

3. Aufkommen zweier neuer Genres: Survivor-Like und Autobattler

3.1. Geschichte der Autobattler

3.2. Moderne Autobattler

3.3. Geschichte des Survivor-Like Genres

Survivor-Like spiele reduzieren das Rogue-Like Genre und das Action-Shooter Genre auf ihre Hauptkomponenten und entfernen dabei Interaktionsmöglichkeiten zwischen den Spielern und dem Spiel. Dennoch erhalten sie hohen Wiederspielwert und Tiefe durch andere Mechaniken. Um sich das genauer anzuschauen ist es hilfreich sich die Wurzeln und Vorgänger des Genres anzuschauen und nennenswerte Einträge und ihre Innovation genauer zu betrachten.

Das Genre der Survivor-Like, auch bekannt als Horde-Survivor oder Bullet-Heaven, wurde durch das Spiel Vampire Survivors geprägt und definiert (Luca Galante, 2021). Doch bereits mehrere Jahrzehnte zuvor gab es rudimentäre Versionen des Genres mit Mechaniken, die in den neuesten Einträgen des Genres noch vorhanden sind.

So etwa wurde 1982 das Spiel Robotron: 2084 veröffentlicht (Eugene Jarvis, Larry DeMa, 1982). Die Mechaniken des Spieles basierten auf dem Layout der Arcade-Maschine, durch zwei Joysticks kann man den Protagonisten von Robotron kontrollieren, sowie die Richtung, in die dieser schießt. Im Laufe des Spieles muss man sich durch mehrere Level, in einer begrenzten Arena, kämpfen und die dort vorhandenen Gegner besiegen, das Geschehen betrachtet man aus der Vogelperspektive. Nachdem Abschluss einer Welle kommt man, nach einer kurzen Überblende, in das nächste Level. Die Gegner variieren sich durch ihr Bewegungsmuster, so wie ihre Lebensanzahl. Diese grundlegenden Attribute werden immer noch in den meisten Survivor-Like Spielen verwendet.

Einige Jahre später erschien Smash TV (Eugene Jarvis, Mark Turmell, 1990). Bei diesem Spiel erweiterte Eugene Jarvis die Formel von Robotron, in dem Boss-Gegner, verschiedene Waffen und eine Mehrspieler-Option hinzugefügt wurden. Die Grundlagen der begrenzten Arena, so wie die Gegner mit verschiedenen Bewegungsmustern blieben gleich. Die besonderen Alleinstellungsmerkmale des Spieles, liegen in den verschiedenen Waffen, die man aufsammeln kann. Von Raketenwerfern, über Shotguns, bis hin zu Pistolen gab es viele verschiedene Variationen, die sowohl das Schussmuster, so wie die Frequenz der Kugeln und den Schaden veränderten. Diese Waffen sowie Score in der Form von Geld wurden von besiegten Gegnern fallengelassen als Belohnung für die Spieler.

Das im Jahre 1997 erschiene Alien Phobia steuert sich ähnlich wie seine Vorgänger, der große Unterschied liegt darin, dass die Gegner sich gezielt auf die Spieler zubewegen und nicht mehr nur ihrem eigenen Bewegungsmuster hinterherlaufen (Wah-Software, 1997). Später wurde in Phobia II diese Mechanik mit den verschiedenen Waffen aus Smash TV kombiniert (Wah-Software, 1998). Dadurch entstand eine Action-Herausforderung mit großem Fokus auf Beweglichkeit und vorrausschauendem Spielen. So war es oft sinnvoll sich zu überlegen, an welchem Ort in den nächsten paar Sekunden weniger Gegner sein werden. Dieses Core-Element des Gameplay-Loops ist in den meisten modernen Survivor-Like Spielen noch vorhanden.

2019 erschien eine moderne Neuinterpretation alter Ideen in der Form von Magic Survival (Leme, 2019). Die Grundmechaniken waren wie bei den Vorgängern ähnlich, doch einige neue Standards des Genres wurden hier zum ersten Mal etabliert. So etwa konnte man nur noch die Bewegungen des Charakters kontrollieren und nicht mehr die Schussrichtung oder die Fähigkeiten. Diese wurden automatisch aktiviert beziehungsweise es wurde automatisch auf die Gegner geschossen. Wie bei Phobia bewegen sich die Gegner größtenteils gezielt auf den Spieler zu, dadurch besteht großer Teil des Gameplays im Kiting der Gegner, das bedeutet das Locken und Manipulieren der Gegner, durch geschicktes Positionieren des Charakters. Andere Hauptmechaniken liegen im Upgrade System, nämlich wenn man genug Gegner getötet hat und/oder genug Mana-Orbs gesammelt hat, erhält man ein Level-Up. Mit diesem kann man weitere Zaubersprüche freischalten, die sich periodisch automatisch aktivieren, oder bisherige Zaubersprüche verbessern. Im Gegensatz zu bisherigen Spielen des Genres ersetzen diese nicht die bisherigen Waffen bzw. Zaubersprüche, die man bereits hat, sondern werden zusätzlich

hinzugefügt, dadurch wird der Charakter immer stärker im Laufe des Spieles und man kann immer mehr Gegner gleichzeitig bekämpfen.

