



Wie einzigartig euch das Spiel durch die offene Welt lenkt

GOTHIC ANALYSIERT

Die Open World von Gothic sorgt mit vielen kleinen Tricks dafür, dass ihr euch darin zurechtfindet. Dazu braucht es nur Sprache, kein HUD. Von Christian Schwarz

Auf DVD: Video-Special



Christian Schwarz

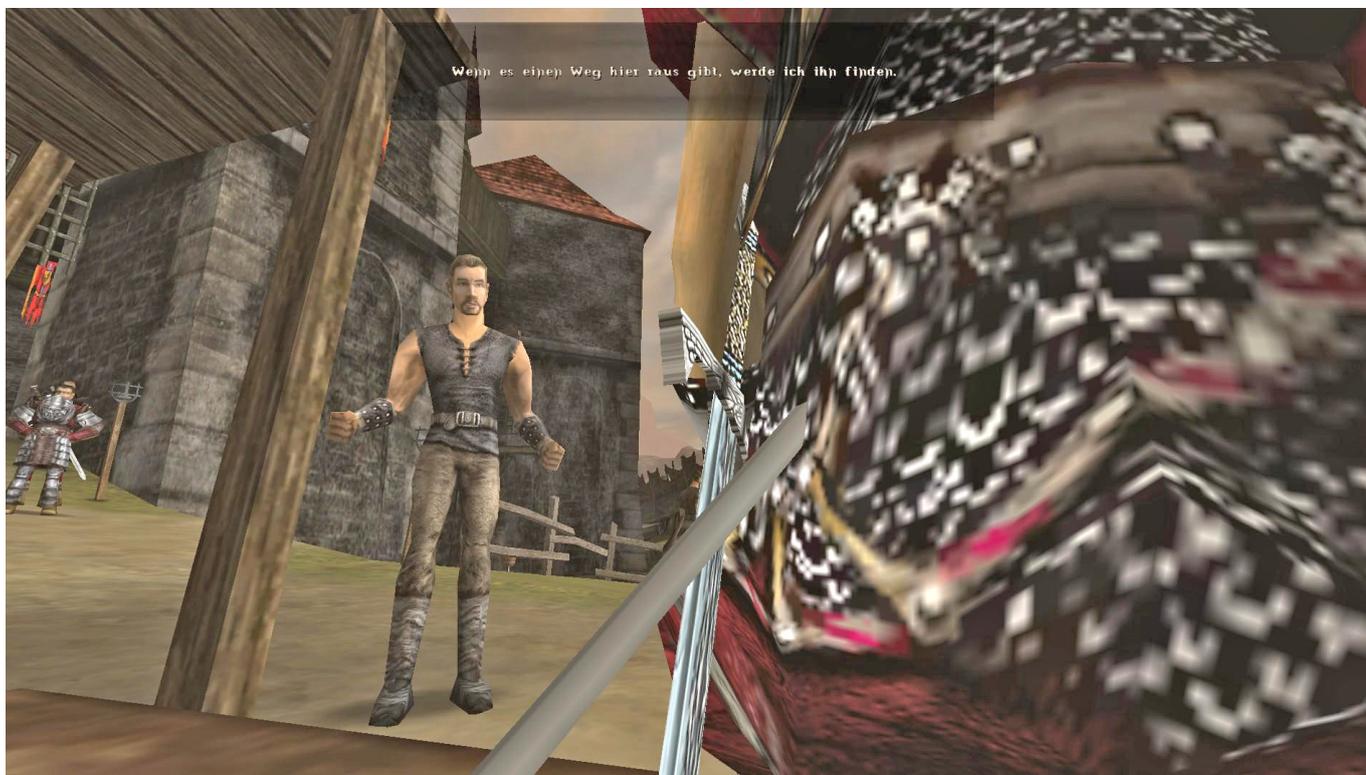
Christian hat während seines Studiums der Kommunikationswissenschaft jede Chance genutzt, um die Themen seines Fachbereichs mit Spielen zu verbinden. Dabei blieb ihm vor allem der ungläubige Gesichtsausdruck seines Dozenten in Erinnerung, als er das Thema »Darstellung ethnischer Minderheiten in The Witcher« ernsthaft für eine Hausarbeit vorschlug. Für GameStar befasst sich Christian noch einmal mit dem Thema seiner Masterarbeit »Sprache im künstlichen Raum: Wie funktioniert Sprache in Videospielen?« sowie dem Spiel, das ihn am meisten prägte und einen nicht unwesentlichen Anteil daran hatte, dass er seinerzeit die 9. Klasse wiederholen musste: Gothic.

