

Florian Retiet

Immersive Welten in Videospiele. Eine Rezension zu RED DEAD REDEMPTION und anderen faszinierenden Welten in Videospiele

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18169>

Veröffentlichungsversion / published version
Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Retiet, Florian: Immersive Welten in Videospiele. Eine Rezension zu RED DEAD REDEMPTION und anderen faszinierenden Welten in Videospiele. Marburg: Schüren 2015 (Jahrbuch immersiver Medien 7), S. 95–100. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18169>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

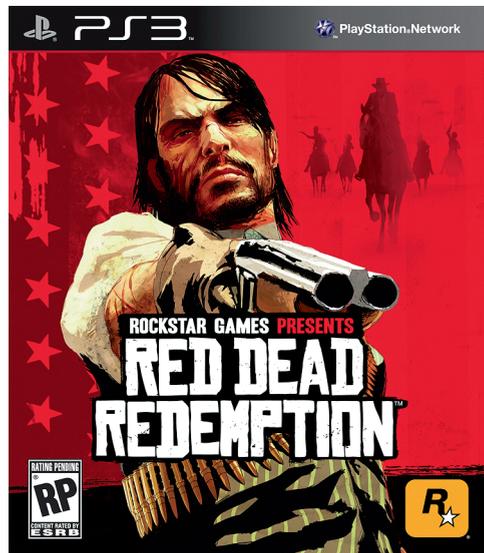
IMMERSIVE WELTEN IN VIDEOSPIELEN

EINE REZENSION ZU RED DEAD REDEMPTION UND ANDEREN
FASZINIERENDEN WELTEN IN VIDEOSPIELEN

Florian Retiet

Fertigmachen zum Abtauchen

Am Lagerfeuer in einer karg anmutenden Region sitzt ein bärtiger Mann mit kantigem Gesicht und schmutziger Kleidung. Er starrt grimmig ins Licht während nicht weit von ihm ein Pferd mit den Hufen scharrt und kurz wiehert. In der Nähe huscht ein Hase vorbei und verschwindet im Gestrüpp, während einige Vögel die ersten aufkommenden Sonnenstrahlen des neuen Tages mit aufgeregtem Zwitschern begrüßen. Auf der Oberfläche eines fast ausgetrockneten Tümpels tanzen winzige Wellen zum Takt des seichten Windes und nicht weit vom Lager des Mannes liegt eine kleine Stadt noch im Tiefschlaf, die sandige Hauptstraße wie leergefegt. Nur ein alter Hund schleppt sich langsam von der Türschwelle eines Krämerladens zu einer nahegelegenen Kirche, bloß um sich auch dort wieder niederzulegen. John Marston, so der Name des Mannes, erhebt sich langsam und schiebt mit seinem Fuß ein wenig Sand auf die kleine Flamme seines Nachtlagers, um so das Feuer zu ersticken. Gekonnt schwingt er sich auf das braun-weiß gescheckte Pferd und treibt es zum Galopp an. Doch nach ein paar Metern verlangsamt er seinen Ritt wieder, da hinter einem Felsen eine Frau auftaucht, die um Hilfe rufend wild mit den Armen wedelt. Marston springt vom Sattel und nähert sich der Dame in Not. Diese erklärt ihm sogleich, dass nicht weit von hier ihre Kutsche einen Unfall hatte und sie nun Hilfe benötigt, um das Gefährt wieder aufzurichten. Hilfsbereit folgt John der Unbekannten zum vermeintlichen Unfallort des umgestürzten Karrens und bemerkt ein seltsam verstörendes Detail: So



RED DEAD REDEMPTION (Rockstar San Diego, USA 2010)

scheint der Kutscher, dessen regloser Körper auf dem Boden neben dem Gefährt liegt, nicht durch den Unfall ums Leben gekommen zu sein, wie die Frau Marston auf dem Weg erklärte. Vielmehr klappt ein Loch in dessen Stirn, als hätte die Kugel eines Revolvers ihn durchstoßen. Blitzartig zieht John den an seinem rechten Oberschenkel befestigten Peacemaker, bereit, sich gegen eine drohende Gefahr zur Wehr zu setzen und hechtet hinter den nächstgelegenen größeren Stein in Deckung.

