



So funktioniert Open World, Teil 4

DAS STORY-DILEMMA

Open World und Story – das beißt sich wie Valve und Half-Life 3. Wann schaffen es offene Welten, spannende Geschichten zu erzählen? Und wann sollten Entwickler auf Freiheit verzichten? Von Denis Gießler und Michael Graf

Okay, Zeitreise. Es ist Sonntagmorgen, und ihr wollt auf ProSieben die Folge der »Batman«-Zeichentrickserie sehen, in der sich alle Erzschorken zum Pokerspielen treffen und von ihrem schönsten Mordversuch am dunklen Ritter erzählen. Ihr habt diese Folge zwar schon gesehen, aber der Twist am Ende ist so gut – und dann springen eure Eltern hinter dem Türrahmen hervor: Fernseher aus, Sohn oder Tochter, Zeit für den Sonntagsspaziergang! Und ihr müsst die Schuhe schnüren, um durch Häuserblocks oder Wälder zu laufen, durch die ihr schon tausendmal gelaufen seid, und wo es nichts, einfach überhaupt nichts Neues zu erleben gibt. Ja, okay, die Welt lebt, Herr Unterhuber von nebenan geht mit dem Hund raus, über die Straßen brettern Autos, und der Wald sieht wirklich sehr realistisch aus. Aber es gibt nichts zu tun. Ungefähr so fühlen sich Open Worlds an, wenn sie mit bedeutungslosem Gameplay gefüllt sind: wie dröge Sonntagsspaziergänge. In den letzten Episoden dieser Reportserie haben wir beschrieben, wie die Entwickler offener Welten mit Psychotricks spielen, wie sie die Größe ihrer Welten festzurren und diese Welten mit Leben füllen.

Aber all das ist nur Kulisse für das, was das Medium Spiel ja eigentlich auszeichnet: Interaktivität. Wie also füllt man Welten mit

bedeutsamen Aktivitäten? Was macht Aktivitäten überhaupt bedeutsam? Und warum sollten wir ihnen nachgehen, anstatt, sagen wir, einer spannenden, linearen Batman-Story zu folgen? Die zunächst einfache Antwort lautet: weil uns Open Worlds ihre eigenen Geschichten erzählen. Und wie das am besten geht, besprechen wir nun mit den Entwicklern von The Witcher 3 & Co.

Dramaturgie? Ach, geh ...

Grundsätzlich gibt es in einer Open World zwei Arten von Beschäftigungen: diejenigen, die vorgefertigte Geschichten erzählen (also Haupt- und Nebenquests), sowie diejenigen, deren »Geschichte« rein aus Mechanik entsteht. »Emergent Storytelling« heißt das, aber bleiben wir doch vorerst beim klassischen Storytelling, also der geschriebenen Handlung. Die steht häufig in Konflikt mit den eigentlichen Stärken einer Open World: der Freiheit, dorthin zu gehen, wo wir hingehen wollen, und das zu tun, wonach uns gerade der Sinn steht.

Eine Story hingegen soll uns vorantreiben, der nächsten Wendung entgegenfiebert lassen, vielleicht sogar unter Zeitdruck setzen. Kurzum: Spannung erzeugen. Wir dürfen erst zufrieden sein, wenn wir die große Aufgabe erfüllt, die Welt gerettet, den Drachen

Der Hauptcharakter von Dragon Age: Inquisition wird von der Story ohne große Erklärung zum Ausgewählten und mächtigen Inquisitor bestimmt. Das erfüllt seinen Zweck, macht den Helden oder die Heldin als Charakter aber weniger glaubwürdig.





Geralt sucht in The Witcher 3 nach seiner Adoptivtochter Ciri, die von der Wilden Jagd verfolgt wird. Diese Dringlichkeit kommt in der Open World aber nicht rüber.

besiegt haben. Aber wie spannend darf das sein, wenn wir sie jederzeit unterbrechen dürfen, um nachzugucken, ob unter dem Stein da drüben nicht ein Schwert mit +3 auf Frostschaden liegt?

The Witcher 3 ist dafür das Paradebeispiel: An sich erzählt das Hexer-Abenteuer eine klasse inszenierte Haupthandlung, die Dringlichkeit suggeriert: Ciri, die Adoptivtochter des Helden, ist verschwunden und wird von der Wilden Jagd verfolgt, einer marodierenden Geistertruppe. Schnell, Geralt, finde sie! Aber hey, lass dir Zeit und erforsche schon im Prolog die Scheune da hinten oder tauche im See da drüben – die Open World beißt sich mit der Story-Prämisse, der Zeitdruck verpufft.

Gleiches in Dragon Age: Inquisition – da purzeln Dämonen aus einem Dimensionsriss, den nur der auserwählte Held schließen kann. Doch den schickt Bioware erst mal in die Hinterlande, das größte Gebiet im Spiel, in dem man schon alleine 15 Stunden lang herumgammeln kann. Von der Drachenhandlung von Skyrim fangen wir lieber gar nicht erst an, deren dramaturgischer Gehalt entspricht ohnehin dem des Ü60-Häkelkreises Dortmund-Lütgendortmund. Böse Zungen könnten Bethesda hier Absicht unterstellen, weil die Designer wissen, dass sie sich mit der Hauptstory keine wirkliche Mühe geben müssen – die Stars der Bethesda-Spiele sind nun mal die Welten selbst.

Der Kunsthistoriker und Medienwissenschaftler Marc Bonner bestätigt die Story-Probleme offener Welten: »Das freie Spiel in der Open World erlaubt es, die Haupt- und Nebenquests sporadisch anzugehen. Dadurch entstehen zeitliche Brüche und dramaturgi-

sche Lücken. Die Spielwelt wird zum Selbstzweck und buhlt zusammen mit den Hauptquests um die Aufmerksamkeit der Spieler. Die Dringlichkeit, das Zwingende einer kohärent gestalteten Dramaturgie, wird dadurch ausgehebelt.«

Auf Freiheit verzichten

Wer eine durchgehend packende Geschichte erzählen möchte, verzichtet deshalb besser auf spielerische Freiheit. So entscheidet sich der Berliner Entwickler Yager bei Spec Ops: The Line bewusst gegen eine Open World, weil die Linearität des Schulterblick-Shooters zur Dramaturgie der Geschichte passt. »Jeder Level war ein eigenes Kapitel innerhalb der Geschichte«, sagt der Yager-Chef Timo Ullmann. »Der Spieler ist daran gebunden, was wir als Designer für ihn vorgesehen haben. Und wir wollten nicht, dass er anderen Aktivitäten nachgeht.« Ein Open-World-Konzept hätte die Handlung verwässert, weil die Reise von Spec Ops eine sehr bestimmte Richtung verfolge. »Lineare Levels helfen, den Spieler zu lokalisieren und die Levels an den Stand der Geschichte anzupassen.« Eine Open-World-Struktur hätte das erschwert: »Wir hätten uns überlegen müssen, wie wir den Spieler motivieren, das Spiel so zu spielen, wie wir uns das vorgestellt haben. Je mehr Möglichkeiten du dem Spieler gibst, umso unberechenbarer wird er für den Designer.« Das gilt auch für die Nachvollziehbarkeit des Charakters: Wer gerade im Rahmen der Story seinen besten Freund verloren hat, um danach eine Nebenquest-Katze vom Baum zu retten, wirkt nicht heldenhaft, sondern schizophoren.