In modernen Action-Adventures und Rollenspielen lebt es sich eigentlich ganz leicht. Ankommen, Lage sondieren, Bedrohung ausmachen, Markierung setzen, Welt retten. Dazwischen ein bisschen leveln und looten, und schon sind wir derart in unserem Open-World-Element, dass die Frage, ob wir uns gerade in Myrtana, Mittelerde, Himmelsrand, dem Wilden Westen oder Night City befinden, fast schon zur Nebensächlichkeit wird. Das ist schade. Zum einen geben Mechaniken wie interaktive Karten, Markierungen von Wegpunkten oder die oftmals als eine Form von sechstem Sinn gerechtfertigten Hervorhebungen spielrelevanter Ele-

mente im Umfeld der Figur uns in immer größer werdenden Welten eine wichtige Orientierung. Zum anderen rückt dadurch eins in den Hintergrund: die Welt selbst. Die Krux ist in etwa die gleiche wie bei Navigationssystemen im Straßenverkehr: Statt durch aktuelles Kartenmaterial und GPS-Ortung eine bessere Kenntnis der Umgebung zu erlangen, zeigen Umfragen, dass eher das Gegenteil der Fall ist, denn »Navi sagt doch«.

Aber genug von der echten Welt, zurück zur virtuellen. Die genannten Mechaniken sind ein Mittel, um eine – wenn nicht sogar die – zentrale Frage eines jeden Spiels zu beantworten: Was soll der Spieler machen?

Oder genauer formuliert: Woher weiß der Spieler eigentlich, wann er was warum tun soll? Und hier kommt Gothic ins Spiel, denn wie eine gut umgesetzte indirekte Spielerführung aussehen kann, sehen wir bereits beim Titel von 2001. Obwohl es keine Minimap, keinen Kompass, keine Wegpunkte und zunächst sogar keine ersichtliche Hauptquest gibt, haben unzählige Gothic-Fans das Spiel begeistert durchgespielt, statt orientierungslos und verängstigt an der Austauschstelle zu verhungern (vielleicht gibt es aber eine Dunkelziffer, wer weiß). Wie Piranha Bytes das hinbekommen hat, was die Welt uns wie mitteilt (und was nicht)



Wie sich in einem frühen Gespräch mit Diego zeigt, ist das Wiedererlangen der Freiheit für unsere Spielfigur ein wichtiges Thema.

und warum es mit der Immersion trotzdem klappt, schauen wir uns hier im Rahmen einer kleinen Analyse der kommunikativen Mittel an. Dafür nehmen wir das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur unter die Lupe, betrachten Setting sowie Welt von Gothic und analysieren die sprachlichen Zeichen unmittelbar nach dem Spieleinstieg.

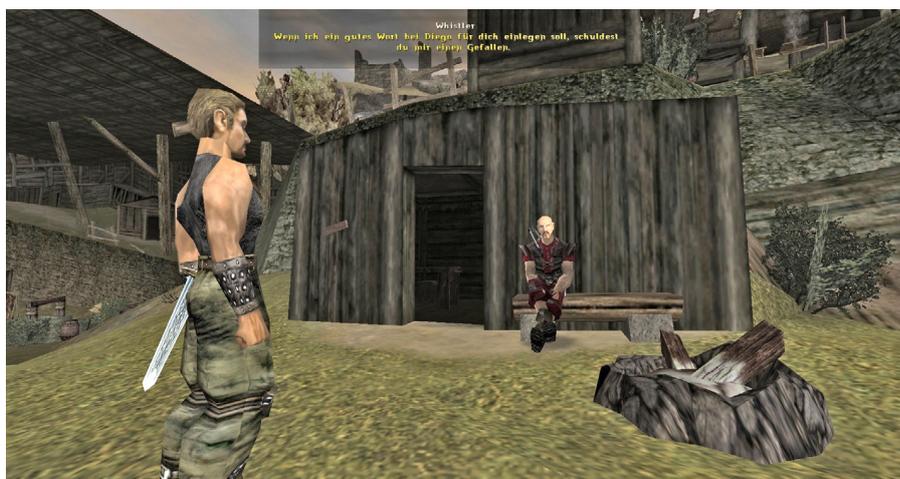
Wie machen es die anderen?

In aktuellen Titeln hingegen haben sich Questlog, Karte und Co. als feste Elemente zur direkten Spielerführung etabliert und können meiner Meinung nach daher schon als »konventionell« bezeichnet werden. Neben der bereits erwähnten verminderten Wahrnehmung der Welt sorgen blinkende Wegpunktanzeigen samt Entfernungangaben für einen weiteren Malus bei Atmosphäre und Spieltiefe. Zwar wissen wir, was wir zu tun haben, aber wenn wir nicht gerade einen SciFi-Krieger mit hochmoderner Ausrüstung spielen, der ein entsprechendes HUD im Helm hat, entsteht ein Bruch bei der Immersion. Und von Elex mal abgesehen, gibt's so einen Techniker in Fantasy-Spielen mit Open-World-Ansatz doch eher selten. Als Entwickler steht man hier vor einem kleinen Dilemma. Zum einen müssen Spiele maximal zugänglich sein, und zum anderen sollen sie Atmosphäre und Glaubwürdigkeit bluten. Ein Blick auf die aktuelle Spielandschaft zeigt, dass der Trend dann doch eher zu Lasten der Immersion geht.