Wenige Jahre später erschien das Namen gebende Spiel des Genres: Vampire Survivors (Luca Galante, 2021). Die Grundmechaniken sind sehr ähnlich wie bei Magic Survival, doch wurde das Upgrade System erweitert sowie das Voranschreiten im Spiel angepasst. Man konnte nun auch passive Ausrüstungen erhalten, die die Werte des Charakters oder andere Attribute verbesserten. Zusätzlich konnte man sogenannte „Evolutions“ erhalten, sobald man das Richtige Pärchen an Waffen und Ausrüstungen vollständig verbessert hat. Dadurch gab es verschiedene Kombinationen, auf die man sich spezialisieren konnte. Zusätzlich wurden eine viel Zahl an verschiedenen Maps, mit verschiedenen Begrenzungen und Gegnerwellen, sowie mehrere Charaktere und Waffen designt. Eine der größten Veränderungen gegenüber Magic Survival liegt darin, dass die Gegner, nachdem man sie besiegt hat, ihre Erfahrungspunkte auf den Boden fallen lassen und man diese nicht direkt erhält. Daher muss man später nochmal an denselben Ort laufen, um das Level-Up zu erhalten. Dadurch wurde das Kiten der Gegner deutlich interessanter und man musste vorrauschauender planen, wohin man sich fortbewegen möchte. Die größte Innovation jedoch, lag in der Verwendung einer sogenannten Meta-Progression (dt. Meta-Fortschritt). Diese Mechanik entstammt dem Rogue-Lite Genre und ermöglicht es Spielern in den einzelnen Versuchen Währung zu sammeln, diese zwischen den Versuchen für permanente Upgrades ausgegeben werden kann. Dadurch kann man die Werte des Charakters verbessern, aber auch neue Waffen und Items freischalten.

Zusammengefasst besitzen moderne Survivor-Like Spiele meistens folgende Qualitäten und Mechaniken. Der Core-Gameplay-Loop besteht darin in einer begrenzten oder unbegrenzten Arena bis zu einem Zeitpunkt oder dem Besiegen eines Boss-Gegners zu überleben. Um das zu erschweren, kommen von mehreren Seiten Gegner auf die Spieler zu, diese fügen bei Berührung Schaden zu und können vom Spieler getötet werden. Der spielbare Charakter ist nur in der Bewegung kontrollierbar, das heißt, dass dieser automatisch angreift und/oder automatisch auf den nächsten Gegner zielt. Wenn man ausreichend Gegner getötet hat, erhält man ein Level-Up, da kann man seine Waffen verbessern oder neue Fähigkeiten freischalten. Oft gibt es ein Kombinationssystem, mit dem man Boni erhält, wenn man die Richtigen Waffen ausrüstet. Die Arena, in der sich der Core-Gameplay-Loop abspielt, wird nicht zufällig generiert und ist bei jedem Versuch sehr ähnlich. Außerhalb von Versuchen kann man erhöhte Schwierigkeitsstufen

freischalten, beispielsweise erscheinen mehr Gegner oder manche Waffen sind schwächer. Dem gegenüber steht die Meta-Progression, in der man sich permanente Upgrades kaufen kann. Ebenso kann man verschiedene Startwaffen oder Startcharaktere freischalten, die einen anderen Ausgangspunkt zu dem Level-Up System bieten. Als letztes kann man weitere Maps freischalten, die durch andere Begrenzungen oder neue Gegnervariationen wiederspielwert hinzufügen.

Jedoch ist es wichtig zu bemerken, dass diese Vorschriften mehr Richtlinien als Regeln sind, die erfolgreichsten Einträge des Genres brechen aus diesem Konstrukt an einer oder mehreren Stellen hervor. Jedoch verbindet sie alle ein Gameplay-Loop, der an verschiedenen Stellen die Entscheidungsmöglichkeiten der Spieler einschränkt, sei es nun über ein limitiertes Upgrade-System oder über die Abwesenheit der Kontrolle über die Schussrichtung oder der Fähigkeiten.

3.4. Moderne Survivor-Like

Moderne Survivor-Like Spiele schaffen es Tiefe und Wiederspielwert zu generieren, obwohl sie innerhalb der Restriktionen des Genres bleiben. Das heißt trotz automatischem Angreifen und Zielen, reduzierte Fähigkeiten oder geringeren Interaktionsmöglichkeiten ist es möglich ein interessantes Spielerlebnis zu gestalten. Dazu gibt es verschiedene Herangehensweisen, im Folgenden sind drei der erfolgreichsten modernen Survivor-Like Spiele analysiert.

