

MERKMALE VON *Open Worlds*



BEWEGUNGSFREIHEIT

Du siehst etwas am Horizont, das deine Aufmerksamkeit einfängt und dich neugierig macht? Geh hin und schau nach, was dort auf dich wartet! Das wohl wichtigste Merkmal einer Open World ist die Bewegungsfreiheit. Natürlich sind auch Open Worlds im Regelfall nicht endlos, aber innerhalb der mal größeren, mal kleineren Spielwelten lassen sie sich frei erkunden. Per pedes, auf einem Pferd, einem Robo-Strider, in einem Auto oder in einem Flugzeug.



ENVIRONMENTAL STORYTELLING

Viele gute Open Worlds arbeiten mit dem sogenannten Environmental Storytelling. Sie verraten etwas über sich, ohne direkt mit uns zu reden. Niemand sagt uns expressis verbis, welches Schicksal die Menschen in Fallout: New Vegas in Skelette verwandelt hat. Oder wer und aus welchem Grund in Cyberpunk 2077 Botschaften auf die Straße kritzelte. Aber wir stellen Vermutungen an und bekommen ein kompletteres Bild über das, was uns umgibt.

Open World hier, Open World da. Die Spiele mit diesem Stempel sind inzwischen so zahlreich wie ... nun, nicht unbedingt wie die Sterne. Aber Steam spuckt allein unter diesem Suchbegriff über 8.000 Titel aus. Doch welche Kriterien zeichnen Open Worlds eigentlich aus? Von Petra Schmitz

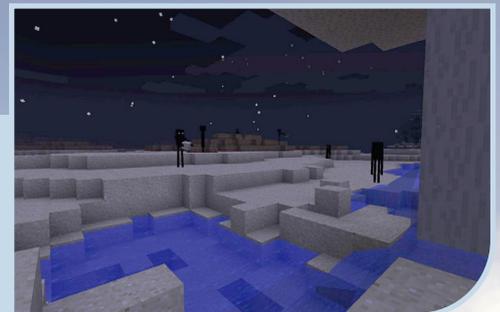


ABLENKUNGEN

Der Auftrag lautet etwa: »Triff dich mit wichtiger Person XYZ in einer Stadt auf der anderen Seite der Welt.« Und auf dem Weg dahin? Stolperst du natürlich über zig interessante Dinge, die dich von dieser ziemlich simplen Aufgabe ablenken. Offene Spielwelten geben sich oft Mühe, uns an jeder Ecke etwas zwischen die Füße zu werfen, das uns länger in ihr hält. Und wenn es auch nur Pflanzen zum Sammeln sind. Oder ein Wasserfall ist, hinter dem sich ganz sicher etwas verbirgt. Wehe, wenn nicht!

TAG UND NACHT

Abends wird es dunkel. So ist das eben. Zumindest wenn man sich nicht im Sommer am Polarkreis aufhält. Und so sollte es auch in einer guten Open World sein. Erstens, um sie echter wirken zu lassen, zweitens, um den Spieler vor neue Herausforderungen zu stellen. Denn wir wissen alle: Nachts kommen die Monster!



SIMULATION VON LEBEN

Selbstverständlich sind Open Worlds möglich, in denen man keinen weiteren Charakter zu Gesicht bekommt. Firewatch etwa ist so ein Spiel. Das lebt stark von der Einsamkeit, die man empfindet, während man durch die Wälder streift. Aber die handelsübliche Open World bemüht sich, menschliches, elfisches, monstrisches oder tierisches Leben zu simulieren. Mal besser, mal schlechter.



BELOHNUNGEN

Wenn schon irgendetwas am Horizont unsere Aufmerksamkeit gefangen hat und wir es bis dorthin geschafft haben, dann wollen wir auch belohnt werden. Entweder mit einer besonders schönen Aussicht, mit einem spannenden Kampf oder mit einem Schatz. Insbesondere Fantasy-Open-Worlds leben davon, dass wir am Ende unserer Anstrengungen etwas bekommen. Darin sind sie wie eine Bergtour: Am Ziel gibt es Kaiserschmarrn, ein Radler oder aber mindestens einen hübschen Blick auf Khorinis.



NEBENAKTIVITÄTEN

Nirgendwo steht geschrieben, dass eine Open World Minispiele oder Freizeitaktivitäten benötigt. Aber insbesondere wenn man sich darum bemüht, eine offene Welt anzubieten, die sich an unserer realen orientiert, dann sind Dinge wie Golfen oder Arcade-Spielhallen sehr hilfreich. Nämlich um uns zu vermitteln, dass wir eben nicht nur eine Quest-, Loot- und Sammelmachine sind, sondern eine echte Person, zumindest innerhalb dieser Welt. Und die spielt dann auch mal Tennis oder macht Yoga.