



Gegen das magische GPS

# SCHICKT DIE MINIMAP IN DIE WÜSTE!



## Der Autor

Rainer Sigl schreibt und spricht seit mehr als zehn Jahren für unterschiedlichen Medien über Games, darunter der österreichische Jugendkulturradiosender FM4, die Tageszeitung Der Standard, Golem.de, das Bookazine WASD und das von ihm ins Leben gerufene Gameskulturblog Videogametourism.at. In einer für GameStar Plus und die gedruckte Ausgabe startenden Kolumnenreihe macht er sich über Feinheiten und Gemeinheiten von Spielen Gedanken. Und widerspricht dabei auch mal gern unseren Tests.

Assassin's Creed: Origins hat keine, Far Cry 5 wird keine haben. Selbst das auf eine offene Spielwelt setzende The Evil Within 2 verzichtet darauf: Die Minimap, also jene in vielen Titeln allgegenwärtige Orientierungshilfe irgendwo am Bildschirmrand, ist scheinbar nicht mehr Pflichtbestandteil jener Open-World-Formel, die sich fast flächendeckend durchgesetzt hat. Jahrelang war sie ein Helferlein, das zur Orientierung unerlässlich schien – zugleich aber stand sie beispielhaft für jene Krankheit, die die großen Versprechen des Genres eigentlich ad absurdum führte.

Eine riesige, lebende Spielwelt, in der man sich frei bewegen und alles für sich entdecken kann – diese Verheißung führte einst zum Siegeszug des Open-World-Genres. Weil Assassin's Creed, Far Cry, Watch Dogs, Grand Theft Auto, Mittelalterde:

Mordor's Schatten und unzählige andere auf das Erfolgsrezept setzende Titel und Serien aber zugleich ihre Spielerschaft keinen Moment der Orientierungslosigkeit aussetzen dürfen, erinnert die eingblendete Landkarte stets daran, dass man sich auf dem Weg von A nach B befindet, um eines der im Überfluss vorhandenen Fragezeichen auf der Weltkarte in matte Rufzeichen, grüne Häkchen oder was auch immer abzuarbeiten.

## Unterwegs mit dem magischen GPS

Umwege sind ineffizient – wie gut, dass uns also das magische GPS immer und überall rechtzeitig davor warnt, wenn wir uns etwa in eine Sackgasse begeben. Was bei Straßenkarten der

## »DIE FORMELHAFTHE GENREKONVENTION STEHT DER IMMERSION IM WEG«

Größe von Los Santos noch plausibel erscheint, wird in der Steinzeit, im Florenz der Renaissance oder in Mordor allerdings zur formelhaften Genrekonvention und steht der Immersion in die mit immer wieder beispielloser Detailgenauigkeit zum Leben erweckte Welt im Weg. Hand aufs Herz: Wie oft haben wir nicht beim Sprint über die Dächer von Venedig in Assassin's Creed 2 die rund um uns in aller Pracht modellierte Welt ignoriert, weil wir nur auf den kleinen weißen Punkt auf der Minimap

gestartet haben? Wie viel Prozent der Spielzeit haben wir in der prähistorischen Wildnis von Far Cry: Primal nicht Fauna und Flora gesehen, sondern nur das magische GPS angeglotzt? Wie wenig waren wir frei in diesen Welten unterwegs, weil wir uns stets am kürzesten Weg mit maximaler Effizienz orientiert haben?

Ein unwürdiger Höhepunkt des Morbus Minimaps muss wohl Mittel Erde: Mordors Schatten attestiert werden. Die detailreich gestaltete High-Fantasy-Welt verkommt größtenteils zur Kulisse, die dank der übermenschlichen Fähigkeiten Talions im Sause-schritt durchsprintet werden kann, von einem Symbol auf der Minimaps zum nächsten. Das »Play Brain«, jener Teil unseres Gehirns, der sich beim Spielen auf die möglichst effiziente Bedienung erkannter Spielmechaniken bezieht, blendet die Umgebung dabei einfach aus – wer schnell von A nach B kommen will, hat eben kein Auge für all die Kleinigkeiten, die eigentlich dafür sorgen sollen, dass uns Tolkiens Welt als lebendiger, detailreich gestalteter Ort vorkommt. Stattdessen wird Mordor zur grafisch aufwendigen, aber lediglich optionalen Visualisierung all dessen, was uns die Minimaps in dürren Symbolen verspricht: Dort lauern Feinde, hier gibt es Munition und irgendwo da drüben wartet ein Collectible. Traurig, aber wahr: Bis auf die Kämpfe und Klettereien könnte man Schatten des Krieges wohl auch spielen, wenn man bis auf die Minimaps alle anderen Bildschirmbereiche zukleben würde.

