

Spielerführung durch (postapokalyptische) Open Worlds *Far Cry New Dawn* und *Metro Exodus* im Vergleich

Leon Tschurtschenthaler

German Dev Days 2026

Was euch heute erwartet

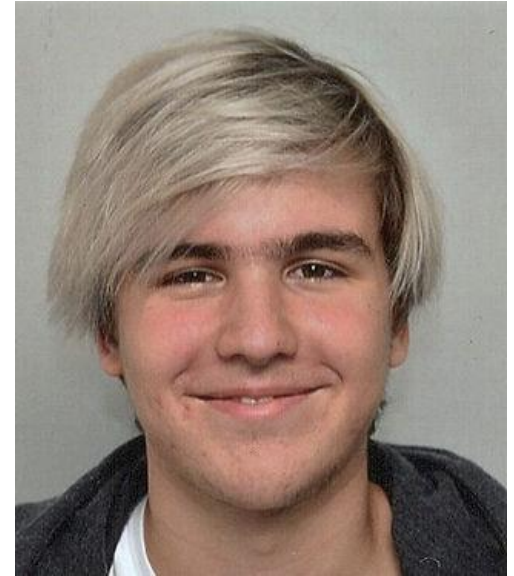
- *Far Cry New Dawn & Metro Exodus*
- Spielerführung
 - Strategische Wegfindung
 - Taktische Fortbewegung
- Psychologie
 - Exogen vs. Endogene Aufmerksamkeit
 - Tonische & phasische Alertness
 - Visuelles Suchen
 - Vigilanz & Daueraufmerksamkeit

Halt Stop!

Wer bist du überhaupt?

Moin, ich bin der
Leon, und ich
mache Games

- Leon Tschurtschenthaler
- Game & Level Designer (LvL 3)
- Bis vor kurzem Leveldesign Praktikant bei Sparkbound
- Aktuell Game Design B.Sc. an der SRH Heidelberg
- Portfolio



www.leontschurtschenthaler.com



<https://x.com/reactjpg/status/1248865276055244800>





https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/



Far Cry New Dawn

Ubisoft (2019)



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Far Cry New Dawn

UBISOFT MONTREAL, UBISOFT KIEV, und UBISOFT SHANGHAI, 2019. *Far Cry New Dawn*. 15 Februar 2019. Ubisoft

- Spin-Off der *FarCry*-Reihe
- Postapokalyptisches Hope County, Montana
- Überlebende von den „Highwaymen“ Plünderern befreien
- Stealth & Action Shooter Gameplay
- Crafting System



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/



Metro Exodus

4A Games (2019)



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Metro Exodus

4A GAMES, 2019. *Metro Exodus*. 14
Februar 2019. Deep Silver

- 3. Teil der *Metro*-Reihe
- Postapokalyptisches
Russland
- Für Protagonist Artjom &
Co. einen Ort zum Leben
finden
- Immersives Survival
Shooter Gameplay
- Crafting System



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Warum diese Spiele?

Far Cry New Dawn



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

- First Person Shooter
- Open World
- Postapokalypse
- Postapokalyptischer Teil einer Reihe Open World Shooter
- Release: 15.02.2019

Metro Exodus



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

- First Person Shooter
- Open World
- Postapokalypse
- Open World Teil einer Reihe postapokalyptischer linearer Shooter
- Release: 14.02.2019