Nun könnte man meinen, dass Open-World-Spiele ohne diese explizite Form der Spielerführung vor einem immensen Problem stünden. Das ist Unsinn, allerdings liegt es in der Natur der Sache, dass sie sich unbequemer spielen. Denn statt nur stumpf Questmarkierungen abzulaufen, müssen wir uns selbst mit der Welt und den in ihr geltenden Regeln auseinandersetzen. Dass es

von den Spielern einen – wenn auch vergleichsweise gering ausgeprägten – Wunsch nach mehr freier Erkundung gibt, wird für mich darin deutlich, dass die typische Ubisoft-Formel immer öfter als typische Ubisoft-

Formel benannt wird und dass ab Assassin's Creed Odyssey zumindest optional weniger konkrete Kartenmarkierungen den Spieler lenken. Das ist für meinen Geschmack zwar zu wenig, um daraus einen Trend abzulei-



Die Gespräche sind die dominante Kommunikationsweise in Gothic.



Direkter Appell und erste Aufgabe: Wir müssen einen wichtigen Brief überbringen und sollen dafür eine schöne Belohnung erhalten. (Szene aus dem Intro)



Das Spiel startet mit einem Gespräch mit Diego. Die ersten drei Redebeiträge müssen wir uns anhören, danach können wir es abbrechen. Dennoch sollten wir zuhören.



Es liegt an den Spielern, die Zeichen der Welt zu deuten. Wenn wir herausfinden, dass wir Pfannen benutzen können, können wir unser Fleisch darin braten.

ten, allerhöchstens eine Tendenz. Allerdings kann durch solche Tendenzen der Fokus in Zukunft vielleicht weg von »Spiel und Spieler«, sondern mehr auf »Spielfigur und Spielwelt« gelenkt werden. Vielleicht kommen wir also bald öfter in den Genuss von Spielen, die Aufgaben, Motivation und Anleitung direkt in der Spielwelt platzieren, wie zuletzt etwa das PS4-exklusive Ghost of Tsushima. Vielleicht werden Open-World-Spiele in Zukunft also etwas »ursprünglicher«.

sie schließlich betritt. Mit der Eigenständigkeit der Welt als wichtige Besonderheit beschäftigen wir uns später noch, hier wollen wir uns zunächst auf das Gesagte fokussieren und stellen fest, dass wir bereits zwei Aufgaben ableiten können: Der Botengang für die Feuermagier wird als direkter Appell an den Spieler herangetragen. Wir können die Aufgabe nicht ablehnen, obwohl sprachlich zunächst von einem »Angebot« die Rede ist. Das gibt uns als Spielern ein greif-

Neues Spiel. Und jetzt?

Was macht Gothic nun konkret anders? Eine Erkenntnis der Analyse vorneweg: Gothic schafft es sehr gut, die Hürde zwischen Spieler und Spielfigur so klein wie möglich zu halten, sodass wir uns besser mit dem eigenen Avatar identifizieren können. Das zeigt sich bereits im immens wichtigen Spieleinstieg, beginnend mit dem Intro. Am Ende des Videos sehen wir unseren Helden vor dem Wurf in die Barriere, die Erteilung des ersten Auftrags (Brief an die Feuermagier übergeben) und die »Taufe« durch Bullit am Austauschplatz. Was wurde bisher in diesen gut drei Minuten wie kommuniziert?

Wir haben eine komplexe, eigenständig funktionierende Welt kennengelernt, die eine bestimmte Entwicklung bis zu dem Punkt genommen hat, an dem der Spieler



Langsam verstehen wir: Diego hilft uns bei unserer Aufgabe, den Brief zu überbringen. Wenn wir in die Burg wollen, müssen wir uns dem Alten Lager anschließen.