Bei Spec Ops: The Line entschied sich Yager bewusst gegen eine Open World, um gezielt die Story erzählen zu können.



Die Firewatch-Entwickler haben ihre Open World auf die Story zugeschnitten, alle »Sehenswürdigkeiten« in der Welt sind relevant für die Handlung.





Bei Uncharted 4 öffnete Naughty Dog die Spielwelt etwas und taufte dieses Konzept »wide linear«: An sich sind die Abschnitte also linear, man kann aber mehrere Wege hindurch wählen.

Weit statt offen

Wie wir schon im dritten Teil unserer Reportserie beschrieben haben, kann spielerische Freiheit aber auch zur Immersion und damit zum Reiz der Story beitragen, weil wir uns in einer Welt umso wohler fühlen, je mehr sie auf uns reagiert. Entsprechend wagen Entwickler oft einen Kompromiss aus spielerischer Freiheit und linearer Story, etwa bei God of War.

»Wir wollten keine komplette Open World. Wir wollten nicht, dass Spieler das Spiel starten und sofort von 5.000 Symbolen erschlagen werden«, sagt der Game Director Cory Barlog auf der E3 2017. Stattdessen solle man sich auf die Charaktere konzentrieren. Doch obwohl die Göttermetzelei im Kern linear bleibt, ist die Welt von God of War zugleich weitläufiger als in den Vorgängern und eröffnet mehr Freiheiten. Nicht nur, weil das gerade in Mode ist, die Freiheit macht das Abenteuer auch glaubhafter.

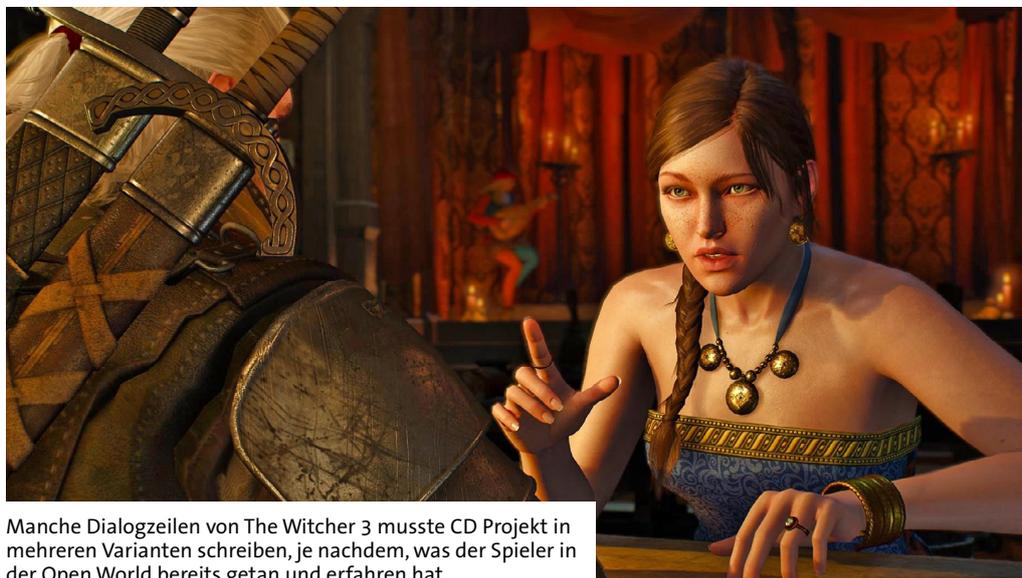
Denn eine halboffene Welt fühlt sich »echter« an als rein lineare Schlauchlevels. Beispiel Call of Duty: Wer hat sich nicht schon mal gewünscht, nach rechts abbiegen zu dürfen, wenn uns das Spiel vehement nach links zwingt, weil dort die nächste Gegnerwelle samt explodierender Helikopter wartet? In God of War – und manchen Passagen der neueren Call of Dutys – geht das. Da haben wir wieder die »Player Expression«: Spiele sollen uns das Gefühl geben, dass wir unseren eigenen Weg finden, unsere Probleme auf unsere eigene Art und Weise lösen können. Das macht uns stolz und glücklich – und das (Story-)Erlebnis viel befriedigender. Digitale Selbstbestimmung quasi. Und wenn's schon keine komplette Open World sein soll, dann eben das, was der Entwickler Naughty Dog »wide-linear« nennt. Deswegen PS4-Actionhit Uncharted 4 schleust uns durch eine Kette von kleinen, frei erkundbaren Arealen mit jeweils mehreren Wegen, um ans Ziel zu gelangen. »Wir nutzen keine reine Open World, weil wir eine spannende Geschichte erzählen wollen. Ich habe in vielen Open-World-Spielen das Problem, dass mir diese Spannung fehlt. Wenn in der Hauptquest Gefahr droht, und ich mache fünf verschiedene Nebenquests, wirkt diese Gefahr unglaubwürdig. Wir entscheiden uns daher für wide-linear, um das Tempo vorzugeben«, sagt Naughty-Dog-Vize Neil Druckmann.

Die Story ist ... überall

Schließen sich also spannende Geschichte und Open World kategorisch aus? Nein, wie The Witcher 3 ebenfalls zeigt. Denn dessen Geschichte fehlt zwar die Dringlichkeit, packend ist sie dennoch. Denn die Entwickler haben ihre Erzählweise an die offene Welt angepasst. »In The Witcher 2 erzählten wir die Geschichte noch linear, weil der Spieler sich in den Levels nur begrenzt bewegen konnte«, erklärt Jakob Szamalek, Game Designer bei CD Projekt Red.

»Im Nachfolger haben wir weniger Kontrolle über die Aktivitäten des Spielers, daher mussten wir uns etwas einfallen lassen. Beispielsweise ist die Handlung nicht linear, stattdessen findet der Spieler nach und nach die Elemente der Story und setzt sie zusammen.« Das heißt: Jeder Abschnitt der Spielwelt bietet Quests, die uns in der Handlung weiterbringen. Dadurch, dass wir deren Reihenfolge selbst bestimmen, müssen die Entwickler vor jeder Mission einige Dinge überprüfen – etwa Geralts aktuellen Wissensstand. Entsprechend ändern sich Dialoge.