Fluchend quittiert die Frau den Anblick Marstons, welcher sich der ihm angedachte Opferrolle

widersetzt und stößt einen schrillen Schrei aus, während sie Deckung suchend davonläuft. Plötzlich springen hinter der Kutsche vier bewaffnete und maskierte Gestalten hervor, die, mit Gewehren und Pistolen bewaffnet, die Fläche zwischen sich und John mit Kugeln pflastern.

Doch so schnell das Ganze anfing, endet es auch, als John, nachdem sich Staub und Schießpulver in der Luft ein wenig gelegt haben, hervorschnellt und die Widersacher mit gezielten Schüssen erledigt. Die Frau, die Marston in den Hinterhalt locken wollte, hat derweil das Weite gesucht und ist jedoch noch einige Meter weit entfernt zu erkennen. John kann nun entscheiden, die Verfolgung aufzunehmen oder aber seiner Wege zu gehen. Ein kurzer Tastendruck sorgt für einen Pfiff, der sein treues Ross herbeiruft. Doch Moment einmal... ein Tastendruck?!

RED DEAD REDEMPTION – Western zum Mitmachen

Was zunächst wie ein Auszug aus klassischer Western-Literatur klingt, entpuppt sich als eine Szenerie, die aus einem Videospiel entnommen wurde. RED DEAD REDEMPTION (Rockstar San Diego, USA 2010) erschien bereits im Mai 2010 und wurde vom bekannten Studio *Rockstar Games* entwickelt, das auch für die überaus erfolgreiche GRAND THEFT AUTO-Reihe verantwortlich ist. Und ähnlich wie sein Pendant im modernen Setting, versetzt auch RED DEAD REDEMPTION seine Spieler in eine freie, offene Spielwelt, die zum Erkunden einlädt und insgeheim die eigentliche Hauptrolle im Spiel übernimmt. Denn sie ist mehr als nur eine Kulisse und wandelt sich über die Spielzeit hinweg vielmehr zu einem interaktiven Spielplatz, der computergesteuerte Bewohner und, für die Zeit seines Aufenthaltes, auch den Spieler selbst beheimatet. Um jedoch den einfachen Status einer Kulisse abwerfen zu können und wahrlich zu einem interaktiven Element des Spiels zu werden, war eine detaillierte und komplexe Ausarbeitung eben jener Spielwelt nötig. Nur so können letztendlich interaktive Wechselbeziehungen mit dem Spieler entstehen.

So erschufen die kreativen Köpfe hinter dem Titel dynamische Systeme, die das Wetter im Spiel, die Fauna, das Verhalten der sogenannten Non-Playable-Characters – kurz NPCs –, also die computergesteuerte Figuren im Spiel, oder gar die Musik beeinflussen, die allerdings nur indirekt etwas mit der eigentlichen Welt selbst zu tun hat. Dies alles hat zum Ziel, eine glaubhafte, realistische und interessante Spielwelt

zu kreieren, welche die Spieler mit ihrer Atmosphäre und Darstellung in den Bann ziehen kann. Einige Regionen dieser Welt werden so von bestimmten Tierarten bevölkert, die mitunter – ähnlich wie ihr reales Pendant – eine unmittelbare Gefahr für den Menschen darstellen können, wie beispielsweise Berglöwen oder Grizzlybären. Gleichzeitig kann der Spieler jedoch auch diese Tiere jagen und so Ressourcen für seinen Spielfortschritt gewinnen. Die Interaktion des Spielers mit Aspekten der Welt beeinflusst und vertieft somit die eigentliche Spielerfahrung. Letztere wird darüber hinaus vornehmlich durch eine in einzelnen Missionen unterteilte, fortlaufende Handlung bestimmt, die der Spieler erleben kann.

Sämtliche Aufträge und Missionen, die der Spieler für die Fortsetzung der Spielgeschichte erfüllen muss, sind an unterschiedliche Orte der Welt gebunden und werden dort von Figuren vergeben, die mit ihrem eigenen Charme und Charakter Teile dieser Spielwelt repräsentieren und diese somit weiter beleben. Mal muss für eine Farmerin eine Viehherde aufgespürt und zurückgebracht werden, mal rettet man Geiseln aus den Klauen bössartiger Banditen oder führt eine Meute von Revolutionären bei einem Angriff auf eine örtliche Festung an. Ziele und Ablauf dieser Aufträge sind immer an das Szenario des wilden Westens angelehnt und erinnern nicht selten an bekannte Filme oder Geschichten dieses Genres. Verankert in die detaillierte, glaubwürdige Spielwelt entsteht ein sehr unterhaltsames, immersives Spielerlebnis (Abb. 1), was nicht zuletzt auch stark von der exzellenten Spielbarkeit bezogen auf die Steuerung und Spielmechaniken profitiert.

