

Tentakel-Flugschiffe, Portale und mittelalterliche Städte: Wer mit Baldur's Gate 3 neu in die Serie einsteigt, wird sich zunächst wundern.

Die goldene Stunde

BOMBASTISCHER BEGINN

Aller Anfang ist schwer, das gilt vor allem für Spiele. Denn die müssen möglichst schnell zünden, bevor wir uns gelangweilt abwenden. Wie gewinnt man Spielerherzen gleich zu Beginn? Von Michael Cherdchupan

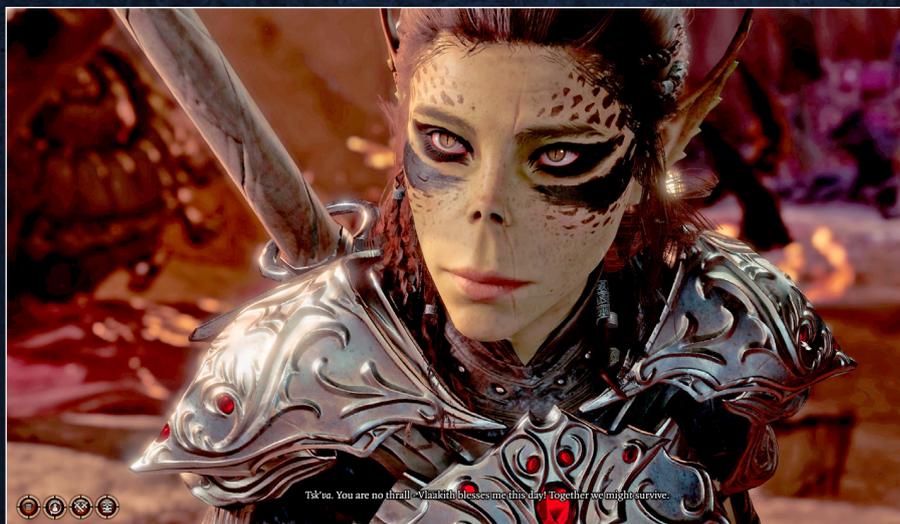
Benommen schlagen wir die Augen auf. Wo sind wir? Vor uns pulsieren Wände, überzogen mit einer schleimigen Membran. Der ganze Raum scheint zu leben. Links und rechts kleben sonderbare Gefäße, in die menschenähnliche Wesen eingesperrt sind, etwa eine seltsame Frau mit grüner Haut und reptilienartigen Augen. In der Mitte des Raums steht eine Art organische Schüssel, in der kleine Larven herumschwimmen. Dann betritt, nein, schwebt eine seltsame Gestalt in die Szene, von deren Kopf etliche Tentakel abstehen. Sie greift sich eine der Larven und setzt sie auf das Auge der Frau. Kreischend kriecht das kleine Vieh in ihren Schädel. Jetzt bekommen wir es mit der Panik zu tun! Auch uns setzt das Tentakelwesen eines dieser Dinger in den Kopf ... und dann gibt's plötzlich eine Explosion! Wir sind offenbar auf einem Flugschiff. Die Frau erklärt uns, dass wir die Larven aus dem Körper bekommen müssen. Andernfalls würden wir uns im Zombies verwandeln. Es gibt nur eine Chance: zur Brücke gelangen und die Kontrolle über das Schiff ergattern! Auf dem Weg begegnen uns Überlebende in Not, doch haben wir Zeit, ihnen zu helfen? Auf der Brücke angekommen folgt dann die Überraschung: Wir müssen uns mit einem der Tentakelwesen verbünden, um gemeinsam gegen einen weiteren, unbekanntem Feind zu kämpfen. Jetzt sind wir erst recht verwirrt, hin- und hergerissen zwischen Rachegeilheiten und der Hoffnung auf Hilfe. Wir haben jede Menge Fragen – und können es kaum erwarten, bis sie beantwortet werden.