»Gespräche für ein Open-World-Spiel zu schreiben, ist etwas völlig anderes, als Dialoge für ein Buch zu schreiben«, sagt uns Borys Pugacz-Muraszkiewicz, der als Lead English Writer an der Story mitgewirkt und die englische Version verantwortet hat.



Manche Dialogzeilen von The Witcher 3 musste CD Projekt in mehreren Varianten schreiben, je nachdem, was der Spieler in der Open World bereits getan und erfahren hat.



Just Cause – hier der vierte Teil – ist das beste Open-World-Beispiel für Sandbox-Mechanik und »Emergent Storytelling«, das wir im kommenden Teil unserer Reportserie beleuchten.

»Man kann nie wissen, wo die Spieler vorher waren, welche Entscheidungen sie getroffen und welche Quests sie erledigt haben. Also muss man all das mit bedenken und eine Unzahl von Variablen einbauen.« Lead Writer Martin Blacha ergänzt: »Im Verlauf der Entwicklung ändern sich die Dialoge auch immer wieder, wenn sich Quests ändern – und umgekehrt. Alles ist immer in Bewegung.«

Wie The Witcher 3 entwickeln viele Open-World-Spiele eine Art Flaschenhals-Erzählssystem: Wir erledigen in der Welt verteilte Missionen, dann schleust uns das Spiel durch eine spezielle Flaschenhals-Quest, danach öffnet sich die Welt wieder mit mehreren Aufgaben, dann kommt wieder ein Flaschenhals und so weiter. Das ist vorhersehbar, aber bewährt. Den gleichen Kniff nutzt beispielsweise Bioware in Mass Effect 2: Unsere Aufgaben sind anfangs in der ganzen Galaxis verteilt, fast überall können wir Begleiter anheuern und so die Story weitertreiben. Erst wenn wir all diese verstreuten Quests erledigt haben, öffnet sich das nächste Kapitel der Handlung – nämlich der grandiose Endkampf, in dem alle Begleiter tragende Rollen spielen. Die Invasion der außerirdischen Kollektoren, die wir aufhalten sollen, verliert beim Gondeln von Planet zu Planet zwar ebenfalls an Dringlichkeit, zugleich verschwindet die Hauptstory aber niemals ganz aus unserem Sichtfeld.

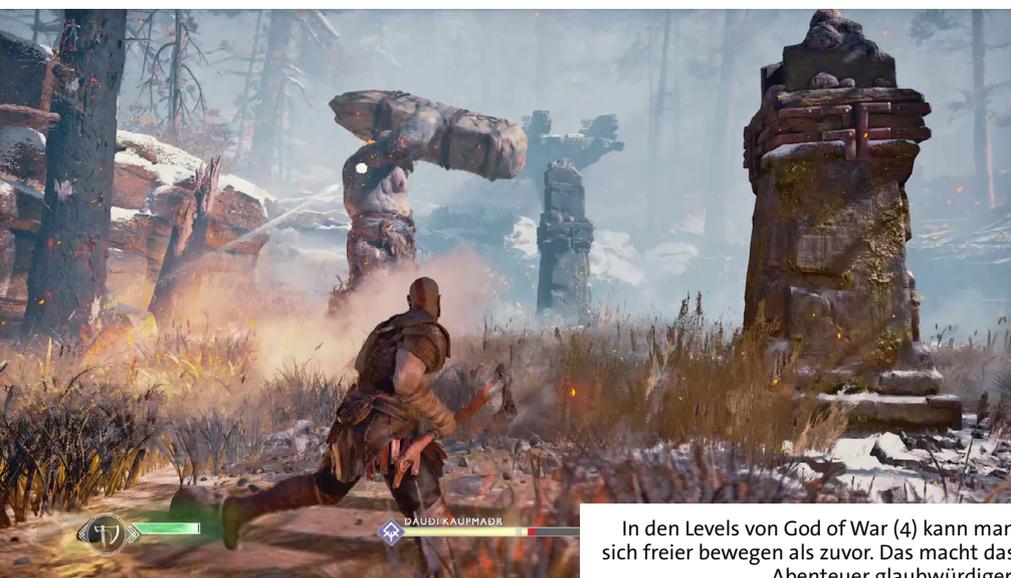
Charaktere mit Charakter

Auch das Roboter-Dinosaurier-Ausnahmespiel Horizon Zero Dawn für die Playstation 4 schafft es, trotz seiner Open World eine fesselnde Handlung zu erzählen. Denn die steht bei der Entwicklung von Anfang an im Mittelpunkt, wie der Narrative Designer John Gonzales im PlayStation-Blog berichtet: »Die Entwicklung der Story zog sich über mehrere Monate hinweg, sodass wir zu dem Zeitpunkt, an dem sie fertig war, alle Zeit und Ressourcen zur Verfügung hatten, die wir brauchten.« Bevor das eigentliche Skript entstand, habe man allein vier Entwürfe für die Story ausgearbeitet. Eine spannende Geschichte und ein Gefühl der Freiheit zu verbinden, entpuppt sich für den niederländischen Entwickler Guerilla Games dennoch als schwierige Balance. »Quests mussten darauf reagieren, wenn die Spieler an einem bestimmten Punkt einfach weggingen oder später wieder zurückkamen«, erklärt der Questdesigner David Ford.