bares, konkretes Ziel, dessen Motivation zur Erfüllung eine hohe Belohnung ist. Etwas anders sieht es mit der zweiten, indirekt kommunizierten Aufgabe aus. Formulierungen wie etwa »um jede Flucht unmöglich zu machen«, »Gefangene der Barriere« und »in all den Jahren wurden viele Versuche unternommen (...), aber keiner hatte Erfolg« erteilen zwar keinen Auftrag, allerdings können wir erahnen, dass der Ausbruch aus dem magischen Gefängnis im Spiel Thema wird. Aktuell dienen diese Worte aber dazu, die Aufmerksamkeit des Spielers von der Außenwelt abzulenken. Das jedoch nehmen nur wir als Spieler wahr, denn die Worte des Ich-Erzählers im Intro sind die einzigen, die nicht direkt an/über den Avatar kommuniziert werden. Allerdings sind sie wichtig, um Spieler und Spielfigur auf den gleichen Wissensstand zu bringen: Es ist davon auszugehen, dass der namenlose Held über die Situation in Myrtana (Krieg mit den Orks, magisches Gefängnis) Bescheid weiß. Durch das Intro eignen wir uns als Spieler dieses Wissen ebenfalls an. Wir wissen, was der Namenlose weiß, und – Weltwissen über Fantasy-Rollenspiele mal ausgenommen – andersrum. Alles, was danach kommt, ist für uns genauso neu und fremd wie für unsere Spielfigur. Außerdem haben wir keine Vorgeschichte, keinen Namen und neben fehlender Kenntnis der vor uns liegenden Welt auch keine Talente. Wenn man etwas philosophieren möchte, kann man vielleicht sogar die hakelige Steuerung als zusätzlichen Beitrag des Spielers zum Bestehen in dieser feindseligen Welt werten (man kann es aber auch lassen). Somit ist die Bindung zwischen Spieler und Avatar sehr stark ausgeprägt. Die Identifikation mit der eigenen Spielfigur ist zum einen durch den gleichen Wissensstand sowie den Eintritt in eine für beide unbekannte Welt maximal gegeben. Zum anderen wird diese Tatsache dadurch bestärkt, dass sämtliche stattfindende Kommunikation über die Spielfigur an den Spieler getragen wird: Inhalte von Tagebucheinträgen, Gesprächen, Karten, Büchern erfährt der namenlose Held direkt und parallel dazu

Spielerführung in modernen Open-World-Spielen

der Spieler. Es gibt keine Bildschirmeinblendungen, und Begrenzungen werden im Kontext der Welt erklärt, sodass dieses stark geknüpfte Band sich durch das ganze Spiel zieht und in meinen Augen ein wesentlicher Grund dafür ist, dass die Kommunikation im Spiel so gut funktioniert: Wir spielen nicht nur den namenlosen Helden, wir haben alle Möglichkeiten, der namenlose Held zu sein.

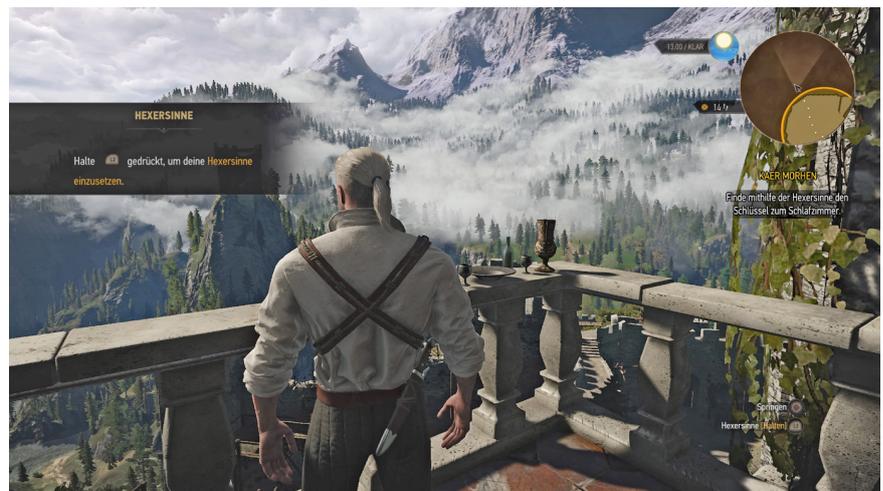
»Mich interessiert nicht, wer du bist.«

Unmittelbar nach Spielstart folgt das erste Gespräch mit Diego, also Zeit für einen Blick auf den Dialog. Da wir sowohl wichtige Erkenntnisse als auch Aufgaben sammeln, hat dieses Gespräch einen informativen und appellativen Charakter. Das trifft auf die meisten Gespräche in Gothic zu. Ausnahmen sind beispielsweise Unterhaltungen, die keinen greifbaren Hintergrund haben und nur dem Austausch von Wörtern dienen, hat da jemand »Mud« gesagt?

