed Racer (1974) und dem berühmten Space Invaders (1978), beide vom japanischen Hersteller Taito.

Die Gründe dieser späten Entwicklung sind vielfältig: So erlaubten die besseren Computer und Interfaces sowohl asymmetrisches als auch kooperatives und narratives Gameplay. Es liessen sich damit aber auch weit mehr Spieler rekrutieren. Man musste ja nicht mehr zwangsläufig zu zweit oder viert am selben Ort sein, um überhaupt mit dem Spielen beginnen zu können. Laut einigen Experten wie Raph Koster sei der Singleplayer aber nicht zuletzt auch auf eine Mehrheit der frühen Spieler ausgerichtet gewesen, die eher introvertierte Persönlichkeitsprofile gehabt hätten. Oft wird dabei unterschätzt, dass der Spielezweig der Singleplayerspiele erst einmal entwickelt werden musste, gab es doch sehr wenige erfolgreiche funktionierende Beispiele aus der nicht digitalen Spielwelt. Das waren vor allem Kartenspiele wie Patience und Solitaire sowie Puzzle-Spiele.

Die Einführung der Elektronik in die Singleplayerspiele revolutionierte dieses Genre auf mehreren Ebenen: Man konnte nun die Spiele so oft und lange spielen wie man wollte – und das ganz unbeobachtet. Der Spieler hatte nun Zeit. Niemand machte ihn nervös, und der Gegner war nicht mehr per se ähnlich gut wie in Multiplayern wie Space War (1961). Durch die Einführung von Levels konnte zudem die Intensität graduell und immer weiter gesteigert werden: Je besser der Spieler umso besser das Spiel.

Das Spiel versprach dabei: ‚Strengst du dich an, so wirst du besser und kannst länger spielen!‘. Dies war dann auch ein eindeutiger Bruch mit den Multiplayerspielen, bei denen man – angelehnt an die Realität – oft möglichst schnell gewinnen will. In den Singleplayern ging es darum, möglichst lange zu spielen, möglichst lange zu Überleben, möglichst viele Punkte zu sammeln. Der Singleplayer-Spieler kam vorwärts, während sich der Spieler im kompetitiven Multiplayer am Gegenüber abmühte und sich im besten Fall mit ihm weiter entwickelte.

In der Folge wurden dann die meisten Konsolen- und Arcadespiele so gestaltet, dass sie als Singleplayer gespielt werden konnten. Viele erhielten aber einen weiteren Modus, bei dem man auch zu zweit oder mit mehreren Spielern spielen konnte, meist kooperativ gegen das ‚Spiel‘ etwa in den Spielen 1942 (1984), Double Dragon (1987) und Golden Axe (1989). Heute kann man an sich die meisten Spiele auch im Singleplayer Modus spielen. Ausnahmen sind dabei Game-Reihen wie Unreal Tournament.

Im Prinzip haben wir also Singleplayer Spiele und Spiele mit Singleplayer Modus, die aber noch andere Spielmodi kennen. Im Einzelspielermodus gibt es nur den Spieler und das System. Das System übernimmt die Funktion des Gegenspielers. So findet immer eine Auseinandersetzung zwischen dem Spieler und dem Spielsystem statt. Oft ist diese Auseinandersetzung der Simulation einer Auseinandersetzung in einem Mehrspielerspiel nachempfunden. Dies illustriert das frühe Atari Spiel Breakout (1976) eindrücklich. Das Spiel orientiert sich an Pong – es besitzt dieselbe Steuerung und ein ähnliches Grafik Setting – das den menschlichen Gegner durch statische aber unzählige kleinere Schläger ersetzt, die nun ebenfalls per Ball abgeräumt werden müssen. Die statischen Gegner wie die Meteoriten im Spiel Asteroids (1979) werden in der Entwicklung des Genres dann aber zunehmend ersetzt durch Figuren wie in Pac Man (1980). Das Programm erhält so personifizierte Züge, was dem Spieler wiederum hilft, Motivation zu finden und die Ziele vor Augen zu führen. Solche simulierende Singleplayer Modi finden sich oft bei Spielgenres, in denen der Wettbewerb oder Wettkampf im Vordergrund steht, beispielsweise bei Beat 'em ups wie Virtua (1987), Golden Axe (1989), bei Rennspielen wie Pole Position (1983), Outrun (1986) und anderen Sportspielen wie KickOff (1989) oder Super Mario Tennis (2000).

Singleplayer Spiele sind aber fähig, gewisse Spielerfahrungen zu liefern, die bei Multiplayern nicht vorhanden oder schwer umzusetzen sind. Dazu gehört die deduktive und narrative Immersion, die einfacher zu vermitteln ist, wenn der Konflikt und das Gameplay durch den Computer bestimmt und nachgeführt werden als wenn Mitspieler diese Rollen übernehmen müssen. Der Entwickler gewinnt mittels klarem Handlungsverlauf Story-Dominanz und kann auch über die Strukturierung in Levels und Kapitel die Kontrolle über die Herausforderungen für den Spieler behalten. Während Multiplayer meist nicht auf eine lineare Story fokussieren, ist das Singleplayer Spiel oft um eine fesselnde Story herum aufgebaut. Diese Spiele benötigen häufig auch stärker gezeichnete Charakter, insbesondere die Rollenspiele (RPG) zeigen das ganz deutlich, so die Final Fantasy Reihe (1987-2014). Aber auch Action Adventure Games, Adventure Games und Jump ,n Run Spiele vermögen den Einzelspieler mit starken oder ausgeprägten Charakteren, besonders auch in der Rolle der Gegner, zu überzeugen.

Zu den bekanntesten Singleplayer Spielen gehören Puzzle Spiele wie Tetris (1989) und Klax (1989) , Action Puzzler wie Lode Runner (1983) und Lemmings (1991) , Action Adventure wie The Legend of Zelda (1986), die Plattform Spiele der Super Mario sowie der Sonic the Hedgehog Reihe, Stealth Games wie die Metal Gear Reihe, Survival Horror Games wie Resident Evil und Silent Hill, und First-person Shooter wie Doom, Half-Life und Deus Ex.

Grundsätzlich fehlt den Singleplayer Spielen die soziale Interaktion. Dieses Manko wurde aber schon früh bekämpft mit der Platzierung der Spiele in den Videogame Arcades, wo sich zwangsläufig Publikum einfindet, durch die Einführung vergleichender Scores sowie durch die Einführung eines Highscores wie erstmals bei Space Invaders (1978). Heute geht das über die Social Media natürlich sehr viel einfacher und man kann seine virtuellen „Freunde“ an Erfolgen und Erlebnissen in einem Einzelspieler Spiel sofort per Posting teilhaben lassen. Gegenseitige Hilfestellungen oder Fortschrittsberichte in Foren und auf Blogs, Twitter, als Reviews, Cheats, Let's Play etc. gehören selbstverständlich dazu bis zur genüsslichen Vermittlung von Glitches und Easter Eggs.

Singleplayer & Multiplayer kooperieren

Dass sich Multiplayer und Singleplayer mehr denn je einander angenähert haben, erkennt man nicht zuletzt auch daran, dass selbst eingefleischte Singleplayer Spiele wie Super Mario und Rayman in den letzten Jahren ganz vorsichtig ebenfalls minimale Mehrspielermöglichkeiten eingebaut haben, so dass man heute auch zu zweit kooperieren und zu viert durchs Pilzkönigreich rennen und hüpfen kann.