Der erste Eindruck zählt

Der Einstieg von Baldur's Gate 3 ist gut. So gar sehr gut. So sehr, dass man unbedingt weiterspielen möchte. Damit meistert das Rollenspiel eine schwierige Disziplin: die goldene erste Stunde. Was romantisch klingt, bereitet Entwicklern in der Regel Kopfzerbrechen. Ein guter Einstieg soll nämlich gleich mehrere Aufgaben erfüllen, etwa mit einer Geschichte packen, direkt Identifikationsfiguren bieten und nebenher die wichtigsten Spielregeln erklären. Er bereitet außerdem mental auf den Spielverlauf vor und schürt Erwartungen. Denn bei Langeweile oder Frust sind ALT+F4 schnell ge-

drückt und der Spieler ist verloren. Auf Steam können Kunden unter zwei Stunden Spielzeit stornieren. Und schlimmstenfalls erzählen die Abspringer ihren Freunden von ihrer schlechten Erfahrung oder schreiben sogar eine negative Kritik. Der erste Eindruck zählt also und entscheidet darüber, ob und wie viel ein Spieler investieren möchte – emotional, zeitlich und bei F2P-Modellen sogar monetär. Kein Wunder also, dass in der Spielentwicklung der ersten Spielstunde besondere Aufmerksamkeit gewidmet wird.

Für den höheren Aufwand ist das Weltraum-Horror-Spektakel Dead Space 2 ein schönes Beispiel: In einem Vortrag auf der



Baldur's Gate 3: Wir verbünden uns nach wenigen Minuten im Spiel bereits mit dieser mysteriösen Kämpferin. Sie weiß erstaunlich viel über das fremdartige Schiff.

Game Developers Conference (GDC) 2011 betonte Art Director Ian Milham, wie viel Zeit und Hirschkäse sein Team in das sorgfältig inszenierte Intro investiert habe. Dort wird Protagonist Isaac Zeuge, wie sich ein Mensch in ein Monster verwandelt. Das Gesicht zerfällt, Stacheln schießen aus dem Körper – es ist ein widerlicher Anblick. Hier kommt ein sehr detailliertes, speziell für diesen Zweck erstelltes Charaktermodell zum Einsatz, weil man die Verwandlung hautnah miterlebt. Später im Spiel werden die Modelle gegen Versionen mit weniger Polygonen ausgetauscht, damit es nicht zu Performanceproblemen kommt. Der angsteinflößende Ersteindruck des besonders ausgearbeiteten 3D-Modells bleibt trotzdem im Kopf des Spielers, und das ist wichtig.

Jeder Spieler tickt anders

Aber was macht einen guten Anfang aus? Die Antwort auf diese Frage ist stark von der Zielgruppe und der Art des Spiels abhängig. Fans von Simulationen geraten bei hoher Komplexität, vielen Bildschirmanzeigen und einem 50-Seiten-Handbuch in Verzückung, während genau das einen Shooter-Fan vermutlich eher abschrecken wird. Jahrelange Genrekonventionen haben JRPG-Fans darauf konditioniert, einleitend viele Gespräche zur Charakterentwicklung zu führen. Das kennt man auch von klassischen Iso-Rollenspielen: viel Text, viel Lore, viel Politik? Kein Problem, weil Anhänger von Baldur's Gate und Co. genau damit gerechnet haben. Die Erwartungshaltung und die Definition von Einstiegsspaß mögen je nach Zielgruppe stark schwanken, doch ein paar allgemeingültige Lektionen kann man trotzdem destillieren.

Spielend lernen statt Textwüsten

Alle Spiele haben etwas gemeinsam: Nicht überspringbare, lange Hilfstexte nerven! Hat ein Spiel Mechaniken, die neuartig oder nicht intuitiv sind, stehen Entwickler vor einem schwierigen Problem: Auf der einen Seite dürfen ständige Erklärungen, Texteinblendungen oder Symbole nicht den Fluss



Zelda: Breath of the Wild zeichnet sich durch seine spielerische Freiheit aus. Herumexperimentieren können wir von Anfang an. Das gibt uns einen Vorgeschmack auf die Möglichkeiten im Spiel.



Sobald wir in Breath of the Wild das Flugsegel erhalten und das Plateau verlassen können, öffnet sich erstmals die gigantische Spielwelt, und wir ahnen, wie riesig das Abenteuer werden wird.

stören, schon gar nicht zu Beginn. Offensichtliche Genrekonventionen müssen in der Regel gar nicht erklärt werden. Baldur's Gate 3 geht beispielsweise davon aus, dass Spieler mit der menüfokussierten Navigation vergleichbarer Spiele vertraut sind, und belässt es bei kurzen Tooltips. Auf der anderen Seite muss ein Spiel aber auch seine Eigenheiten an den Mann bringen. Gibt es außergewöhnliche Waffenfunktionen? Einen Zeitlupenmodus oder ein besonderes Aus-

weichmanöver, das nur mit einer bestimmten Tastenkombination funktioniert? Darauf muss ein Tutorial hinweisen. Die Steuerung sollte dabei trotzdem einfach bleiben. Sind bloßes Rumlaufen oder Standardattacken schon in den ersten Minuten zu hakelig, haben Spieler erst Recht keine Lust, die fortgeschrittenen Funktionen zu lernen.