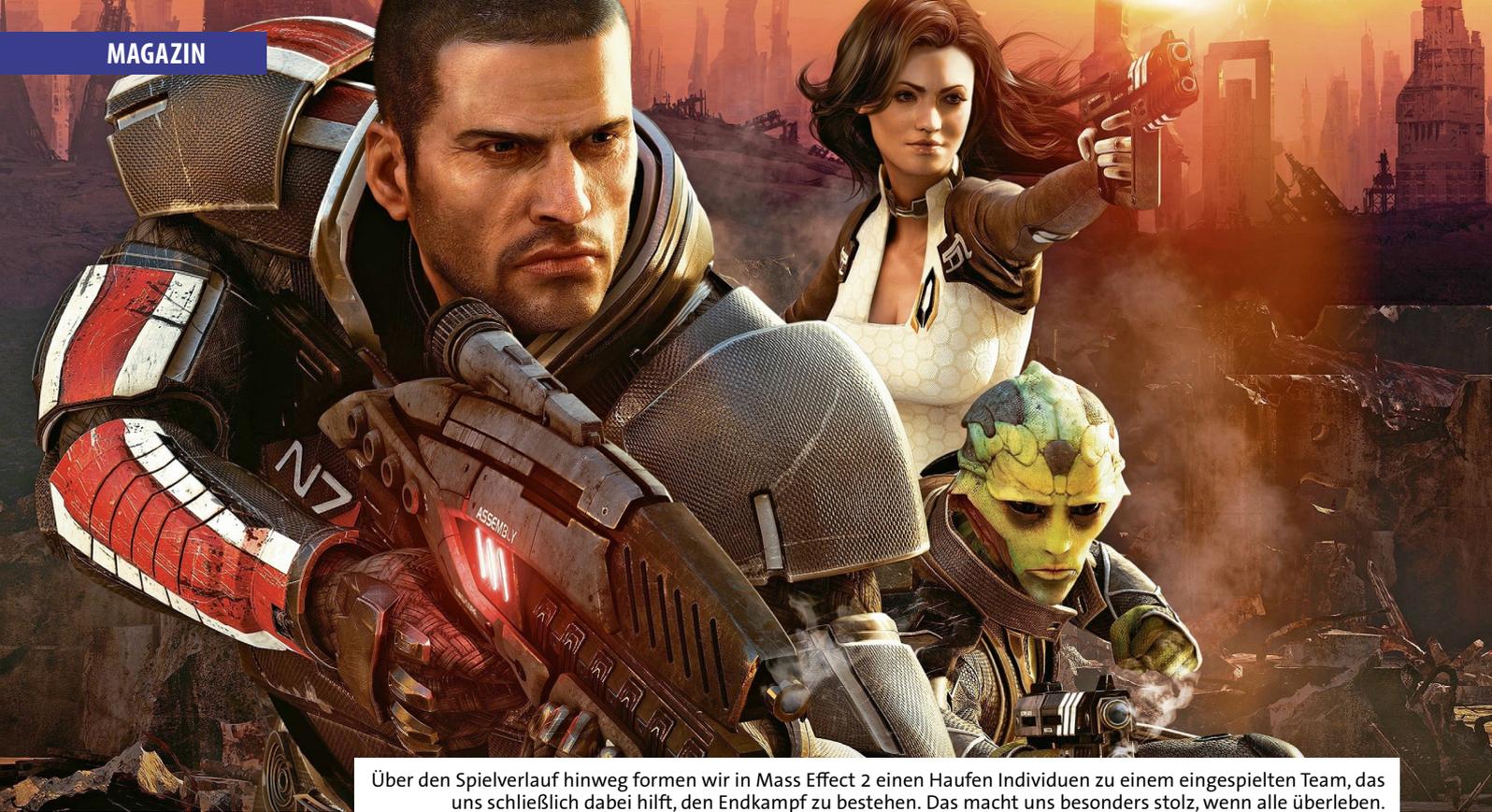
Das Erzähltempo sei ebenfalls sehr wichtig, weshalb die Entwickler ständig überlegen müssen, »wann der Charakter eine Situation kommentieren sollte, wann eine Interaktion nötig war, oder wo man sich befinden musste, um die Handlung voranzutreiben, falls man einen bestimmten Pfad verlässt. Egal, was der Spieler tut, es muss Spaß machen und sich nahtlos anfühlen.« Daher

muss die Heldin Aloy auch stets in ihrer Rolle bleiben und ihre aktuelle Mission im Rahmen der Story Sinn ergeben. »Wir wollten keine unbedeutenden Extra-Missionsziele, die nach dem Schema ›Töte zuerst sechs von diesen, bevor du X machen kannst‹ ablaufen«, meint Ford. Aloy hat eine klare Aufgabe und keinen Allesretterkomplex, der sie dazu zwingt, auch noch die letzten sieben Kräuterbüschel für Oma Lieschen vom Müller-Clan zu pflücken.

Noch dazu inszeniert Horizon Zero Dawn ihren Werdegang nachvollziehbar, sie ist keine Auserwählte von Gottes (beziehungsweise Entwicklers) Gnaden wie beispielsweise der Hauptcharakter von Dragon Age: Inquisition, sondern erarbeitet sich trotz ihrer jungen Jahre einen Ruf durch ihre Taten, der ihre Mitmenschen dazu bringt, ihr besondere Aufgaben zu geben. Ja, das klingt nebulös, aber wir wollen nicht spoilern. Sagen wir einfach: Guerilla Games macht vieles richtig, was andere Spiele



In den Levels von God of War (4) kann man sich freier bewegen als zuvor. Das macht das Abenteuer glaubwürdiger.



Über den Spielverlauf hinweg formen wir in Mass Effect 2 einen Haufen Individuen zu einem eingespielten Team, das uns schließlich dabei hilft, den Endkampf zu bestehen. Das macht uns besonders stolz, wenn alle überleben.

mit ihren Helden falsch machen, weil Aloy – wie Geralt aus The Witcher – ein ausdefinierter Charakter ist, der das Wort »Charakter« tatsächlich verdient. So kann man auch in einer Open World eine gute Handlung erzählen. Bethesda hingegen lässt uns in Skyrim & Co. alles frei wählen: Geschlecht, Aussehen, Fähigkeiten. Das

macht das Gameplay flexibler, unseren Helden oder unsere Heldin aber auch zum unbeschriebenen Blatt, dem wir erst durch unsere Taten ein Gesicht verleihen. Auch eine Art, die Immersion zu fördern. Einer gut erzählten Handlung steht es aber im Weg, denn die braucht starke Charaktere, Held oder Heldin inklusive.



Die ersten Story-Aufgaben sind in unterschiedlichen Ecken der Witcher-Welt verteilt. So verlieren wir das Hauptziel nie ganz aus den Augen.



Rasse, Aussehen, Geschlecht und Fähigkeiten unserer Spielfigur legen wir in Skyrim selbst fest. Das fördert die Immersion, steht aber einer packend erzählten Handlung im Weg.

Die Beziehungen tragen dich

Die Story-Designer von CD Projekt pflichten dem bei. Ob er sich denn keine Sorgen mache, dass die vielen Nebenaktivitäten, all das Kräutersammeln, Schatzsuchen oder Monsterjagen von The Witcher 3 die Spieler von der Story ablenken würden, fragen wir den Lead Writer Martin Blacha. »Nicht wirklich«, antwortet er. »Ich glaube, dass die Handlung ziemlich gut durch die Welt führt. Natürlich kann man die nächste Aufgabe selbst wählen, wir hatten aber nicht das Gefühl, dass Spieler die Story aus den Augen verlieren.« Sein Autorenkollege Borys Pugacz-Muraszkiewicz ergänzt, man habe hilfreiche Mechanismen wie das Quest-Tagebuch, Quest-Markierungen sowie comichafte Story-Zusammenfassungen in den Ladebildschirmen. Zudem sei die Zielgruppe daran gewöhnt, abgelenkt zu werden: »Ich denke, dass Rollenspieler wissen, dass sie ein gewisses Erinnerungsvermögen dafür brauchen, was gerade wichtig ist.« Vor allem aber betont Pugacz-Muraszkiewicz eines: »Was Spieler wirklich in die Hauptstory saugt, sind die Charaktere. Es gibt den Hauptcharakter und es gibt die Menschen, mit denen ihn wichtige Beziehungen verbinden. Wenn man diese Beziehungen richtig einführt und ausarbeitet, dann tragen sie dich durch die Story. Im Prolog trifft man Yennefer und erinnert sich hinterher daran, was man mit ihr besprochen hat, wo Geralt sie treffen soll und so weiter. Je ausgeprägter diese Beziehungen sind, desto besser tragen sie dich durch die Story.«



Horizon Zero Dawn schafft es, eine große, offene Welt mit einer packenden Geschichte zu verbinden.

