

Riesige Rollenspiele

FASST EUCH KURZ!

Rollenspiele prahlen liebend gerne mit ihrem gewaltigen Umfang. Zu Unrecht, findet Maurice, denn weniger ist oft mehr.



Der Autor

Maurice Weber bräuchte laut Howlongtobeatsteam.com ein Jahr, einen Monat, drei Wochen, vier Tage und sieben Stunden, um alle ausstehenden Spiele in seiner Steam-Bibliothek komplett durchzuspielen. An seine Xbox- und PlayStation-Bibliothek will er lieber gar nicht erst denken. Dabei steht doch gerade erst wieder ein zweiter Wasteland-2-Durchlauf mit dem Director's Cut an! Und dann die Divinity: Original Sin Enhanced Edition! Nicht zu vergessen Fallout 4 ...



Der Witcher-3-DLC Hearts of Stone erzählt eine angenehm kompakte Geschichte.

Am besten hat mir an The Witcher 3: Hearts of Stone gefallen, wie schnell es vorbei war. Nicht schnell im Verhältnis zum Preis, versteht sich: Für zehn Euro bietet es zehn Stunden Spielzeit oder mehr, das bringt so mancher DLC für doppelt so viel Geld nicht auf die Reihe. Aber nach Rollenspielmaßstäben ist das immer noch eine Kurzgeschichte. Und ich fand es wunderbar erfrischend, mal ein Hexer-Abenteuer zu erleben, für das ich nicht gleich fünfzig Stunden oder mehr einplanen muss. Denn kurze Spiele haben ihre ganz eigenen Vorzüge.

Die Würze der Kürze

Das geht bei der Erzähltechnik los: In den wenigsten Rollenspielen verbringe ich tatsächlich den Großteil der Spielzeit damit, der Hauptgeschichte zu folgen – selbst wenn das eigentlich der einzig sinnvolle Kurs wäre. In The Witcher 3 ist Geralt auf einer verzweiferten Suche nach Ciri – aber das Spiel tut nichts lieber, als ihn davon abzulenken. Klar, Geralt, deine Ziehtochter könnte gerade in tödlicher Gefahr sein, aber willst du dieses Bauern wirklich nicht helfen? Oder jene Chance verpassen, eine neue Karte für dein Gwentdeck zu gewinnen? Ja, schon gut, ich mach's! Die Nebenaufgaben von The Witcher 3 sind ja auch großartig. Aber mit jeder Stunde, die Geralt Karten spielt und Bauern rettet, verliert die Handlung ein Stückchen Glaubwürdigkeit und Spannung. Wie gefährlich kann der König der Wilden Jagd schon sein, wenn ich jedes einzelne Monster im Niemandsland erledigen kann, ohne dass er seine Fratze zeigt, oder Ciri auch nur ein Stückchen näherkommt? Das ist kein reines Hexer-Phänomen, auch in Skyrim steht Himmelsrand ja angeblich kurz vor dem Untergang. Was mir aber herzlich schnuppe war, als ich gemütlich in Höhlen hinabstieg und Katzen von Bäumen rettete. Offene Welt und tempo-reiche Erzählung gehen schwer zusammen.

Im Vergleich dazu erzählt Hearts of Stone eine viel konzentriertere Geschichte. Hier treten großartige Charaktere wie Olgierd oder Gaunter nie lange von der Bühne ab und haben dadurch umso mehr Gelegenheit, zu glänzen. Gleichzeitig macht im DLC die Hauptgeschichte einen verhältnismäßig größeren Teil der Spielzeit aus – er bietet mehr als genügend Nebenaufgaben für seinen Preis, aber nicht so viele, dass sie die Kernhandlung ertränken. Und er ist insge-

samt kurz genug, dass man ihn auch problemlos zu Ende

spielen kann. Was immer relevanter wird in einer Zeit, in der viele Spieler mit dem Durchspielen ihrer stetig wachsenden Steam-Bibliothek überhaupt nicht mehr hinterherkommen. The Witcher 3 haben laut Steam nur 24,2 Prozent aller Käufer beendet. Weil es so riesig ist, gerät die Story ins Hintertreffen.

Größe ist nicht alles

All das soll natürlich keineswegs heißen, dass Open-World-Rollenspiele grundsätzlich nichts taugen, im Gegenteil lassen sie mich wie kaum andere Spiele in eine Welt eintauchen, die gerade durch ihre Größe und Offenheit erst glaubwürdig wird – das ist ihre Stärke und das haben The Witcher 3 und Skyrim meisterlich geschafft. Aber mit zu viel Inhalt laufen solche Spiele auch Gefahr, den Spieler zu ermüden, jedenfalls wenn zu viel davon nur Open-World-Lückenstopfer ist. Vor dem Release von Dragon Age: Inquisition versprachen die Entwickler etwa, dass man darin bis zu 200 Stunden verbringen könnte. Nach dem Release wurde dann klar, warum – bestimmt nicht, weil Bioware mir tatsächlich 200 Stunden voller einzigartiger Erlebnisse und interessanter Geschichten zu bieten hatte. Die Entwickler hatten vielmehr eine riesige Welt gebastelt und dann anscheinend kaum anderes Füllmaterial zur Hand als eine endlose Litanei dröger Sammelquests. Die kann einem das Spiel schon vergällen, bevor man seine guten Seiten überhaupt zu sehen kriegt. Nicht

von ungefähr war der beste Ratschlag, den man seinerzeit in der Community finden konnte: »Geh raus aus den Hinterlanden und mach mit der Story weiter!«

Und klar, ich muss nicht jede einzelne Nebenquest erledigen. Aber ich habe immer ein unschönes Gefühl, wenn ich Teile des Spiels links liegen lasse. Was, wenn ich doch eine spannende Aufgabe verpasse? Ich will ja alles sehen, was das Spiel zu bieten hat. Es ist die Verantwortung der Entwickler, dass all diese Inhalte meine Zeit wert sind und keine Beschäftigungstherapie, um mit dickerem Umfang werben zu können. Und wenn es zu aufwendig ist, das Spiel von vorne bis hinten mit Spaß und Sinn zu füllen, dann sollte es einfach – kürzer sein. ★



Bei Dragon Age Inquisition lautete das Motto: Raus aus den Hinterlanden!