Raus in die weite Welt ...

Ein bewährter Ansatz ist es, eingangs eine Art Spielwiese zum Ausprobieren zu bieten. Ein klasse Beispiel dafür ist Zelda: Breath of the Wild auf Nintendos Switch. Anfangs ist Link hier noch in einem überschaubaren Areal unterwegs. Man gewöhnt sich an die Steuerung und bekommt die Grundregeln der Spielphysik erklärt. Trotzdem besteht viel Freiraum. Man kann trödeln, experimentieren oder sich einfach nur umschaun, ohne sich durch ein lineares Tutorial fremdgesteuert zu fühlen. Das macht schon eine Menge Spaß, doch der große Motivationschub steht noch bevor: Verlässt Link das Anfangsareal mit seinem Parasegel, öffnet sich die Spielwelt, und das schiere Ausmaß wird während des Fluges bewusst.

Das eingeschränkte Einstiegsgebiet wappnet einen für das bevorstehende große Abenteuer und weckt gleichzeitig die Neugier. Solch einen Aha-Moment für die Weite der Welt gibt es auch in anderen Spielen.



Der Horrorspielklassiker Resident Evil 4 ist ein gutes Beispiel für »in medias res«: Nach nur wenigen Augenblicken geht es im infizierten Dorf gleich gegen die Bewohner zur Sache.



Devil May Cry 5 teasert im Fähigkeiten-Shop mit kleinen Clips die Kampfmöglichkeiten an.



Diese Szene kommt später im Spiel, zeigt aber gut, was The Last of Us in der ersten Stunde etabliert: eine schöne, aber zerfallene Welt, die wir erkunden möchten.

Wer hat nicht gestaunt, als in Grand Theft Auto 5 die Kamera zum ersten Mal in eine Satellitenansicht fährt und das detaillierte Straßennetz offenbart?

Erwartungen schüren, Interesse wecken

Neugier ist gut. Einer der einfachsten Tricks, sie zu wecken, sind noch nicht freigeschaltete Elemente in einem Talentbaum. Civilization-Mastermind Sid Meier hat darüber auf der GDC 2010 gesprochen. Er meint sogar, dass schon die ersten 15 Minuten Belohnungen bieten müssen. Sie sollten »unwiderstehlich, sehr spaßig und wie eine Art Vorschau auf alle coolen Dinge sein, die noch kommen«. Titel wie Devil May Cry 5 machen es besonders clever und zeigen im Menü kleine Videoclips, die die coolen Fähigkeiten der Actionhelden schon vor dem Freischalten in Bewegung zeigen – das spornt viele Spieler enorm an.

Oft kann auch ein anderer Kniff helfen: erste Spielminuten, in denen man kurzzeitig alle Superkräfte besitzt. Ein Beispiel dafür ist das (damals leicht unterschätzte) Actionspiel Prototype, in dem man es als mutierter Superheld Alex dank eines eindrucksvollen Repertoires irrer Spezialfähigkeiten mit einer ganzen Armee aufnimmt. Doch nach dieser Sequenz springt die Handlung

in der Zeit zurück, wo Alex nicht einmal halb so stark ist. Wer bei der einführenden Schlacht aber Blut geleckt hat, möchte erst recht darauf hinarbeiten.

Ein weiterer Ansatz kann ein Querschnitt durch alle Spielelemente sein. Eine Art Vertical Slice (also eine »Querschnittsscheibe« vom Spiel), die einen gebündelten Vorschmack auf alle wichtigen Spielelemente bietet. Watch Dogs führt es vor: In den ers-



Am Anfang wechselt Nier: Automata mehrmals fließend die Genres. Bei diesem Action-Adventure weiß man inhaltlich wie spielerisch nie, was einen jetzt gleich erwartet.

ten Minuten geht's schleichend an Wachen vorbei, Elektronik wird gehackt, und anschließend liefert man sich eine Autoverfolgungsjagd. Danach weiß man, was einen in diesem Spiel erwartet.

