

Für Links auf dieser Seite erhält spieletipps.de ggf. eine Provision vom Händler, z.B. für mit oder blauer Unterstreichung gekennzeichnete. [Mehr Infos.](#)

Ich will nicht überleben: Es reicht jetzt mit Survival-Sandboxing (Kolumne)

von [ManuelSchmitt](#) (Dienstag, 27.11.2018 - 16:08 Uhr)

Der gebürtige Münchner Manuel Schmitt ist vieles: Regisseur, Drehbuchautor, Programmierer, Spieleentwickler, Komponist und Blogger. Am ehesten kennt ihr ihn vermutlich als "SgtRumpel", denn unter diesem Namen tritt er unter anderem auf YouTube auf. Heute tritt er für spieletipps als Gastautor in Erscheinung.

Inhaltsverzeichnis

- [Mehr von SgtRumpel findet ihr auf seinem gleichnamigen YouTube-Kanal](#)

Seitdem sich [Minecraft](#) erfolgreich von einem kleinen Ein-Mann-Projekt in ein Multimillionen-Dollar-Unternehmen verwandelt hat, ist ein Genre nahezu omnipräsent in den Neuerscheinungs-Listen bei Steam: **Survival-Sandbox**. Das ist auch ganz nachvollziehbar, denn ein erfolgreiches Spiel ruft bekanntlich zahlreiche Nachahmer hervor.

Werden diese Folgespiele ([ARK - Survival Evolved](#), [Rust](#), [The Forest](#), [No Man's Sky](#)) dann auch erfolgreich, bricht ein regelrechter Goldrausch aus, und noch mehr Spieleentwickler springen auf den Zug auf.

Der Hype ging sogar soweit, dass allein die Angabe "Survival" bei den Schlüsselworten schon zu einer gewissen Anzahl an Verkäufen geführt hat. Und immer noch kommen wöchentlich neue Survival-Games auf den Markt! Dabei ist "Survival-Sandbox" ein Genre, das durch das ausufernde Angebot an Produktionen inzwischen ausgelutscht ist und mich spielerisch bisher nur selten überzeugen konnte.

Dabei ist die Grund-Prämisse eigentlich so gut: Der Kampf ums Überleben, auf einer fremden, fantastischen Welt, die gespickt mit allerlei Gefahren schließlich zu einer neuen Heimat werden kann. Einmal wie Bear Grylls durch Urwälder und raue Gebirge streifen, das Abenteuer suchen und sich hinter jeder Ecke auf neue Situationen einstellen müssen. Grenzenlose Freiheit! So zumindest die Vision – die Wirklichkeit sieht oftmals ernüchternd simpler aus und offenbart meines Erachtens die inhärente Problematik des Genres.

Am Ende steht der Tod

Geht es um die Definition von Survival-Games, wird gerne mal geschrieben: Die Herausforderung ist es, so lange wie möglich zu überleben. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass es eigentlich kein echtes Ende gibt - nur den Spielertod. Und das ist schon einzigartig: Ein ganzes Genre setzt das Scheitern des Spielers ans Ende und ermöglicht es ihm aus Prinzip nicht, zu gewinnen. Es bedeutet aber auch, dass im besten Falle der Spieler einfach das Interesse verliert. Wer alle Waffen gecraftert und alle Monster erlegt hat, dem bleibt nichts anderes mehr, als Bekanntes zu wiederholen, bis er keinen Bock mehr hat.

Hier kommt natürlich der Multiplayer-Modus ins Spiel. Spiele wie ARK, The Black Death, [Starforge](#) oder Rust bauen stark auf der Interaktion zwischen den Spielern auf. Für mich hat diese "Deathmatch"-ähnliche Spielerfahrung allerdings wenig mit der Prämisse zu tun, in unwirtlichen Umgebungen zu überleben. Hier geht es eher um ein möglichst schnelles Wettrüsten, um dann schlechter ausgestattete Spieler "abzuzocken". Es gibt inzwischen ganze YouTube-Kanäle, die nur darauf ausgelegt sind, andere, schlechter ausgerüstete Spieler fertigzumachen und sich daran zu erfreuen, dass diese jetzt wieder von vorne beginnen müssen.

Dass Survival-Games keine inszenierte Story haben, ist gewollt. Die Grundidee war ja schließlich, dass jeder Spieler seine eigene Story erlebt, eine epische Geschichte, die sich von den Erfahrungen anderer Spieler drastisch unterscheidet. Die Wahrheit ist jedoch, dass die Abläufe bei Survival-Games nicht nur innerhalb eines Games von Spieler zu Spieler recht identisch sind, sondern sogar spielübergreifend ähnlich anmuten: Sammeln, craften, sammeln, bauen, raiden! Und noch mehr sammeln!