Um den Charakter Charakter zu geben, steckt CD Projekt viel Motion-Capturing-Aufwand in klasse inszenierte Zwischensequenzen, alleine in den Sexzenen stecken angeblich bis zu 16 Stunden echte Bewegungsaufnahmen. Und nicht nur das, selbst normale Dialoge wirken dank Gestik, Mimik und Kamerawechseln filmischer als beispielsweise in Skyrim oder Fallout mit ihren stocksteifen Figuren. Dadurch fühlen sich die NPCs lebendiger und selbst kleine Geschichten, nun, weniger beliebig an.

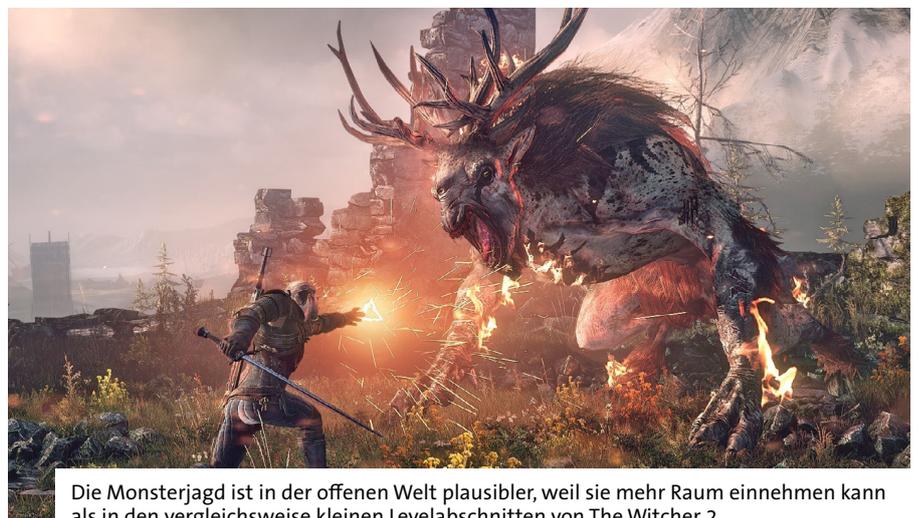
Um die Masse an Gesprächen leichter handhaben zu können, entwirft CD Projekt einen komfortablen Dialogeditor. Darin fügen die Designer die Sprachaufnahmen ein und legen die Stimmung der Sprecher fest, von »fröhlich« bis »sauer«. Je nach Gefühlslage wählt der Editor dann automatisch den passenden Gesichtsausdruck und eine passende Pose: Fuchtel ein Charakter mit den Armen, lehnt er sich cool an die Wand, verschränkt er die Arme? Gut, die Animationen wiederholen sich, dennoch erspart das CD Projekt viel Handarbeit und erhöht zugleich den Reiz der Quests ganz unabhängig von den eigentlichen Geschichten und Aufgaben. Denn auch The Witcher 3 ist nicht frei von Wiederholungen; den neuen Hexersicht-Modus, der Monster Spuren farblich markiert, nutzt CD Projekt fast schon exzessiv. Doch die gute Inszenierung kaschiert diese mechanische Gleichförmigkeit zumindest zum Teil.

Apropos Monster Spuren: Manche Geschichten seien in offenen Spielwelten sogar einfacher zu erzählen als in linearen Levels, meint Game Designer Jakub Szamalek. »Geralt ist ein Hexer, ein Monsterjäger. Das ist eine Eigenschaft, die wir nutzen können, um die Welt interessanter zu gestalten. Zwar konnte man auch in The Witcher 2 schon Monster jagen, aber das war eine recht geradlinige Angelegenheit. Bevor man in The Witcher 3 letztlich ein Monster erledigen kann, muss man eini-

ges an Detektivarbeit in die Suche stecken. Etwa, indem man Opfer inspiziert oder Zeugen befragt. Insofern hat uns die offene Welt geholfen, das Jagen interessanter zu gestalten.« Borys Pugacz-Murazkiewicz stimmt zu: »Geralt kann in der Open World endlich seinem Beruf nachgehen – als Kammerjäger, der allein von Dorf zu



Die Beziehungen zu Geralts Weggefährten – hier den Zauberinnen Triss und Yennefer – sollen die Spieler am Story-Ball halten.



Die Monsterjagd ist in der offenen Welt plausibler, weil sie mehr Raum einnehmen kann als in den vergleichsweise kleinen Levelabschnitten von The Witcher 2.



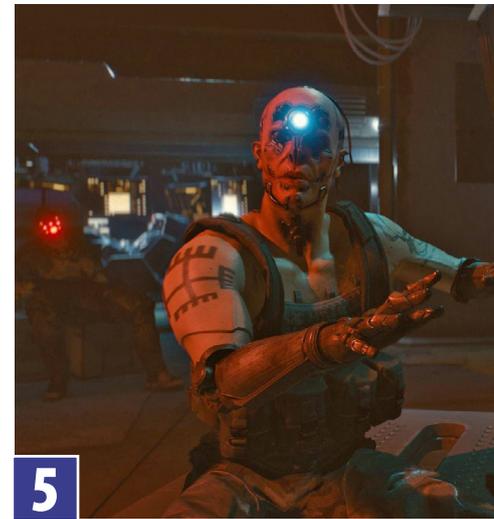
1



2



4



5

Dorf reitet.« Für Martin Blacha passt es sogar zur Story, wenn sich Spieler verloren fühlen in der riesigen Welt: »Gerald ist eben nur ein einzelner Mann, der in einer riesigen Welt nach seiner Adoptivtochter sucht. Natürlich fühlt er sich da verloren.«

Die Grenzen verschwimmen

Rockstar hat sich bei Red Dead Redemption 2 sogar auf die Fahnen geschrieben, die Grenzen zwischen Hauptmissionen und Nebenaufgaben verschwimmen zu lassen. Wie uns Rob Nelson von Rockstar North bei unserem Entwicklerbesuch verspricht, gibt es im Open-World-Western keine »checklistenartigen Nebenmissionen« mehr: »Man vermeidet das einfach. Man muss die Grenzen verschwimmen lassen. Wir wollen nicht, dass die Spieler wissen, wann es sich um eine Haupt- oder Nebenmission handelt, einen Hauptcharakter oder einen einfachen Passanten. Auch wenn man den Spieler natürlich in die richtige Richtung schubsen muss.«