Ein wichtiger Punkt bei der Gesprächsanalyse ist das Verhältnis der Kommunikationspartner zueinander. Begegnen sich die Parteien auf Augenhöhe, ist das oftmals genauso in den Redebeiträgen gekennzeichnet, anders als wenn eine Partei hierarchisch über- oder untergeordnet ist. Wer Gothic gespielt hat, weiß, dass wir uns zunächst am unteren Ende der Nahrungskette wiederfinden und daher sehr oft ein stark asymmetrisches Kommunikationsverhältnis zu den anderen Figuren vorliegt, so auch hier. Das passt nicht nur zum bisher gezeichneten Bild einer gefährlichen Welt voller Verbrecher, sondern ergibt auch Sinn, weil unsere Spielfigur als neuer Bewohner zu einer existierenden Gemeinschaft stößt. Wir sprechen also mit Diego und lernen gleich zu Beginn etwas sehr Wichtiges über die Funktionsweise des Spiels und die innerweltlichen Gesetze. Indem Diego sagt: »Wenn du vorhast, länger zu leben, solltest du dich ein bisschen mit mir unterhalten. Ich werde dich allerdings nicht daran hindern, in dein Verderben zu rennen. Also, wie sieht's aus?«, bekommen wir nicht nur einen Wink mit dem Zaunpfahl, sondern gleich die ganze Holzfabrik an den Kopf geworfen. Die implizierte Aufforderung »Rede mit mir, oder du wirst sehr wahrscheinlich sterben, und dann ist das Spiel vorbei« haben unbedarfte Spieler spätestens dann verstanden, wenn sie glauben, einen kleinen Wolf am Anfang doch problemlos besiegen zu können. Gerade in der Anfangsphase ist Gothic voll mit solchen impliziten Hilfestellungen. Es ist aber dennoch am Spieler, diese zu erkennen und wahrnehmen zu wollen, denn wie Diego bereits sagte: Die Welt schert sich nicht um uns, und das ist sehr gut so. Im Gegensatz zu manch anderen Rollenspielen schafft es Gothic, den Eindruck zu erwecken, dass die Figur in der Spielwelt und für das Fortbestehen selbiger überhaupt keine Rolle spielt. Wir sind nicht der strahlende Held, auf den alle nur gewartet haben. Niemand empfängt uns mit offenen Armen. Ob wir da sind oder



In Assassin's Creed Valhalla dominieren HUD-Elemente und Wegpunkte die Aussicht.



Auch The Witcher 3 nutzt eine Minimap und kommuniziert direkt mit dem Spieler.



Arthur Morgan kann die Aussicht auf Valentine ohne Einschränkungen genießen. Wir Spieler müssen aber auf eine Minimap einschließlich Wildwest-Navi nicht verzichten.

nicht – die Bewohner der Kolonie gehen jeden Tag aufs Neue ihrem Tagesablauf nach. Dass das ewig so weitergeht, weiß jeder, der mehrere Monate im Bett geschlafen hat, weil es »noch nicht an der Zeit« für die schwere Garderüstung war. Natürlich ist das nur eine geschickte Täuschung seitens Piranha Bytes, denn der Spieler ist auch hier das Zünglein an der Waage, er verändert die Spielwelt, und sie ist maßgeblich um ihn herum und für ihn konstruiert. Durch die ablehnende

Haltung der Welt und ihrer Charaktere dem Spieler gegenüber wird diese Wahrheit aber lange und geschickt kaschiert.

Wie hilft uns das bei der Frage danach, wie wir als Spieler wissen, was wir zu tun haben? Es sagt uns, was wir nicht zu tun haben oder was wir nicht erwarten sollen. Wenn der Held eines Rollenspiels unmittelbar nach Spielbeginn zu hören bekommt: »Mich interessiert nicht, wer du bist«, ist das nicht nur eine sehr starke Markierung



Auch durch nichtsprachliche Zeichen kommuniziert die Welt von Gothic mit uns: Der Turm sowie die Befestigungen im Vordergrund sind Anzeichen für Schutz und eine Art Zivilisation. Die Ruine im Hintergrund hingegen lockt neugierige Abenteurer an.



Wenn wir uns zu Beginn bei der verlassenen Mine umschaun, finden wir tatsächlich eine ganz brauchbare Waffe – zumindest für den Anfang unseres Abenteuers.

für ebenjene asymmetrische Kommunikation. Sondern vor allem ein Spiel mit den Erwartungen, ein Bruch mit geltenden Konventionen sowie eine explizite Warnung an den Spieler, dass hier Dinge anders laufen, als er sie womöglich gewohnt ist.

Ein Exkurs in die linguistische Pragmatik

Aber in dem ersten Gespräch mit Diego gibt es noch mehr zu erfahren. Er sagt: »Es gibt drei Lager in der Kolonie. Und einem davon wirst du dich anschließen müssen.« Hier gibt uns der NPC einen expliziten Appell und eine wesentliche Bedingung zum erfolgreichen Beenden des Spiels. Interessant ist auch zu sehen, dass diese Aufgabe nach dem Ende des Gesprächs direkt im vom Charakter in der Ich-Form (Immersion!) geschriebenen Tagebuch als aktuelle Mission festgehalten wird, wohingegen der Botengang zu den Feuermagiern und ein möglicher Ausbruch nirgends auftauchen.