### Ohne Minimaps geht's auch

Die Minimaps ist bequem, was aber durch sie wegfällt, war einmal einer der größten Reize an offenen Spielwelten: die Illusion, sie selbst zu entdecken, sich autonom in ihnen zu bewegen wie in der echten Welt und – ironischerweise – ihren oft beeindruckenden Detailgrad überhaupt zu würdigen. Dass nun große Titel wie Assassin's Creed: Origins oder Far Cry 5 darauf verzichten, bedeutet nichts anderes als eine größere Immersion in ihre Welten – auch wenn das zuallererst als Unbequemlichkeit missverstanden werden kann.

Wer sich in der Horrorwelt von The Evil Within 2 wiederfindet, muss sich auf ganz altmodische Art und Weise orientieren. Es gibt eine Landkarte (hinten, im Menü), doch während unserer Ausflüge in die Horrorkleinstadt Union ist unsere Aufmerksamkeit auf die Umgebung gerichtet. Statt einem GPS mit blinkenden Symbolen auf der Landkarte zu folgen, muss man sich vorsichtig an Monstern vorbeischieben und entdeckt dabei ganz ohne marktschreierisch blinkende HUD-Marker immer wieder

interessante Details und kleinere Nebenschauplätze. Assassin's Creed: Origins zeigt uns nur mehr die ungefähre Richtung seiner gewohnt zahlreichen Missionen, Nebenmissionen und Wahrzeichen. Wer allerdings den Überblick haben will, muss entweder – ganz altmodisch – die große Landkarte bemühen, oder aber seinen Raubvogel Senu ausschicken, der nicht nur den Weg zum Ziel von oben auskundschaftet, sondern auch Gegner und Missionsziele erspäht. Der Blick auf die lebendig gestaltete Welt wird so viel konkreter als jener auf die Symbole einer winzigen Pixel großen GPS-Ansicht, und plötzlich erscheint auch der

## »ES IST NICHT ENTSCHEIDEND FÜR UNSER SPIELERLEBNIS, SO SCHNELL WIE MÖGLICH VON A NACH B ZU KOMMEN.«

eine oder andere Umweg nicht mehr so überflüssig. Halleluja: Wir bewegen uns plötzlich in einer detailreich konstruierten historischen Kulisse, die atmet, lebt und unzählige kleinste Einzelheiten, überraschende Ausblicke und fotogene Ecken zu bieten hat – vielleicht ist es ja gar nicht mehr so entscheidend für unser Erlebnis, dass wir jeden Weg in dieser Welt so direkt und effizient wie möglich abhaken?

### Umwege erhöhen die Ortskenntnis

Auch Far Cry 5 wird wohl auf die praktische, aber einen Tunnelblick erzeugende Minimaps verzichten und uns stattdessen mit einem Feldstecher den Blick auf die tatsächliche Welt nahelegen. Gut so. Das Open-World-Genre lässt uns seit Jahren in immer aufwendiger gestalteten Welten so manche Möglichkeit – und nun auch jene, sich zu verlaufen und dabei mehr von der Welt zu sehen, als es die maximale Effizienz gebietet.

Mit dem Wegfallen der oft das ganze Spielgeschehen dominierenden Orientierungshilfe nimmt man uns Spielerinnen und Spielern nicht etwa ein essenziell wichtiges Instrument weg, sondern gibt uns im Gegenteil etwas lang Vermisstes zurück: die Freiheit, nicht mit größtmöglicher Effizienz blind von A nach B rasen zu können – und im Gegenzug die offenen Spielwelten wieder bewusster wahrnehmen zu dürfen. Wir dürfen, nein, wir müssen entdecken, sehen und erleben. Schließlich sind wir ja zum Spaß hier. Smell the flowers! ★



Assassin's Creed: Origins verzichtet auf die Minimaps und öffnet uns damit Ägypten. Zur Orientierung müssen wir die große Karte bemühen.