Der grundlegende Spielablauf setzt sich aus Fortbewegung und dem Meistern von Konfliktsituation zusammen, welche oftmals Kämpfe gegen computergesteuerte Widersacher darstellen. Der Spieler reitet oder bewegt sich zu Fuß vorwärts, kann jedoch auch Kutschen und Züge im Spiel benutzen, um schneller an sein Ziel zu gelangen. Und mit einer Vielzahl unterschiedlicher Schießweisen bewaffnet, kann er sich in den eben genannten Kämpfen beweisen und diese für sich entscheiden. Auch hier versuchte Entwickler *Rockstar Games* ein hohes Maß an Realismus und Glaubhaftigkeit zu erzielen, um das Spielerlebnis noch immersiver zu gestalten. Beispielsweise wurde das Physiksystem *Euphoria* genutzt, welches ein realistisches Verhalten der Körper von Spielfiguren in unterschiedlichen Situationen wie Stürzen oder Treffer durch Kugeln simuliert. Auf diese Weise wirken Interak-



1 Unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten mit der Landschaft sowie atmosphärische Momente formen eine glaubwürdige Spielwelt. (Quelle: RED DEAD REDEMPTION)

tionen des Spielers in der Spielwelt noch glaubhafter und erhöhen weiterhin den Grad möglicher Immersion.

Einen weiteren Stützpfeiler der zugrundeliegenden Technik des Spiels stellt *Rockstar Games* haus-eigene *Rage-Engine* dar, welche für die visuelle Umsetzung genutzt wurde. Sie sorgt für ein stimmiges Gesamtbild der Assets – also Objekten, die für die Realisierung des Titels erstellt und/oder eingesetzt wurden – und ermöglicht das harmonische Zusammenspiel aller Komponenten, aus denen sich die Spielwelt und -mechanik zusammensetzen. Dadurch entstehen faszinierende, detaillierte Landschaften, eine unglaubliche Weitsicht und beeindruckende Wetter- oder Partikeleffekte und mehr. Weiterhin unterstützt wird das Ganze durch einen stimmungsvollen, dynamischen Soundtrack, der sich aus einzelnen Melodiebausteinen zusammensetzt und vom Spiel passend zur Situation arrangiert wurde.

Zur umfangreichen Einzelspielerkampagne gesellt sich zudem ein innovativer Mehrspielermodus, in dem es möglich ist, viele Spielelemente des Einzelspielermodus auch mit mehreren Personen gemeinsam zu spielen. Dazu gehört, neben vielen klassischen Modi wie *Deathmatch*, *Capture the Flag* und Anderen, auch eine *Free Roam*-Option, mit deren Hilfe bis zu 16 Spieler die Welt gemeinsam erleben können. Hierbei offenbart sich weiteres immersives Potenzial, da andere menschliche Spieler, die Welt mit ihrer Präsenz weiter beleben und das allgemeine Spielgefühl durch Interaktion mit anderen Spielern beeinflussen bzw. intensivieren können. Gleichzeitig stellt dies aber auch – je nach Verhalten der Mitspieler – eine Gefahr für die Atmosphäre und das Game-Involvement dar, wenn Regeln durch «Cheats», sprich Betrug im Spiel, ausgehebelt werden oder Spieler beispielsweise «Trolling» an den Tag legen, was eine Form von destruktivem, albernem oder provokativem Verhalten

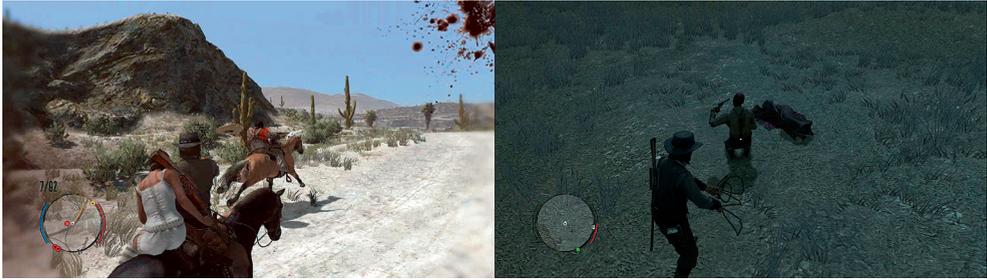
beschreibt, die den Fluss des allgemeinen Spielablaufes oder bestimmter Spielelemente behindert.