Für Rockstar sei deshalb wichtig, dass optionale Quests und Zufallsbegegnungen genauso ausgefeilt und hochwertig sind wie die Pflichtaufgaben, was im fertigen Spiel auch gelingt: »Wir bauen gerne Missionen, aber es soll sich nicht so anfühlen, als spiele man zwei unterschiedliche Spiele – eine Sandbox und eine Achterbahnfahrt im Freizeitpark. Das soll alles eins sein.«

Diese Problematik kennt man aus vielen aktuellen Open-World-Titeln, etwa aus Skyrim oder zuletzt aus Far Cry 5. Ubisoft möchte im Open-World-Shooter eigentlich eine düstere Geschichte erzählen oder es zumindest versuchen, der Story um eine brutale Weltuntergangssekte fehlen Tempo und Intensität. In der eigentlichen Open World geht's derweil zu wie auf dem Rummelplatz: In den

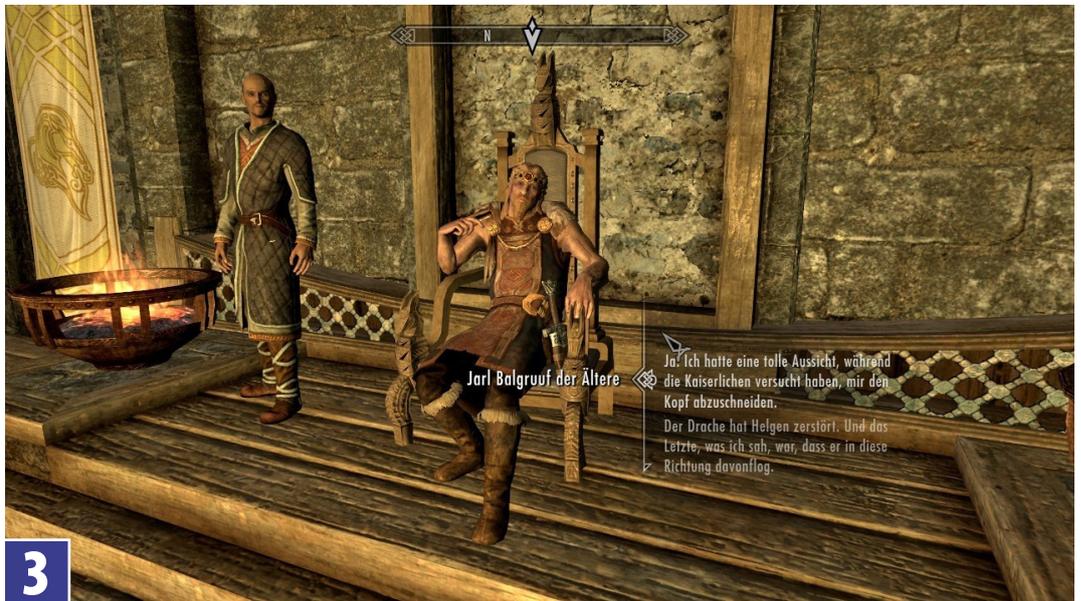
Kämpfen herrscht Chaos, oft wird's regelrecht albern – etwa wenn ein Fanatikertrupp beim Schießen hinterrücks von einem Bär angefallen wird und sich dann mit der eigenen Granate in die Luft sprengt. Das knallbunte Open-World-Geschehen macht Spaß, hat mit der Thriller-Handlung aber wenig zu tun.

In Skyrim wiederum gibt es eine ähnliche Kluft zwischen der lahmen Hauptquest und den vielen tollen Nebenaufgaben: Wir meucheln für die Assassinen-Gilde, verwandeln uns in einen Werwolf, forschen in Gräbern nach einer uralten Legende, spüren dem Geheimnis der Magierakademie von Winterfeste nach oder lesen Tagebücher, um das gruselige Schicksal einer ermordeten Familie zu enträtseln. Skyrim steckt voller famoser Geschichten. Nur die Hauptquest zählt nicht wirklich dazu.

Drinbleiben in der Immersion

Diese Zweiteilung von Open-World-Spielen soll laut Nelson in Red Dead Redemption 2 der Vergangenheit angehören – erzählerisch wie spielerisch. »Was in den Missionen passiert, soll sich vertraut anfühlen. Wenn man bei einem Bankraub jemanden packt und durch eine Tür wirft, dann muss das Nahkampfsystem so etwas Ähnliches auch im freien Spiel erlauben. Um das sicherzustellen, arbeiten dieselben Leute an diesen Spielmechaniken und den Missionen«, sagt Nelson.

Ein interessanter Gedanke: Die Spielmechanik unterstützt die Glaubwürdigkeit der Welt, indem sie Attacken und Aktionen gestattet, die man sonst nur in Quick-Time-Events oder gar Cutscenes erleben kann. Denn das ist ein Gegensatz, der nicht nur Open-World-Titel plagt: Zwischensequenzen, Quick-Time-Events und Dialoge sind allenfalls marginal interaktiv, man guckt zu und drückt zwi-



- 1** Zwischensequenzen und Dialoge in teh Witcher 3 eignen sich hervorragend, um die Story weiterzuspinnen. Interaktiv sind sie aber nicht.
2 Die Welt von Dark Souls steckt voller Geheimnisse, die man selbst entdecken muss. **3** Die Dialoge von Skyrim sind nicht uninteressant, aber stocksteif inszeniert. **4** Allein die Schauplätze von Diablo vermitteln eine Bedrohung, da braucht es keine Dialoge. Im Bild das »Büro« des Butchers aus dem ersten Serienteil. **5** Die Dialoge von Cyberpunk 2077 sollen interaktiver werden. **6** Die Total Conversion Fallout: Cascadia bringt die Dialog-Talentproben aus Fallout: New Vegas zurück.

schendurch vielleicht mal eine Taste, das war's dann. Das reißt uns aus der Immersion, schließlich wollen wir eine Veränderung bewirken – da wären wir wieder bei der Selbstwirksamkeit: Wir Menschen fühlen uns besser, wenn wir etwas bewegen. Das macht Dialogoptionen so wertvoll, fällt in Cutscenes aber komplett unter den Tisch. Nicht umsonst erleben wir das komplette Half-Life 2 durch die Augen von Gordon Freeman: Es reißt uns weniger heraus und gibt uns das Gefühl, weiterhin im Mittelpunkt zu stehen. Da vor allem erzählastige Rollenspiele zum Gutteil aus Dialogen und Zwischensequenzen bestehen, müssen deren Entwickler eben noch mehr überlegen, wie's besser geht.

Gespräche brauchen Optionen

Es gibt drei Möglichkeiten, dieses Problem zu lindern. Die erste besteht darin, um Himmels Willen auf Quick-Time-Events zu verzichten. Die bedeuten nämlich häufig ein allzu krasses Missverhältnis zwischen unseren Aktionen und ihrem Ergebnis: Wir drücken dreimal »F« und zweimal »E«, um ein riesiges Tentakelmonster zu erlegen? Also bitte.

