### Open-World-Spiele sind seelenlose Vergnügungsparks

Rainer Sigl

[…] Spiele sind vieles: Wettkampf, Unterhaltung, Treffpunkt, Prüfung, Meditation. Viele sind aber noch mehr: virtuelle Orte, Räume hinter dem Bildschirm, die nur für uns gemacht wurden, um uns darin zu bewegen. Und während unser realer Bewegungsradius durch unser modernes, sesshaftes Leben sich auch durch die Möglichkeiten der Telekommunikation paradoxerweise immer weiter einschränkt, wachsen die Freiräume und Bewegungsräume, in denen wir unsere Sehnsucht nach dem Nomadentum virtuell ausleben können. Spiele geben uns Orte, Räume, ganze Kontinente, die wir erforschen und an denen wir unseren Hunger nach Neuem stillen können.

In diesen fantastischen Welten selbst seinen Weg gehen zu können, nicht linear eingesperrt von A nach B wandern zu müssen, war und ist das grosse Versprechen jenes Genres, das nicht zuletzt deshalb kommerziell so erfolgreich ist. Open World, das steht seit grauer Videospielvorzeit, aber vor allem seit dem Phänomen GTA für die grosse Freiheit im Spiel. Tu, was du willst, sei, wer du willst; folge der Geschichte oder auch nicht; mach Unsinn; schau, da hinten, dieser Berg am Horizont – du kannst ihn besteigen. Musst du aber nicht. Wie wenige andere Spielkonzepte wartet hier das Versprechen sowohl des Reisens als auch des tatsächlichen Spielens, absichtsloser Beschäftigung ohne den Druck, etwas leisten zu müssen, kurz und pathetisch ausgedrückt: sich selbst zu verwirklichen. […]

Feature Creep, so heisst die grassierende Manie, Spielgerüste mit optionalen Zusatzelementen so lange zu überlasten, bis sich selbst der aufmerksamkeitsdefizitärste Zehnjährige mit der Konzentrationsspanne eines dementen Kolibris nicht mehr über Leerlauf beklagen kann. Die offenen Welten sind trotz ihrer Grösse keine Landschaften mehr, geschweige denn Welten, sondern zu Vergnügungsparks geworden, in denen es alle paar Schritte klingelt, blitzt und rattert. Aus Angst, die Spieler könnten sich langweilen, stellt das moderne Open-World-Design entlegenste Dschungel und Wüsten, geheimnisvolle Ruinenstädte und Alienplaneten voll mit den immerselben Rummelplatzattraktionen spielerischer Ablenkung – und zerstört damit zuerst ihre Weite und in der Folge auch ihren Charakter. Egal, ob Mordor, revolutionäres Paris, Himalaya oder Chicago – Disneyland bleibt Disneyland. Auch wenn die Tapete anders ist.

Das zweite Opfer dieser All-inclusive-Philosophie ist die Erzählung. Die Freiheit des Spielers sabotiert unweigerlich Spannungsaufbau und Rhythmus jeder Narration. Dass sich auf einem Jahrmarkt an Ablenkungen keine Dramaturgie entfalten, keine Spannung aufbauen kann, ist nur logisch: So brenzlig kann die von der Main Quest herbeibemühte Situation gar nicht sein, dass sich auf dem Weg zum nächsten Hauptziel nicht noch ein paar Dutzend Blumen pflücken, einige Minispiele erledigen oder noch ein paar Crafting-Ziele erreichen lassen. Den Mut, den Spieler zur Gänze seine eigene Geschichte erleben zu lassen, hat keiner der grossen Open-World-Blockbuster. So wird die Haupthandlung der meisten Open-World-Spiele früher oder später zur mehr oder weniger lästigen Pflichtübung, die allzu oft der weiteren Öffnung der deshalb gar nicht so offenen Spielewelt im Weg steht. Alle einsteigen! Der Touribus fährt per Cutscene weiter.

Doch auch abseits der alle Individualisten wieder einsammelnden Handlung wird das grosse Freiheitsversprechen absurd, wenn sich wieder und wieder herausstellt, dass die Aufgabe an den Spieler in und ausserhalb seiner Missionen nicht jene ist, diese Welt zu erkunden, sondern den optimalen, also kürzesten und zugleich effizientesten Weg durch sie zu finden. Die Absichtslosigkeit des Reisens, des Spielens, schwindet. Die Bewegung durch die offenen Welten wird eher früher als später zur gamifizierten Variante des Handelsreisenden-Problems, bei dem die Aufgabe darin besteht, eine Reihenfolge für den Besuch mehrerer Orte so zu wählen, dass die gesamte Reisestrecke nach der Rückkehr zum Ausgangsort möglichst kurz ist. Die riesigen Welten schrumpfen zur Minimap. Die Abenteuer in ihnen beschränken sich darauf, Fragezeichen-Icons in Rufzeichen-Icons zu verwandeln. Die Reise wird zum Abklappern einer To-do-Liste. […]

Das Ethos der hypereffizienten Hochleistungsgesellschaften spiegelt sich konsequent selbst in ihrem Eskapismus wider: Auch in Spielen, die sich ihrer Offenheit, ihrer Freiheit rühmen, greift die Spirale von Anhäufen, Produktion und Belohnung. Da, schau, dieser Berg da hinten am Horizont – was hab ich jetzt davon, ihn zu besteigen? Wetten, dass zumindest ein Paragleiter oder eine versteckte Schatztruhe dort auf mich warten? Nichts ist zufällig, um seiner selbst willen hier; das wäre nicht genug. Längst sind Erfahrungspunkte, Skill Trees, Aufrüstungen, Crafting und viele weitere Belohnungsmechanismen aus der Welt der Rollenspiele in alle anderen Genres gewuchert. Die offene Welt ist für uns da, nur für uns, deshalb werden wir für unsere Anwesenheit, für unsere Bewegung durch sie, belohnt, ständig, am besten im selben Minutentakt, der Einarmige Banditen und Free2Play-Spiele zu Endorphinmaschinen macht. […]

Selbst seinen Weg zu gehen, zu tun, was man will, absichtslos sein zu dürfen, zu reisen, einfach zu spielen – dafür stand der Begriff der Open World. Er stand für ein Versprechen von Freiheit. Moderne Open-World-Blockbuster sind prachtvolle Spielplätze, doch diese begnügen sich damit, die Illusion von Freiheit zu verkaufen; ein grossflächig unstrukturiertes Berieselungsangebot, das sich eifrig bemüht, nicht zu unbequem zu werden. Die vollen Sandkisten, die austauschbaren Tapeten, die störrisch antiquierten Erzählkonventionen, die Überfrachtung mit Spielelementen sprechen alle vom ängstlichen Bemühen, die Freiheit für alle mundgerecht zu machen, das Abenteuer bequem werden zu lassen, Animationsprogramm und All-you-can-eat-Buffet inklusive. […]

Quelle:
<https://www.wired.de/collection/life/warum-open-world-spiele-ihr-versprechen-von-der-freiheit-nicht-einhalten> (28.11.2017)