Alles in allem stellt RED DEAD REDEMPTION heute noch ein absolutes Meisterwerk der Videospiele dar und beweist einmal mehr seine umfassenden Qualitäten in den unterschiedlichen Bereichen von Technik, Gameplay usw., die selbst viele aktuellere Produktionen in den Schatten stellt. Darüber hinaus erhebt der Titel, bedingt auch durch seine Zugehörigkeit zur Gattung der *Open-World*-Spiele, den Wilden Westen als Spielwelt und Schauplatz zum eigentlichen Protagonisten und bietet dem Spieler so einen nach speziellen Anforderungen geschaffenen Ort zum «Abtauchen» an. So ist dieses Potenzial zur Immersion nicht zuletzt Produkt einer umfangreichen Detailverliebtheit in Bezug auf eben jenen Ort und einer Symbiose aus den unterschiedlichen Systemen, welche dieser Welt Leben einhauchen. Denn dadurch erhält diese so etwas wie einen Herzschlag – ein wichtiges Detail und die «geheime» Antwort in Hinblick auf die Frage, was eine gut funktionierende oder wirkungsvolle immersive Welt in Videospiele ausmacht: Die Schaffung von Atmosphäre.

Packende Atmosphäre

Die Konstruktion von Stimmung und das «Einhauchen von Leben» durch unterschiedliche Einzelheiten oder Komponenten sind es, die den Spieler letztendlich in das Spielerlebnis «hinein ziehen» und «gefangen nehmen» können. Sie sind nicht selten die treibende Kraft einer immersiven Wirkung von Videospiele und daher von enormer Wichtigkeit für den Aufbau und die anschließende Rezeption der Inhalte.

RED DEAD REDEMPTION ist in dieser Hinsicht ein gutes Beispiel, denn es erzeugt eine dichte Atmosphäre durch die genannten Aspekte, die später auch in anderen Spielen zum Einsatz kamen. Bei-



2 Random Encounters beleben die Spielwelt. (Quelle: RED DEAD REDEMPTION)

spielsweise die *Random Encounters*, die als zufällige Ereignisse – wie die Begegnung mit einem entlaufenen Häftling oder ein Angriff durch Wölfe – kleine Aufgaben oder Situationen darstellen, die der Spieler lösen oder ignorieren kann, auf die er aber in irgend einer Art und Weise reagieren muss (Abb. 2). Dabei handelt es sich um keine vollwertigen Missionen, dennoch schalten sie bei Erfüllung Belohnungen frei. Viel wichtiger ist allerdings ihre Wirkung für die Spielwelt, die dadurch auch außerhalb der größeren Aufgaben für den Spieler lebendig und in stetigem Wandel wirkt. Dieses Spielelement wurde im Rollenspiel *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* (Bethesda Game Studios, USA 2011) ebenfalls eingesetzt, um die Spielwelt zu beleben.

Ein anderes wichtiges Element für die Atmosphäre in Videospiele ist oftmals die musikalische oder allgemeine auditive Untermalung des Geschehens, welche, ähnlich der des Films, für eine Verstärkung bestimmter emotionaler Effekte eingesetzt werden oder den Grundton einer Situation bestimmen kann. So sorgen die verschiedenen Melodien der einzelnen Regionen in *RED DEAD REDEMPTION* oder *THE WITCHER 3: WILD HUNT* (CD Projekt RED, PL 2015) für eine unterschiedliche Stimmung der jeweiligen Umgebungen und der damit verbundenen Wahrnehmung durch den Spieler.