An dieser Stelle folgt ein kleiner linguistischer Exkurs zu einer Methode, die Gothic immer wieder meisterhaft einsetzt und die nicht nur den Gesprächen Tiefe verleiht, sondern auch dem Spieler vieles über die Welt und Spielmechaniken offenbart: die konversationelle Implikatur nach Grice. Als einen wesentlichen Teil seiner Arbeit stellte der englische Sprachphilosoph Herbert Paul

Grice (1913 bis 1988) Bedingungen heraus, nach denen eine rationale Kommunikation erfolgreich ablaufen kann. Diesen Bedingungen legt er zunächst das Kooperationsprinzip zugrunde: »Mache deinen Gesprächsbeitrag jeweils so, wie es von dem akzeptierten Zweck oder der akzeptierten Richtung des Gesprächs, an dem du teilnimmst, gerade verlangt wird«. An dieses Prinzip knüpft Grice vier Maximen, die sich folgendermaßen zusammenfassen lassen:

- Sei so informativ, wie es die Situation erfordert.
- Sage die Wahrheit.
- Sei relevant.
- Sei klar und deutlich.

Jetzt dürfen wir natürlich eins nicht außer Acht lassen, nämlich dass Grice diese Maximen nicht für fiktionale, sondern echte Redebeiträge entwarf. Und wenn ihr euch schon mal über ein »Ich kann es jetzt nicht erklären, wir reden später.« in Film und Spiel aufgeregt habt (ja, Resident Evil 7, ich meine dich!), wisst ihr, dass Dialoge nicht unbedingt in diesem Sinne geschrieben werden.

Aber das hat auch etwas Gutes, denn wir Spieler wissen ja um den fiktiven Charakter der Welt, ihrer Figuren und somit auch der Gespräche. Wir wissen, dass die Entwickler jeden Redebeitrag im Vorfeld genauso erdacht und platziert haben, was uns zum einen hilft, die Gespräche besser einzuordnen, und uns zum anderen nun zur konversationellen Implikatur führt.

Zuhören kann Leben retten!

Eine konversationelle Implikatur haben wir etwa schon beim Spielziel »aus der Barriere ausbrechen« erkannt, und hier lässt sich eine Doppeldeutigkeit gut aufzeigen. Das Gesagte lenkt den Fokus auf die Welt in der Barriere. Es gibt kein Entkommen, wir müssen uns mit dieser Welt vertraut machen. In diesen Worten kann der Spieler aber den implizierten Appell verstehen: »Brich aus diesem Gefängnis aus.«

Doch zurück zu Diego, dem namenlosen Helden und dem Austauschplatz, denn es geht noch deutlicher. Im weiteren Gespräch mit dem Schatten des Alten Lagers lassen sich viele weitere Implikaturen finden, mal mehr, mal weniger stark verschlüsselt. In einem Redebeitrag werden von Diego etwa nicht näher genannte »wilde Bestien« als Bedrohung skizziert, worauf er auch gleich eine Lösung anbietet: »Ohne Waffe zu gehen ist Wahnsinn.« Oberflächlich betrachtet, handelt es sich dabei um eine Aussage. Auf die spielerische Freiheit blickend, wissen



Statt Kampf-Tutorials gibt es handfeste Tipps, aus denen wir selbst Ableitungen ziehen müssen.



Wir können die Regeln verletzen. Wir müssen aber damit rechnen, dass die NPCs dann uns verletzen. Im besten Fall.

wir, dass wir durchaus ohne Waffe gehen können, dann aber auch die innerweltlichen Konsequenzen tragen müssen. Die Implikatur an die Spielfigur ist ein ganz klarer Appell: »Um zu überleben, brauchst du eine Waffe.« Die Botschaft an den Spieler weicht nur unwesentlich davon ab: »Ohne eine Waffe kannst du dieses Spiel nicht erfolgreich bestreiten.« Folgerichtig versteht unser Avatar diese Andeutung und fragt nach einer Waffe, worauf Diego antwortet: »Wenn du an der verlassen Mine vorbeikommst, sieh dich mal ein bisschen um. Du findest bestimmt etwas Brauchbares.«

Wir haben somit nicht nur eine neue Bedrohung (wilde Bestien), sondern auch eine Lösung (Waffe) sowie einen Lösungsweg (verlassene Mine). In der Äußerung steckt sprachlich aber noch mehr, nämlich eine Sicherheit. Weil der motivationale Aspekt eines Videospiele eine der größten Triebfedern des Spielers ist, ist es schlicht nicht vorstellbar, dass eine solche Suche an genanntem Ort nicht erfolgreich sein wird. Die-

se Stelle des Dialoges impliziert also: An diesem Ort wirst du eine Waffe finden, die du brauchst, um das Spiel zu bestehen.