Das Problem liegt darin, dass die Spieleentwickler darauf vertrauen, dass allein die programmierten Interaktionsmöglichkeiten ausreichen, um eine relevante Spielerfahrung zu erzeugen. Eine von Zufallsparametern abhängige Begegnung mit einem NPC oder Gegner, die Entscheidung des Spielers, in welche Himmelsrichtung er sich fortbewegen möchte, der Überraschungsgegenstand in der nächsten Truhe – all diese Einzelelemente sollen sich zu einem individuellen, epischen Erzählstrang zusammenfügen.

Doch diese Aneinanderreihung von Einzelerlebnissen bleibt meist uninteressant, da ein motivierendes Endziel abseits von "Überlebe, so lange wie möglich" fehlt. Selbst ungewöhnliche Szenarien oder Designs wie [The Flame in The Flood](#), [Don't Starve](#) oder [Raft](#) kranken meiner Meinung nach an der repetitiven und im Endeffekt einheitlichen Spielstruktur.

Einige Entwickler haben das erkannt. [Cube World](#) zum Beispiel baute seine Story-Seite immer weiter aus: Zunächst in Form von Missionen, nun sind prozedurale Quests und seit Neuestem auch eine Hintergrundgeschichte geplant. Damit nähert sich das Survival-Sandbox-Spiel Cube World immer weiter einem klassischen RPG an. Und damit kommen wir zu einer weiteren Vermutung.

Nur ein Element, (noch) kein Genre!

Survival-Sandbox ist nämlich eigentlich nur ein Element, kein eigenes Genre! Survival gibt es schon seit langem als Element in anderen Games. Spiele wie [The Witcher 3 - Wild Hunt](#), [Red Dead Redemption 2](#) oder auch das ältere [Far Cry - Primal](#) bieten Survival-Atmosphäre an, haben aber zudem noch ausgefeilte Charakterentwicklung, zumeist gute Geschichten als Basis, interessante Charaktere und Side Quests. Stellt Euch ein RPG wie einen großen, bunten Salat vor und Survival-Sandbox wie die Mozarellastückchen darin: Im Salat sind sie furchtbar lecker, aber alleine auf einem Teller irgendwie öde.

Ich hoffe allerdings sehr, dass Survival noch nicht am Ende ist. Denn die Idee, durch eine Sandbox dem Spieler die Werkzeuge für ein eigenes Abenteuer zu bieten, ist großartig und funktioniert bei anderen Spielen sehr gut: [Eve Online](#) schafft es, mit seinem Konzept gigantische Schlachten mit großartigen Verwicklungen und dramatischen Wendungen zu generieren, deren Zusammenfassung sich stellenweise wie ein "Science Fiction"-Roman liest. Ebenso hat sich [Crusader Kings](#) durch seine unzähligen möglichen politischen Verwicklungen eine treue Fan-Basis erarbeitet, die fleißig die absurdesten historischen Ereignisstränge dokumentiert.

Wenn aus Survival-Sandbox ein echtes, eigenes Genre werden soll, müssen die Entwickler neue Elemente verwenden, die von dem alten, immer gleichen Rezept abweichen. Zu viele Spiele greifen auf die selben Mechaniken zurück und noch nie war der Satz: "Hast du eines gespielt, hast du alle gespielt" so passend wie bei Survival-Sandbox. Man benötigt Unterschiede, die über einen Grafikstil oder ein Szenario hinausgehen und auch in Sachen Gameplay zu einer echten Neuerung führen.

Ausnahmen, die die Regel bestätigen

Bevor ich diesen Artikel abschließe, will ich doch noch einige außergewöhnliche Spiele, die mich fesseln konnten, auflisten. Fast alle haben das Gameplay mit anderen Elementen aufgewertet und sich damit von einem reinen Survival-Spiel wie Rust abgesetzt.



Launch Trailer

[The Long Dark](#) wurde für mich erst interessant, als die Adventure-Kampagne eingefügt wurde, in der man einer geheimnisvollen Story folgt. The Final Station punktet mit Stimmung und einer vorgegebenen Anzahl von Stationen, die ebenfalls eine großartige Geschichte aufdecken. [Subnautica](#) schaffte es, mich mit einem ungewöhnlichen Szenario und toller, rollenspielerartiger Progression in den Bann zu ziehen. [Sir, You Are Being Hunted](#) ist eine echte Indie-Perle, in der eigenständiges Design und die Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen zu einem sehr befriedigenden Spielerlebnis führen.

Welche Survival-Spiele habt ihr gespielt? Welche davon haben euch besonders gut gefallen und warum? Teilt eure Erfahrungen gerne mit anderen Lesern und uns in den Kommentaren!

Du willst keine News, Guides und Tests zu neuen Spielen mehr verpassen? Du willst immer wissen, was in der Gaming-Community passiert? Dann folge uns auf [Facebook](#), [Youtube](#), [Instagram](#), [Flipboard](#) oder [Google News](#).

[Startseite](#) / [Artikel](#) / [Kolumne](#) / Ich will nicht überleben: Es reicht jetzt mit Survival-Sandboxing (Kolumne)

[zurück zur Kolumne-Übersicht](#)