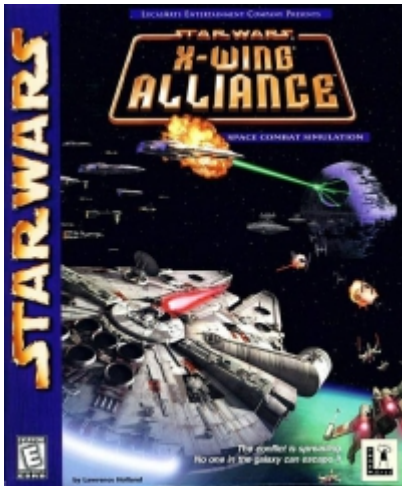


Digitales | Games: Space Shooter

Winter ist die Zeit für Melancholie und Gejammer. Es ist kalt, dunkel und überhaupt - widerlich. Für **PETER KLEMENT** genau die richtige Zeit, um wehmütig ins All zu blicken.



Vor zehn Jahren habe ich meinen letzten imperialen Sternenzerstörer in ›[X-Wing: Alliance](#)‹ zerstört. Die letzte Schmuggeltour mit einem Frachter voller heißer Ware in ›[Freelancer](#)‹ ist acht Jahre her und die Dogfights aus ›[Freespace 2](#)‹ und ›[Starlancer](#)‹ sind nur noch blasse Erinnerungen. Seitdem hab ich eine Menge Dinge in digitalen Spielen gemacht: In Egoperspektive mit einer Waffe im Anschlag durch Gänge schleichen, diverse Rollenspiele meistern und natürlich das Kommando in verschiedenen Strategiespielen übernehmen. Doch in all diesen Jahren hab ich nicht einmal einen Sternenjäger durch ein Asteroidenfeld gesteuert. Denn irgendwann 2003 sind Spaceshooter langsam verblasst und einen stillen Tod gestorben oder haben sich in etwas anderes verwandelt, wie die X-Serie, die mehr Tabellenkalkulation als Spaceshooter ist.

Dafür gibt es vermutlich eine Menge Gründe: Die meisten SpielerInnen sind einigermaßen talentiert, Dinge in handelsüblichen Egoshootern ins Visier zu nehmen. Etwas im Weltraum ins Visier zu bekommen ist deutlich schwieriger, denn dort kontrolliert man nicht die digitale Repräsentation eines Menschen mitsamt Waffe, sondern eine Jagdmaschine. Und die brauchen eine ganze Menge Knöpfe: Schilde, Waffen, Zielerfassung und Kommunikation verteilen sich über das ganze Keyboard und fordern flinke Finger. Zusätzlich brauchen erfolgreiche Piloten noch Situationsbewusstsein und diverse Flugmanöver im Repertoire.

Ein eleganter Spieltyp aus zivilisierten Tagen...

Ein weiterer Grund für den Niedergang von Spaceshootern dürfte die mangelnde Kontrolle über den Spielstand sein: In den meisten Egoshootern kehrt man - dank Respawn - Sekunden, nachdem man sich eine Kugel gefangen hat, auf das Schlachtfeld zurück. Außerdem ist die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern, seit Jahren ein verbreiteter Standard in den meisten Spieltypen. Folglich ist auch nur eine kleine Unannehmlichkeit in ›*Call of Duty*‹ eine Granate zu fangen. In einem Spaceshooter abgeschossen zu werden dagegen kostet 40 Minuten, denn ein Scheitern führt dazu, dass die Mission neu begonnen werden muss - was besonders frustrierend ist, wenn der Auftrag »Begleitschutz« lautet. Jeder hasst [Begleitschutzaufträge](#), jeder!

Spaceshooter sind widerspenstige, schwierige Spiele mit einer sehr, sehr niedrigen Toleranz gegenüber Fehlern, die gleichzeitig eine sehr hohe Frustrationstoleranz von ihren Spielern fordern. Keine sehr

ansprechende Kombination, besonders im Vergleich zu heutigen Spielen, in denen regenerierende Hitpoints, großzügig gestreute Speicherpunkte, unverwundbare NPCs und einheitliche Interfaces zum guten Ton gehören. Warum also überhaupt über diese Relikte einer vergangenen Zeit schreiben?

Tanz!

Die Antwort ist, dass jeder ein digitaler Soldat, General oder Paladin sein kann, aber nicht jeder ein guter Raumpilot. Natürlich gibt es auch in Spaceshootern Lösungshilfen, möglicherweise sogar Cheats. Doch im Vergleich zu Rollenspielen, Strategiespielen und Egoshootern nutzen die vielen großen und kleinen Hilfen da oben im All GAR NICHTS. Denn da oben tanzt man ein Ballett durch Laserfeuer und dabei hilft kein Spickzettel, egal wie oft er gelesen wurde. Das ist der Segen und der Fluch dieses Spieltyps: Man tanzt in seinem kleinen Raumschiff durch den leeren Raum, in dem die Missionsziele die Schritte definieren.

Wie ein Tänzer fliegt man mit glühendem Nachbrenner über die Bühne, um hier einen Konvoi zu beschützen und dort einen Bomber abzuschießen. Anfangs noch mit unsicheren Schritten, doch mit jeder überstandenen Mission lernt man seinen Jäger besser zu kontrollieren, seine Gegner auszumanövrieren und wo man zu welchem Zeitpunkt sein muss. Eine erfolgreiche Mission ist wie eine erfolgreich absolvierte Choreografie: Entweder sie stimmt zu 100% oder man fängt von vorne an. Das macht eine überstandene Mission so viel wertvoller, als die zwanzigste Horde Widersacher in einem Egoshooter zu überstehen.

Ich vermisse den Weltraum. Ich habe zu wenig Zeit in den unendlichen Weiten verbracht und zu viel in graubraunen Krisengebieten mit graubraunen Gegnern. Denn da oben bin ich einer der tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten, dort unten nur ein Typ mit einer Waffe, der alle 5 bis 10 Minuten respawnt. Da oben dreht sich das Universum komplett um die Aktionen des Spielers, ohne ihn dabei zum absoluten Mittelpunkt zu machen: Man ist zwar der Dreh- und Angelpunkt, an dem Sieg oder Niederlage hängt, doch das bedeutet nicht, dass man das Recht darauf hat, mit Zeitlupen-Kinematographie bespaßt zu werden. Es gibt viel zu tun: Konvois beschützen, Dogfights überstehen und natürlich gegnerische Schlachtkreuzer sturmreif schießen, während einem drei feindliche Jäger den Tag vermiesen wollen.

Wer braucht da schon Headshots?

| [PETER KLEMENT](#)