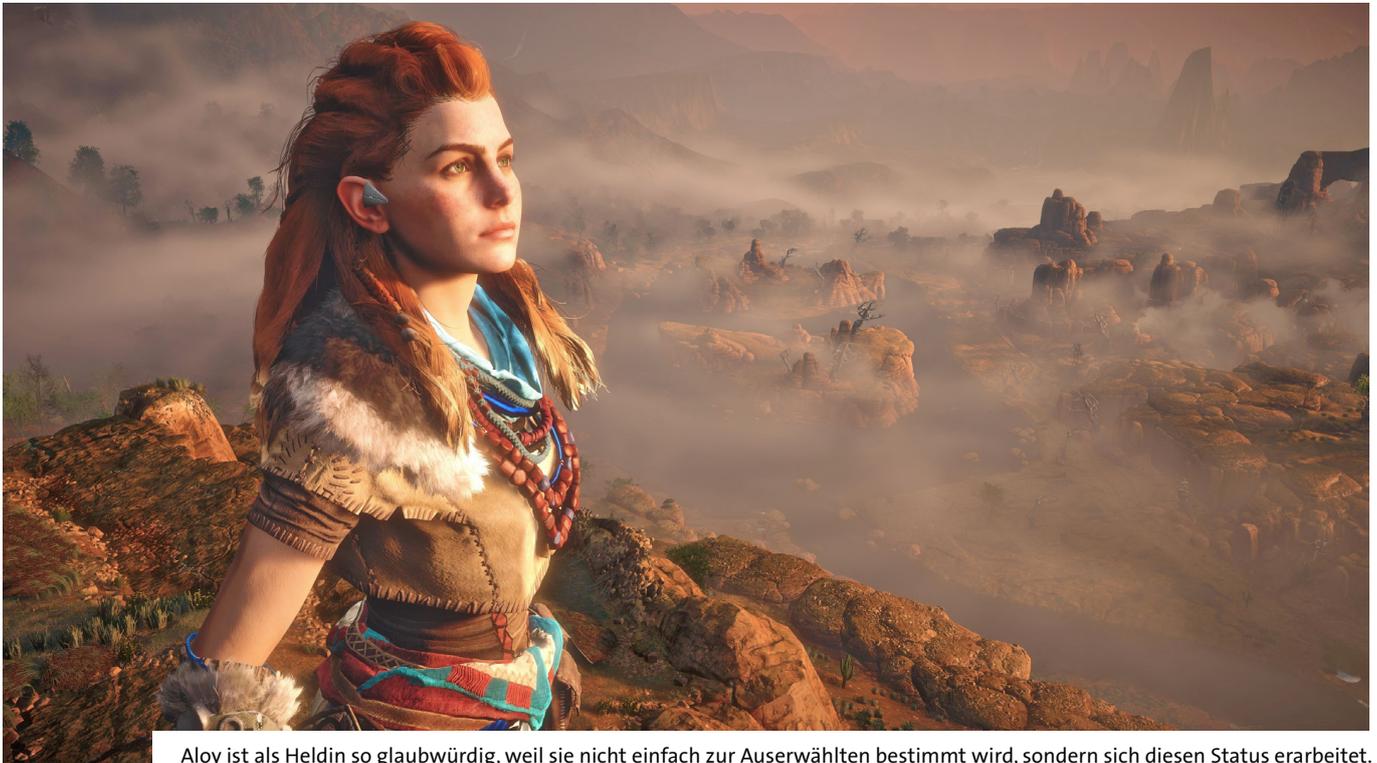
Das mag cool aussehen, befriedigend ist es nicht. Wir haben ja fast nichts getan. Klar, viele Spieler wollen sich nicht in komplexe Spielmechaniken einarbeiten und dauernd knallharte Herausforderungen erleben. Aber das lässt sich eleganter bedienen als mit

Quick-Time-Events (etwa mit Schwierigkeitsgraden), weshalb auch CD Projekt bei The Witcher 3 darauf verzichtet hat.

Methode zwei für mehr Interaktivität besteht darin, die Gespräche interaktiver zu machen, Entscheidungen einzufordern oder Talentproben anzubieten. Wer in Fallout: New Vegas die Reparaturfähigkeit meisterhaft beherrscht, kann mit Mechanikern darüber fachsimpeln, wie man kaputte Roboter am besten zusammenschraubt. Wer in Pillars of Eternity einen hohen Wissenswert hat, kann sein Gegenüber auf geschichtliche Hintergründe ansprechen und Zusammenhänge erkennen, die anderen, weniger gebildeten Helden schlicht verborgen bleiben.

Klassische Rollenspielkost sind Sprachtalente à la »Überreden« oder »Lügen«, die dabei helfen, dass uns bei Gesprächen nicht die Maus- oder Gamepadfinger einschlafen. In Fallout 4 erlaubt uns Bethesda außerdem erstmals, ein Gespräch zu beenden, indem wir einfach weggehen. Okay, genug gehört, tschüss dann.

Auch in Cyberpunk 2077, dem neuen Open-World-Rollenspiel der Witcher-Macher, sollen Gespräche interaktiver werden – und das beginnt schon, bevor jemand den Mund aufmacht. Wenn wir vorab ein Detail in der Spielwelt oder an einem Charakter entdecken – etwa einen Blutfleck – dann können wir unser Gegenüber darauf ansprechen. Vielleicht taut der Cyborg-Punk mit der Schrotflinte ja auf, wenn wir sein »Mama«-Tattoo loben. Oder vielleicht dreht er



Aloy ist als Heldin so glaubwürdig, weil sie nicht einfach zur Auserwählten bestimmt wird, sondern sich diesen Status erarbeitet.

durch, Eltern sind stets ein heikles Thema. Ähnlich wie bei den reflexhaften Paragon- und Renegade-Aktionen der Mass-Effect-Serie dürfen wir manchmal auch mitten im Dialog unsere Waffe ziehen, um unser Gegenüber einzuschüchtern. Oder eine Schießerei auslösen. Der Gedanke dahinter: Auch Dialoge sind Teil des Gameplays, man muss sie nicht so stocksteif darstellen wie beispielsweise in Skyrim. Und wenn man es nicht anders hinkriegt – dann lässt man die Gespräche vielleicht besser ganz weg.

Hört auf zu reden!

Damit wären wir beim dritten Lösungsansatz: Wer die Spieler nicht mit interaktivitätsarmen Gesprächen aus der Immersion reißen will, der reduziert die Plauderei eben und geht andere Erzählwege. Bethesda etwa vertieft in Fallout 4 eine seiner traditionellen Stärken, das »Environmental Storytelling«, also Geschichten, die von der Umgebung ohne große Worte erzählt werden. Wenn wir ein Grab finden, auf dem Kinderspielzeug liegt und daneben zwei verkohlte Leichen, dann brauchen wir keinen Erzähler, der uns haarklein erklärt, was da wohl passiert sein könnte. Wir reimen es uns selbst zusammen. Den gleichen Weg geht Piranha Bytes in Elex, dessen Spielwelt überall – häufig skurrile – Details bereithält. Beispielsweise finden wir in einer Schlucht ein Skelett, das neben seinen Besitztümern und einer Klopapierrolle auf einem Campingstuhl hockt und in den Sonnenuntergang starrt. Hat da ein Flüchtender seine letzten Augenblicke genossen?