Schlussendlich dient die Erzeugung eines Gefühls, das Erregen von Emotionen als Intention bei der Erstellung von Spielwelten. So ist die Atmosphäre einerseits Baustein, andererseits oftmals Herzschlag einer solchen Welt, die für den Spieler Glaubhaftigkeit, Nachvollziehbarkeit oder Lebendigkeit der Umgebung bedeuten kann. Atmosphäre kann als entscheidender Faktor das Spielen wahrhaft als Erlebnis kennzeichnen und schafft somit auch Bedeutung für Interaktionen des Nutzers innerhalb des Videospiele oder hilft diesen dabei, sich zu konsolidieren.

Denn wenn man sich an einem verregneten Abend Zuhause Kerzen anzündet, um es sich gemütlich zu machen, so begünstigt die dadurch entstehende Atmosphäre das Gefühl der Entspannung, Geborgenheit oder Sicherheit. Auf diese Weise kann gezielt eingesetzte Atmosphäre auch in virtuellen Umgebungen bestimmte Gefühle oder Emotionen begünstigen bzw. erzeugen. Sie unterstützt die Funktion sowohl narrativer als auch ludischer Bausteine – und eben diese machen das Spiel im Allgemeinen aus.

Immersive Welten in Videospiele – Auszüge

Spielwelten können auf unterschiedlichste Weise mit verschiedenster Atmosphäre in Videospiele realisiert sein. Es gibt unzählige herausragende Vertreter und Titel, die mit eigenen individuellen Aspekten oder toller Umsetzung bekannter Komponenten in Hinblick auf Stimmung und Schauplätze aufwarten können. Im Folgenden sollen einige dieser Titel kurz vorgestellt werden. Dies geschieht als eine Art Teaser-Parade bekannter Vertreter. Und wer weiß? Am Ende steht vielleicht der Appetit auf mehr...

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Eidos Montreal, CDN 2011) bildet eine futuristische, dystopische Welt ab, in der viele ethische Fragen zu Menschlichkeit und Maschinen aufgeworfen werden. Die Spielwelt besticht dabei durch ihre beklemmende und moderne Atmosphäre, die beispielsweise über einen Farbfilter und das Verhalten der Bewohner vermittelt wird (Abb. 3).

In Spielen wie *GRAND THEFT AUTO V* (Rockstar Games, USA 2013) schlüpft der Spieler in die Haut von Kriminellen und begeht allerhand Verbrechen. Die Welt ist dabei als großer Spielplatz angelegt, der auf das Verhalten der Spieler reagiert und die



3 Das Jahr 2027 wird durch den Drang zur Selbstoptimierung bestimmt. (Quelle: DEUS EX: HUMAN REVOLUTION)



4 Das realistische Umfeld der Figuren und die Gestaltung der Städte erschaffen eine glaubhafte Spielwelt. (Quelle: GRAND THEFT AUTO V)



5 Das Jahr 2077 nach dem Atomkrieg. (Quelle: FALLOUT 3 [Bethesda Game Studios, USA 2008])

Aufgaben und Spielelemente in eine glaubhafte aber auch überzeichnete Spielumgebung einbettet. Der immense Detailreichtum und die vielen Verweise auf reale Umstände oder Situationen schaffen so ein besonderes Gefühl von Immersion und machen die Welten dieser Reihe erlebbar (Abb. 4).

Die Spiele der FALLOUT-Reihe erschaffen eine postapokalyptische Welt nach einem massiven Atomkrieg, der die USA verwüstet hat. Als ein Überlebender in dieser kargen, lebensfeindlichen Atmosphäre, durchstreift der Spieler das Land, erlebt zum Teil Gefühle der Einsamkeit und kann auf unterschiedlichste Weise mit der Umgebung interagieren (Abb. 5).

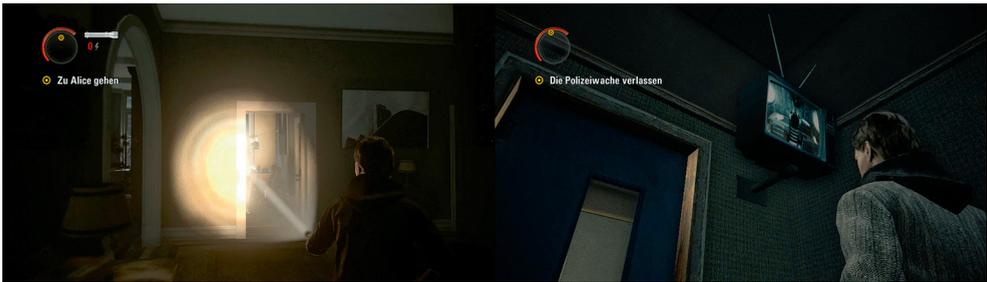
Titel der Bioshock-Reihe bestechen ebenfalls durch ihre intensive Atmosphäre und Erzählung,