3.4.1. Vampire Survivors

3.4.2. Brotato

3.4.3. 20 Minutes Till Dawn

Im Jahre 2022 erschien 20 Minutes Till Dawn, entwickelt von flanne, zunächst in early access und erhielt 2023 einen vollen Release (flanne, 2023). Das Spiel behält die Grundlagen, die in Klassikern wie Vampire Survivors etabliert wurden, jedoch bricht es eine grundlegende Regel des Genres, denn die kontrollierbaren Charaktere greifen nicht mehr automatisch an, sondern man muss aktiv klicken, damit diese ihre Waffen

betätigen. Die restlichen Grundmechaniken sind sehr ähnlich wie in herkömmlichen Spielen des Genres. So etwa kommen von allen Seiten Gegner auf die Spieler:innen zugelaufen, gegen die man sich verteidigen muss. Diese hinterlassen Erfahrungspunkte, wenn man sie besiegt. Nachdem man genug Erfahrungspunkte eingesammelt hat, erhält man ein Level-Up und kann eine von mehreren neuen Verbesserungen auswählen. Dieser Gameplay-Loop wird durch gelegentliche Boss-Gegner unterbrochen. Die Versuche spielen in einer von mehreren Arenen, manche sind unbegrenzt, die anderen haben verschiedene Barrieren. Wie der Name impliziert, ist es das Ziel des Spieles 20 Minuten lang zu überleben, danach hat man einen Versuch erfolgreich absolviert.

Insbesondere das Angriff System ist sehr einzigartig in dem Genre, denn wie oben beschrieben greift man nicht automatisch an. Stattdessen muss man manuell auf die Gegner zielen und zum Schießen mit der Maus klicken. Wenn man das Magazin aufgebraucht hat oder aufhört zu schießen, wird die Waffe automatisch nachgeladen. Dies kann man nur unterbrechen, solange man übrige Munition hat. Eine weitere Restriktion liegt darin, dass man sich beim Schießen langsamer bewegt, als wenn man nicht schießt. Durch diese Einschränkungen wird eine weitere Ebene dem Spiel hinzugefügt, es geht nun nicht mehr nur größtenteils um effizientes Kiten der Gegner, sondern man muss seine Munition haushalten, sowie abschätzen wann man Schießen kann, beziehungsweise wann die Gegner zu nahe sind. Diese Restriktion wurde hinzugefügt, da für flanne ein automatisches Angriff-System die Spieler:innen nicht aktiv genug involviert (zucalious, 2023).

Eine weitere Innovation liegt in dem Upgrade System, denn die auswählbaren Items verändern nicht nur die Werte des Charakters, sondern haben oft vielschichtige und komplexe Effekte. Des Weiteren sind diese Items nur einmalig einsammelbar und dementsprechend nicht stackable (dt. stapelbar, akkumulierbar), das heißt, dass sich die Effekte nicht addieren oder verstärken, wenn man mehrmals das gleiche Item einsammeln würde. Um trotzdem Fortschritt und Combos zu ermöglichen, schaltet man mit jedem ausgewählten Item weitere verwandte Items frei. Beispielsweise gibt es ein Item, mit dem man Gegner verbrennen kann. Sobald man dieses erhalten hat, kann ein anderes Item, das die Spieler:innen heilt wenn man genug Gegner verbrannt hat bei einem Level-Up erscheinen. Dadurch sind die einzelnen Items deutlich einzigartiger verglichen mit anderen Survivor-Likes, jedoch ist es auch schwieriger starke Item Kombinationen aufzubauen, da einige Kombinationen erst im Laufe eines Versuches freigeschaltet werden müssen.

Um manche Combos zu fördern und zusätzliche Vorteile zu vergeben gibt es sogenannte Synergies die in dem Item-Pool hinzugefügt werden, wenn man entsprechende zweier oder dreier Pärchen an Items ausgewählt hat. Diese variieren in Einzigartigkeit

und Einfluss auf das Spiel sehr, dadurch werden auch untypische Kombinationen gefördert. Ähnliche System gibt es auch in vielen anderen Survivor-Like Spielen, beispielsweise die Evolutios in Vampire Survivors.

Um auf die Leitfrage „Wie viel Gameplay braucht ein Spiel?“ einzugehen, kann man die wiederholenden Entscheidungen im Spiel analysieren, kategorisieren und bewerten. Dadurch kann man feststellen wie viel Interaktion in einem Spiel vorhanden ist und wie viel Einfluss die Entscheidungen auf das Spielgeschehen haben.