So erfahren wir sehr viel über die Kolonie und deren Bewohner sowie im Subtext ebenfalls eine Menge über das Spiel und die Spielmechaniken. Etwa sagt uns Diego über Bullit, der uns am Ende des Intros mit einem Faustschlag begrüßt: »Aber wenn du vor hast, dich mit ihm anzulegen, sei vorsichtig, er ist ein erfahrener Kämpfer.« Auch hier greift wieder das bekannte Muster. Dem Spieler wird mitgeteilt, dass diese Möglichkeit besteht, gleichzeitig werden ihm aber auch etwaige Konsequenzen aufgezeigt.

Auch aus dem asymmetrischen Kommunikationsverhältnis selbst können wir Aufgaben ableiten. Es hebt nicht nur hervor, wie hilf- und schutzlos der Namenlose in der Welt ist, es unterstreicht auch die Wichtigkeit der Aufgabe, sich einer Gilde anzuschließen. Optisch geschieht das durch Rüstungen und Schwerter, denn die einheitliche Kleidung suggeriert nicht nur ein Gefühl von Zugehö-

rigkeit, sondern diese Dinge symbolisieren auch Kampfkraft. Dies sind nichtsprachliche Zeichen. Äußerungen von Diego wie »wir vom Alten Lager« oder »bei uns« betonen dieses Gemeinschaftsgefühl außerdem.

Geh nicht in den Wald! Oder doch?

Nachdem wir also mit Diego gesprochen, uns notdürftig ausgerüstet und schon die ersten Kämpfe gegen die lokale Fauna erfolgreich hinter uns gebracht haben, treffen wir mit Ratford und Drax zwei NPCs, die zum Neuen Lager gehören. Die ganze Situation passt zur bisherigen Art und Weise der Kommunikation. Die beiden Charaktere stehen etwas abseits des Weges vor einem Rudel Scavenger, wir müssen uns ihnen nicht nähern, können aber, wenn wir wollen. Tun wir das, geht die Initiative für ein Gespräch scheinbar von Ratford aus, er spricht uns an. Unter anderem sagt er sinngemäß: »Ich will dich warnen, wenn du hier weitergehst, kommst du in unser Jagdgebiet.« Sprachlich passiert hier Folgendes: Die Warnung ist zunächst ein Hinweis, dass die skizzierte Freiheit der offenen Welt eingeschränkt wird, allerdings werden uns keine Konsequenzen aufgezeigt, die uns drohen, wenn wir das Jagdgebiet betreten. Ob wir die Warnung beachten oder nicht, liegt an uns.

Das Gespräch mit Ratford und Drax ist aus drei anderen Gründen interessant. Zum einen stellen sie dem Spieler das Neue Lager vor, was für uns eine neue Information darstellt. Zum anderen geben sie uns ein optionales Ziel: »Wenn du zwischen den Lagern reist, solltest du eine Karte haben.« Der spannende Punkt ist hier, dass der Spieler durch dieses freiwillige Nebengespräch erstmals erfährt, dass es in diesem Spiel so eine Mechanik wie eine Karte gibt und dass er eine bekommen kann. Es wurde ihm innerweltlich mitgeteilt. Weiterhin unterstreicht die Unterhaltung mit den beiden



Sind wir stark genug, können wir uns an Bullit rächen. Konsequenzen müssen auch NPCs tragen.



Nur weil wir die Hauptfigur sind, bedeutet das nicht, dass wir uns alles erlauben können. Gothic schafft es sehr gut, uns das Gefühl zu nehmen, jemand besonderes zu sein.



In der Welt von Gothic erhalten wir oft direktes Feedback auf unser Handeln. Aua!

nochmal die Wichtigkeit der bereits von Diego erhaltenen Aufgabe, bessere Ausrüstung zu besorgen, indem es heißt: »Die Sackgassen führen dich oft in gefährliche Schluchten, in denen du Kreaturen begegnen wirst, denen du am Anfang lieber aus dem Weg gehst.« Interessant ist die Formulierung »am Anfang«. Hierbei handelt es sich um einen expliziten Hinweis auf den folgenden Spielverlauf. Der für ein Rollenspiel typische Prozess, in dessen Verlauf die Spielfigur eine Entwicklung durchmacht und stärker wird, ist hier wiederzufinden. Daher ist mit »am Anfang« der Spieler direkt angesprochen, denn es bedeutet: am Anfang des Spiels.

Folgende Äußerung von Ratford ist ein Paradebeispiel für eine gute Implikatur: »Die Sackgassen führen dich oft in gefährliche Schluchten, in denen du Kreaturen begegnen wirst, denen du am Anfang lieber aus dem Weg gehst. Meide alte Ruinen, die Gegend hier ist voll davon. Die meisten davon sind alte Befestigungen aus dem ersten Ork-Krieg oder verlassene Ork-Behausungen. In diesen Ruinen treiben sich oft Orks herum – oder Schlimmeres. Vor allem nachts würde ich diese Plätze meiden. Und wenn du noch einen letzten Tipp willst, geh nicht in den Wald.« Zunächst erhalten wir eine appellative Warnung, die mit Formulierungen wie »meide« oder »geh nicht« eindeutig ist. Versteht der Spieler aber das Gemeinte, zieht

er daraus die Information, dass es zum jetzigen Zeitpunkt einzig und allein darum geht, die Welt kennenzulernen. Ein Befolgen der Aufforderungen ist sinnvoll.