die in einer stimmigen Umgebung beispielsweise in einer Stadt elitärer Bürger unter dem Meer stattfinden. Dort erlebt der Spieler denkwürdige Momente, die ebenfalls moralische Grundsatzfragen aufwerfen oder eine intensive Atmosphäre durch Aspekte von Horror, Angst oder gar gänzlich anderen Kuriositäten erzeugen (Abb. 6).

ALAN WAKE (Remedy Entertainment, FIN 2010) beschreibt die Geschichte des gleichnamigen Autors und ist ein Spiel mit starker Zentrierung auf die zugrundeliegende Geschichte. Diese bedient sich an Elementen klassischer Grusel- oder Horrorfilme und erschafft somit eine beklemmende Atmosphäre, die gerade in den Sequenzen in Dunkelheit oder Nacht den Spieler packen (Abb. 7).



6 Die geheime Unterwasserstadt Rapture verkörpert eine gescheiterte Utopie. (Quelle: BIOSHOCK [2K Boston, USA 2007])



7 Die Spielwelt orientiert sich an den Atmosphären von Serien wie TWIN PEAKS oder AKTE X. (Quelle: ALAN WAKE)

Fazit

All diese Titel bestehen durch ganz individuelle Stärken und Aspekte, die für die Schaffung ihrer dargestellten Welt dienlich sind. Sie erzeugen unterschiedlichste Spielwelten, in denen der Spieler agieren und wirken kann. Er taucht für eine Zeit lang ab und lebt ein alternatives Leben, wenn die Auseinandersetzung mit der Spielwelt so intensiv wirkt, dass Immersion entsteht. Die Entwickler der genannten Titel versuchen auf verschiedene Weise eine solche Wirkung beim Spieler zu begünstigen und nutzen dafür verschiedene audiovisuelle aber auch interaktive und narrative Elemente.

RED DEAD REDEMPTION als ein spezieller Vertreter dieser Titel geht dabei oft einen kleinen oder mitunter auch größeren Schritt weiter als viele andere Spiele und präsentiert viele seiner Elemente oder Komponenten auch heute noch in einer derart detaillierten und qualitativ hochwertigen Weise, dass es auch weiterhin als herausragendes Exemplar stark immersiv wirkender Spielerfahrungen herangezogen werden kann. In seiner Machart als *Open-World*-Spielerlebnis versucht es, den Spielern genügend Freiheiten zu gewähren, um deren individuelle Spielweisen zu fördern, während es diese gleichermaßen hinreichend einschränkt, um die zugrundeliegende Welt

sowie deren Atmosphäre wahren und kontrollieren zu können. Aus diesem Grund stellt es noch heute einen mustergültigen Vertreter seines Genres dar.

Darüber hinaus existieren noch viele weitere Spiele mit herausragenden, packenden Spielwelten, die Spieler mit ihrer Atmosphäre und Umsetzung auf eine immersive Reise schicken wollen. Dazu gehören beispielsweise das bereits erwähnte THE WITCHER 3: WILD HUNT, mit seiner detaillierten und kompromisslosen Umsetzung der Romanreihe rund um den Hexer Geralt von Andrzej Sapkowski, die Science-Fiction-Reihe MASS EFFECT (BioWare, CDN 2007), in welcher die Entscheidungen des Spielers die Geschichte der komplexen Spielwelt in Form einer ganzen Galaxie, bevölkert von unterschiedlichen Rassen, nachhaltig beeinflussen oder Spiele der THE ELDER SCROLLS-Reihe. Letztere präsentieren den Spielern ebenfalls detailliert ausgearbeitete Welten mit eigener Flora und Fauna, eine umfassende Mythologie, unterschiedliche Rassen als Bewohner, und garnieren das Ganze mit allerhand Fantasy-Elementen, welche dann als Schauplätze der Titel konsequent auf den Spieler und seine Handlungen zu reagieren versuchen und ihn in ein immersives Spielerlebnis einbinden wollen.