Als erstes muss man einen Charakter, mit Spezialfähigkeit, und eine Waffe auswählen. Diese Entscheidung wird schwerer, je weiter man im Spiel vorangeschritten ist, da man weitere Waffen und Charaktere freischalten kann. Diese Entscheidung ist im Model von Sid Meier, als Playstyle und Persönlichkeits-Entscheidung einordbar mit langfristigen Aspekten (Meier, 2024). Jedoch bietet sie nur eine einmalige Interaktionsmöglichkeit pro Versuch, wodurch der Wiederspielwert gesteigert wird, aber nicht die Aktivität der Spieler:innen während eines Versuches.

Im Laufe eines Versuches muss alle paar Sekunden entschieden werden, in welche Richtung man sich bewegen möchte. Hier gibt es sowohl Ansätze von Risk versus Reward aber auch langfristige gegenüber kurzfristigen Vorteilen (Meier, 2024). Risk versus Reward insofern, da man gezielt nah an Gegnergruppen herangehen kann, um schnell viele Erfahrungspunkte auf einmal zu erhalten, jedoch mit dem Risiko, dass man überumpelt wird und Schaden erhält. Dem gegenüber steht die Option möglichst weit entfernt von den Gegnern zu laufen und sicherer zu spielen. Ähnlich ergeht es mit dem Kontrast zwischen langfristigem Planen und kurzfristigen. So etwa kann man sich vorausschauend bewegen und gezielt an Orte gehen, von denen man erwartet, dass später keine Gegner dort sein werden. Alternativ kann man kurzfristig planen und an den nächsten Orten gehen, an dem die meisten Erfahrungspunkte liegen. Diese Art der Interaktion wiederholt sich mehrfach pro Minute, jedoch sind die jeweiligen Auswirkungen nicht sehr signifikant. Direkt damit verbunden ist die Entscheidung, ob man schießen möchte oder lieber nicht, da dies die Laufgeschwindigkeit des Charakters beeinflusst. Das heißt man muss abwägen, ob man einen größeren Vorteil erhält, wenn man wegläuft und kurzfristig dem Problem aus dem Weg geht oder Gegner bekämpft und mehr Erfahrung erhält so wie potenziellen Schaden präventiv verhindert, jedoch geht man dabei das Risiko ein zu langsam zu sein und Schaden zu erhalten. Diese Entscheidung hat ähnlich wie das Bewegen des Charakters eine hohe Frequenz und man muss sie mehrmals pro Minute treffen, jedoch sind die Auswirkungen langfristig betrachtet nicht sehr signifikant.

Die letzte Interaktionsmöglichkeit innerhalb eines Versuches liegt in der Item Auswahl bei einem Level-Up. Hier gibt es stellenweise Aspekte von langfristigen gegenüber

kurzfristigen Entscheidung, aber insbesondere Playstyle Entscheidungen (Meier, 2024). Da die ausgewählten Items nicht verfallen, sondern sich ansammeln haben frühe Entscheidungen große Auswirkungen auf den Rest des Versuches. Zusätzlich schaltet man durch das Auswählen von Items weitere frei, wodurch jede Entscheidung die weiteren Optionen eines Versuches stark beeinflussen. Des Weiteren gibt es einige Items, die einen direkten Vorteil geben (bspw. Gibt es ein Item, das die Spieler:innen um 1 Leben heilt), jedoch gibt es deutlich mehr mit einem langfristigen Vorteil (bspw. Eine Schadens-erhöhung). Daher kann man stellenweise sich entscheiden lieber langfristig zu investieren oder kurzfristig sich zu heilen. Im Laufe eines Versuches erhält man zwischen 35 und 45 Level-Ups, dementsprechend muss man die Auswahl eines Items etwa alle 30 Sekunden treffen. Durch die Kombinationsmöglichkeiten der Items, so wie ihrer langfristigen Auswirkung, hat diese Entscheidung einen sehr starken Einfluss auf das Spiel und sind die primäre Interaktionsmöglichkeit mit dem Spiel. Durch eine hohe Anzahl an Items so wie eine zufällige Auswahl wird der Wiederspielwert gehoben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass man in 20 Minutes till Dawn als erstes eine sehr einflussreiche Entscheidung in der Auswahl des Charakters und der Waffe treffen muss. Im Laufe eines Versuches muss man dann alle paar Sekunden durch Bewegung und Schießen kleine Entscheidungen treffen, deren Auswirkungen sind tendenziell kurzfristig und nicht sehr einzigartig. Dies wird etwa alle 30 Sekunden durch eine sehr einflussreiche Entscheidung der Item Auswahl unterbrochen. Diese Entscheidung ist das Hauptelement des Core-Gameplay-Loop von 20 Minutes till Dawn.

3.5. Trend zur Reduktion der Entscheidungen

3.6. Reduktion in den Beispielen