Haben wir die Welt aber kennengelernt und uns ausgerüstet, greift die Implikatur, und wir lesen in der Warnung eher einen Reiz sowie eine weitere Motivation: Was gibt es in diesen Schluchten zu entdecken? Warum ist der Wald so gefährlich? Wenn ich dort nicht hingehen soll, sollte ich vielleicht besser ganz dringend dort hingehen!

Unser Fazit

Die Art und Weise der Spielerführung ist eng mit dem verknüpft, was wir gern »Gothic-Charme« nennen. Dass das alles so funktioniert und ein mehr als stimmiges Gesamt-

bild abgibt, liegt neben der starken Bindung von Spieler und Spielfigur vor allem an der faszinierenden Spielwelt. Die Art und Weise, wie diese sich dem Spieler mitteilt – gesprochen, schriftlich, durch nichtsprachliche Zeichen – kann man vielleicht auf den ersten Blick als sperrig wahrnehmen, ein zweiter Blick lohnt sich aber definitiv. Durch Gespräche mit den anderen NPCs erfahren wir eine Menge über die Welt von Gothic, ihre Bewohner sowie die geltenden Gesetze innerhalb der Gefängniskuppel. Dabei ist nicht nur das, was sie sagen, wichtig, sondern auch die Art und Weise, wie sie es sagen. Gerade auf dem anfänglichen Weg vom Startpunkt zum Alten Lager können wir viel lernen, denn ähnlich wie der Weg zunächst eng ist und sich dann mehr und mehr öffnet, werden wir auch kommunikativ zunächst an die Hand genommen. So haben wir spätestens nach dem Gespräch mit Ratford und Drax ein Gefühl dafür, wie die Welt funktioniert, worauf wir im weiteren Umgang mit den Charakteren zu achten haben und wie die Frage nach dem »Was habe ich jetzt zu tun?« immer wieder durch die Welt und ihre Möglichkeiten eine Antwort findet. Das rudimentäre, aus Sicht des Charakters geschriebene Tagebuch fügt sich perfekt ein und hält auch für den Spieler die essenziellen Informationen über Gothic fest.

Trotz rauer Welt, kantiger Charaktere und markiger Sprüche ist Gothic ein sehr faires Spiel, denn auf seine ihm eigene Art teilt es uns immer wieder mit, was wir zu beachten haben, um zu überleben. Das Zauberwort, das über allem steht, ist dabei immer wieder »Konsequenz«, denn bereits in den ersten Minuten des Spiels lernen wir: »Du kannst machen, was du willst, aber sag nicht, wir hätten dich nicht gewarnt.« Wir müssen also zuhören, aufmerksam sein und uns auf das Spiel einlassen. Wer Dialoge in Gothic so erlebt wie ... nun, sagen wir wie eine Questaufgabe in World of Warcraft, wird es schwer haben. Und wer immer noch nicht so recht weiß, wie der Hase läuft, kann ja mal mit der Torwache des Alten Lagers sprechen. Antwortet ihm doch mal auf die Frage, ob ihr gekommen seid, um Ärger zu machen, so: »Klar, ich hatte mir vorgenommen, das ganze Lager auseinanderzunehmen.« Dann könnt ihr direkt ausprobieren, wie man mit einer sprachlichen Handlung die Spielwelt verändern kann. ★

Was ist eine konversationelle Implikatur?

Dieses sprachliche Phänomen ist eine Art von Andeutung: Wenn ich beispielsweise eine Autopanne habe und ein vorbeigehender Passant mir sagt: »Die Straße runter ist eine Werkstatt«, deutet er an, dass ich in der Werkstatt wahrscheinlich Hilfe bekomme. Da er es nicht direkt ausspricht, liegt es aber an mir, diese Andeutung zu entschlüsseln und die Information auf meine Situation zu übertragen. Diese Interpretationsarbeit ist wichtig, damit die Implikatur gelingen kann. Allerdings sind derartige Andeutungen nicht allgemeingültig, sondern immer an die jeweilige Situation geknüpft. Wenn mir auf dem Heimweg die Milchflasche runterfällt, kann ich mit »Die Straße runter ist eine Werkstatt« herzlich wenig anfangen. Außerdem können Implikaturen nicht »wahr« oder »falsch« sein, da der entscheidende Inhalt ja nur angedeutet wird. Dem Passanten ist also kein Vorwurf zu machen, wenn ich hoffnungsvoll zur Werkstatt laufe und enttäuscht feststelle, dass diese schon seit zwei Monaten geschlossen ist.