Toll in Szene gesetzt ist auch der Prolog von Nier: Automata. Virtuos wechselt das Spielgeschehen zwischen vertikal scrollendem Shoot'em up, 3rd-Person-Hack&Slay und 2D-Jump&Run. Gigantische Bosskämpfe gibt es obendrauf. Trotzdem gibt es nach bildschirmfüllenden Explosionen auch melancholische Ruhepausen. Man wird hier schon in der ersten Stunde auf den für das Spiel typischen Kontrast zwischen Hektik und Meditation eingestimmt.

Die Dramaturgie eines guten Einstiegs

Motiviert das Gameplay, also die pure Mechanik, kann das schon ausreichend für manche Spieler sein. Optimal ist es aber, bereits früh im Spiel auch mit der Handlung zu punkten. Neugier ist auch hier ein gutes Stichwort, denn offene Fragen und Mysterien sind immer ein guter Anreiz. Beispiel Bioshock: Hier erreicht man während eines Sturms einen Leuchtturm, findet dort merkwürdige Notizen, wird anschließend mit einem U-Boot auf den Meeresboden gebracht, um dort ... eine Stadt vorzufinden? Was zum ...? Wie ist das möglich? Wer wohnt hier? Am Schott angedockt macht man dann eine unheimliche Begegnung mit einer bizarren, gefährlich wirkenden Kreatur. Spätestens hier verlangt es nach Antworten. Die Begegnung mit dem Monster fungiert als sogenanntes »Foreshadowing«. Das ist eine dramaturgische Technik, mit der ein Autor beziehungsweise Regisseur oder eben Spieldesigner Vorzeichen für größere Ereignisse streut. Ähnlich wie bei Bioshock zeigt man gleich zu Beginn einen fiesen, übermächtigen Gegner. Ist man später stark genug und kann das Monster besiegen, kommt es zum »Pay-off«. Dann zahlt es sich wortwörtlich aus, wenn man am Spiel drangeblieben ist.

Viele Spiele werfen uns sofort in die Action, und das sogar genreübergreifend. Im Fachjargon nennt sich das »in medias res«.

Die Meinung der Anderen

Es gibt noch einen weiteren Faktor, der dafür verantwortlich ist, ob wir ein Abenteuer weiter verfolgen oder nicht. Spiele erscheinen nicht in einem Vakuum. Vor allem zum Release schüren Kommentare, Artikel, Gameplayvideos, Streams und anderes Material die Erwartungen und beeinflussen unsere Meinung. Manchmal verspricht der Trailer etwas, was zu Beginn gar nicht zu sehen ist, das uns aber neugierig macht. Oder wir fühlen eine Art Gruppenzwang, einen Titel zu Ende zu bringen, weil es alle Freunde ja auch tun und wir mitreden wollen. Diese äußere Einflussnahme funktioniert auch andersrum: Da kann ein Einstieg noch so gut sein, aber wenn es gerade »uncool« ist, einen Titel zu spielen, werden wir unter Umständen trotzdem aufhören.

Das ist Latein und bedeutet »mitten in die Dinge«. Denn Prologe, die schnell zum Punkt kommen, sind selten langweilig. Final Fantasy 7 versetzt einen sofort in eine heikle Sabotagemission. Kaum hat man als Söldner Cloud seine Mitstreiter getroffen, steht man schon vor den ersten Gegnern und ist mitten im packenden Geschehen.

Ein solch hohes Tempo funktioniert aber nicht immer. Bei einem psychologischen Horrorspiel ist zum Beispiel ein langsamer Aufbau von Atmosphäre meistens sinnvoller. Der Klassiker Silent Hill 2 macht es exemplarisch vor: Protagonist James sucht in einer verlassenen Stadt seine verstorbene geliebte Frau. Aber bevor er das tut, bereitet er sich zunächst mit einem nachdenklichen Monolog auf die Situation vor. Anschließend muss er erst einmal in die Stadt hineinlaufen, quer durch einen Wald und etliche Vororte. Das Unbehagen steigt, denn mit jedem weiteren Schritt fühlt man sich einsamer. Auch hier arbeiten die Entwickler mit Foreshadowing, denn Begegnungen mit traumatisiert wirkenden Charakteren und Schatten im Nebel lassen nichts Gutes erahnen.