An anderer Stelle signalisiert alleine das Design der Spielwelt Gefahr: Der Flecken Erde da drüben ist verbrannt, während drumherum Gras sprießt? Pass auf, da lauern aber Monster! Gleiches in Red Dead Redemption 2, wo wir etwa an einem niedergebrannten Waldstück vorbeireiten und uns unwillkürlich fragen, was da passiert sein könnte.

Auch Blizzard nutzt Environmental Storytelling, um Bedrohung zu vermitteln. Beispiel Diablo 2: Auf unserem Weg ins Kloster des ersten Story-Akts passieren wir mehr und mehr gepfälte Jägerinnen, entdecken im Kloster selbst noch schlimmer zugerichtete Leichen

und steigen schließlich in finstere Kerker hinab, um schließlich vor Bossgegnerin Andariel nebst Pool von Blut und Körperteilen zu stehen. Die Umgebung allein lenkt uns auf diesen Höhepunkt zu, das Leveldesign spitzt sich immer mehr zu. Wir brauchen niemanden, der uns das erklärt, wir fühlen es. Uns muss ja auch niemand erklären, dass Lazarus aus dem ersten Diablo ein irrer Hohepriester ist – der Typ steht hinter einem Altar mit einer Kinderleiche! Und wer mehr wissen will, kann ja immer noch die in der Spielwelt verteilten Bücher lesen. Dialoge braucht die Diablo-Serie fast gar nicht, nur klug designte Umgebungen. Vielleicht reißt uns die Story von Diablo 3 deshalb nicht so sehr mit wie in den Vorgängern: Es wird unterm Strich einfach zu viel geplappert.

(Nicht-)Erzählen à la Dark Souls

Nun haben all diese Spiele dennoch eine »richtige« Story mit Dialogen, Zwischenfilmen und durchchoreographierten Missionen. Das Environmental Storytelling unterfüttert die Handlung lediglich, und in Fallout 4 und Elex belohnt es aufmerksame Entdecker. Was aber, wenn man versucht, die ganze Geschichte durch Environmental Storytelling zu vermitteln? Wenn es also keine Zwischensequenzen mit Erklär-NPCs oder irgendwelche

In der Welt von Fallout 4 verstecken sich viele Details, die kleine Geschichten erzählen.





In Red Dead Redemption 2 fühlen sich die Nebenmissionen fast so ausgefeilt an wie Story-Einsätze.

verstreuten Bücher oder Audio-Logs gibt, die uns plakativst mit dem, was uns umgibt, vertraut machen wollen? Willkommen in Dark Souls! Das hat zwar keine durchgehende Open World, wohl aber Abschnitte, die wir relativ frei und in unterschiedlicher Reihenfolge erkunden können. Manche davon sind sogar vollkommen versteckt, beispielsweise der Aschensee, den nur sehr fleißige Entdecker finden. Und wer käme ohne Walkthrough auf die Idee, einen bestimmten NPC zu schlagen, um Anor Londo – die Hauptstadt des Spiels – in ewige Dunkelheit zu stürzen und damit einen geheimen Bosskampf freizuschalten?

In der Spielwelt treffen wir auch NPCs, doch Dialoge beschränken sich meist auf »Was willst du kaufen?« oder ominöse Andeutungen à la »Irgendwo da draußen lauert irgendwas, sei bloß vorsichtig.«. Die eigentliche Handlung und die Hintergründe von Dark Souls müssen wir uns selbst zusammenpuzzeln, weil sie ausschließlich durch die Spielwelt selbst sowie durch Item-Beschreibungen erzählt wird. Und zwar nicht zu knapp, hinter Dark Souls steckt ein enorm detailliertes Universum, man muss es nur mit der Lupe suchen. Aus Spoilergründen verzichten wir lieber auf Beispiele, gewiefte Beobachter können aber in allen Souls-Spielen Dinge in Verbindung bringen, die auf den ersten (und vielleicht sogar auf

den zweiten) Blick wenig miteinander zu tun haben. Das ist kein Patentrezept für die Erzählstruktur von Open-World-Spielen, zumal nicht jeder Spieler am wohlverdienten Feierabend sechs Statuen und einen verfluchten Ring analysieren will, um herauszufinden, welcher König welchen anderen denn nun verraten haben könnte. Aber Dark Souls zeigt eben, dass man auch ohne große Dialoge eine Geschichte erzählen kann. Zumindest den Spielern, die sich auf die Hinweis-Schnitzeljagd einlassen. Noch dazu greifen Handlung und Spielmechanik perfekt ineinander. Denn wir müssen uns nicht nur die Geschichte erarbeiten, sondern dank des hohen Schwierigkeitsgrades auch unseren Fortschritt durch die Welt. Dark Souls schenkt uns nichts, im Gegenteil: Es enthält uns Dinge bewusst vor. Auch eine Art, den Entdeckerdrang zu fördern und uns Spieler dazu zu bringen, wie Sherlock Holmes jeden einzelnen Stein in der Spielwelt umzudrehen.

Davon können auch Studios wie Bethesda oder Ubisoft noch etwas lernen. Dass sie komplett aufs Dark-Souls-Storytelling umschwenken, wäre allerdings undenkbar, schließlich würden sie ihre eigene Zielgruppe damit von jetzt auf gleich unnötig einschränken und zudem den ultimativen Albtraum aller Open-World-Entwickler befeuern: Da steckt man jahrelange, harte Arbeit in ausgefeilte Quests und in andere tolle Inhalte, nur um dann festzustellen, dass sie nur ein Bruchteil der Spieler überhaupt findet. Vor allem Ubisoft scheint an dieser Angst zu leiden. Was sie zu einer Unsitte treibt, die wir im nächsten und abschließenden Teil unserer Reportserie über die Open World behandeln. ★

Die Open World von Far Cry 5 ist ein Rummelplatz, in dem ständig Chaos ausbricht – ein krasser Kontrast zur düsteren Story.



Die Artikelreihe im Überblick

- So funktioniert Open World, Teil 1 - Wie offene Welten mit unseren Urinstinkten spielen
- So funktioniert Open World, Teil 2 - Wie groß muss eine Open World sein?
- So funktioniert Open World, Teil 3 - Was offene Welten glaubwürdig macht
- So funktioniert Open World, Teil 4 - Open Worlds und das Story-Dilemma
- **So funktioniert Open World, Teil 5 - Sandbox und die Zukunft der Open World**