Emotionen und Charaktere:

Die Verbindung zur Spielwelt

Ob langsam oder schnell: Die erste Stunde muss gewisse Emotionen ansprechen. Begeisterung, Angst, Freude, Trauer, Wut – wenn die Geschichte solche Gefühle auslösen kann, hat man den Spieler am Haken. Das geht auch mit einem Schocker: Call of Duty: Modern Warfare 2 leitet in die Irre und serviert die Hauptfigur am Anfang ab. The Last of Us geht einen ebenso heftigen Weg. Schon der Prolog schlägt in die Magengrube und lässt völlig unerwartet eine unschuldige Figur sterben. Die Szene ist so traurig, dass sie viele Spieler zu Tränen rührt. Nebenbei etabliert sie die Gnadenlosigkeit des Szenarios, denn von hier an wird es nur noch schlimmer. Der Spieler weiß jetzt, was ihn erwartet. Tatsächlich festigt das nächste Kapitel den Eindruck und zeichnet eine dystopische Welt, die an manchen Stellen täuschend schön aussehen kann. Man lernt schnell: Hier gelten nicht mehr die Regeln der Zivilisation, und man kann kaum jemandem vertrauen.



Der Einstieg von Silent Hill 2 nimmt sich Zeit und wandelt seine Stimmung langsam von melancholisch zu unheilvoll. Das spricht vor allem Fans von subtilem Horror an, die bleiben dran.



In Portal 2 sieht man, was hinter den Testkammern liegt. Schon der Prolog deutet ein komplexes Universum an, in das wir später im Spiel noch weiter eintauchen können.

Etabliert ein Spiel erfolgreich sein eigenes Universum, kann es später umso erfrischender sein, wenn die Barrieren durchbrochen werden. Portal 2 zum Beispiel gibt sogar von Anfang an eine strukturierte Form vor: Es geht von Testraum zu Testraum, von Puzzle zu Puzzle. Diese Struktur wird durch einen Unfall aufgebrochen, und auf einmal können wir einen Blick hinter die Kulissen der Testanlage werfen. Einen Blick erhaschen wir aber bereits in den ersten Spielminuten, wo wir eine größere Welt durch Mauerritzen sehen – auch das ist Foreshadowing.

Ein eigener, wichtiger Punkt (der den Rahmen dieses Artikels sprengen würde) sind die Charaktere. Baldur's Gate 3 weckt vor allem bei Serieneinsteigern das Interesse, weil man auf dem Flugschiff rätselhaften Personen begegnet. Charaktere müssen nachvollziehbar und plausibel bleiben. Da hilft es durchaus, zunächst bei einfachen Motivationsgründen (Überleben!) zu bleiben. Neben der Etablierung einer Spielwelt müssen Autoren zudem von Beginn an eine Fallhöhe für die Spielfiguren festlegen. Was haben sie zu verlieren? Was steht auf dem Spiel? Ihr Leben? Ihr Königreich? Ihre Ehre? Für was kämpfen sie? Nichts ist schlimmer als Protagonisten, die Dinge tun, ohne dass man als Spieler ihre Gründe dafür versteht.

Welche Art von Charakteren Spieler letztendlich sympathisch oder interessant finden, ist nicht nur von der Zielgruppe, sondern von einem ganz persönlich abhängig. Gesicht, Körpersprache, Kleidung, Ausstrahlung, Sprache, Attraktivität und sogar Art Design – all das kann eine Rolle spielen. Manche können sich sofort mit einem rauen Helden wie Geralt aus The Witcher 3 identifizieren, anderen ist der Charakter vielleicht zu wortkarg und dadurch unsympathisch.

Ausnahmen bestätigen die Regel

Es gibt also besonders für Einzelspielertitel Grundregeln für einen guten Einstieg. Aber Spiele sind so vielfältig, dass man darüber hinaus kaum pauschalisieren kann. Manche Sandbox-Titel legen es zum Beispiel darauf an, den Spieler regelrecht für den Erfolg arbeiten zu lassen, ohne je ein Wort über die Regeln zu verlieren – hallo, Minecraft! Auch bei Multiplayer-Spielen gelten andere Regeln. Für Storytitel kann man aber ein Fazit ziehen: Der Einstieg ist gelungen, wenn man durch ihn das Abenteuer nicht nur weitergespielt hat, sondern wenn man sich auch lange Zeit danach noch daran erinnern kann. Unsere Flucht aus dem seltsam-organischen Flugschiff in Baldur's Gate 3 wird uns jedenfalls lange im Gedächtnis bleiben. ★