Spielerführung

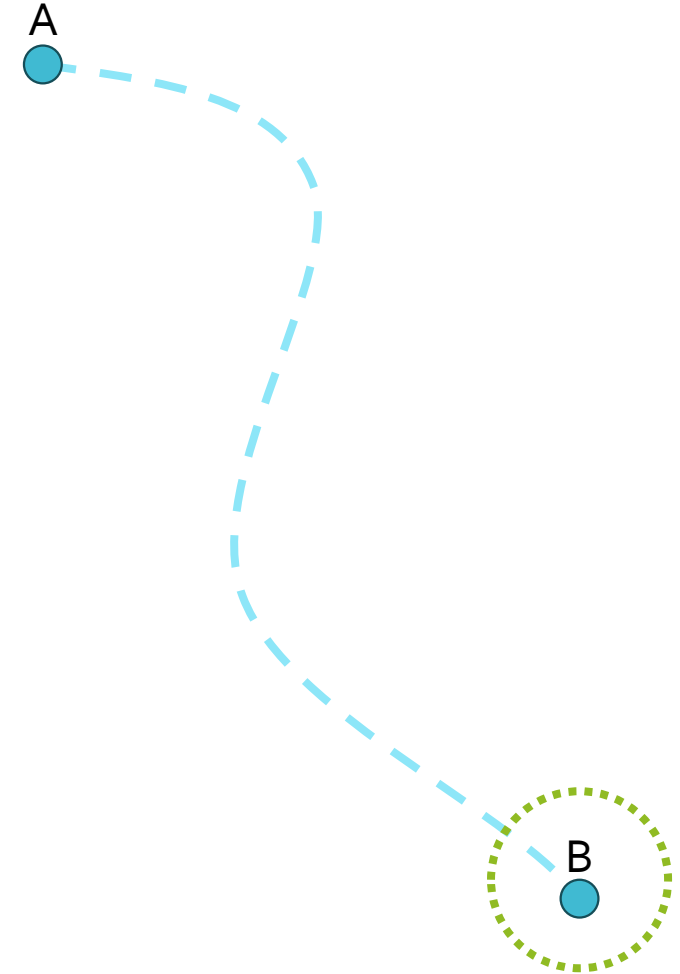
Wegfindung vs. Fortbewegung

Wegfindung

=> Strategische Wegfindung &
Orientierung in der Welt

- Zielfindung & Markierung

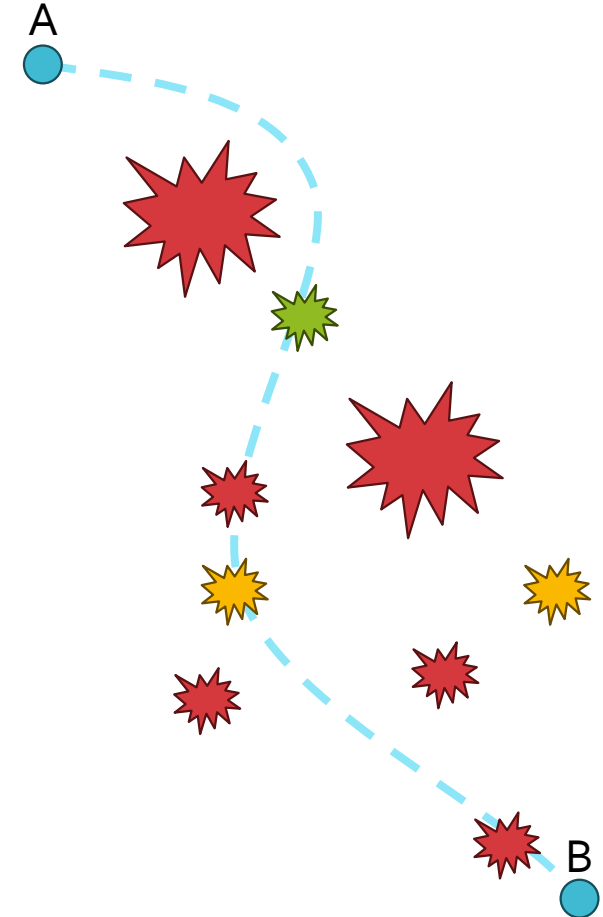
- Navigation zum Ziel



Fortbewegung

=> Allgemeine taktische Bewegung
durch die Welt

- Gefahrenstellen
- Gegner
- Loot & Vehikel



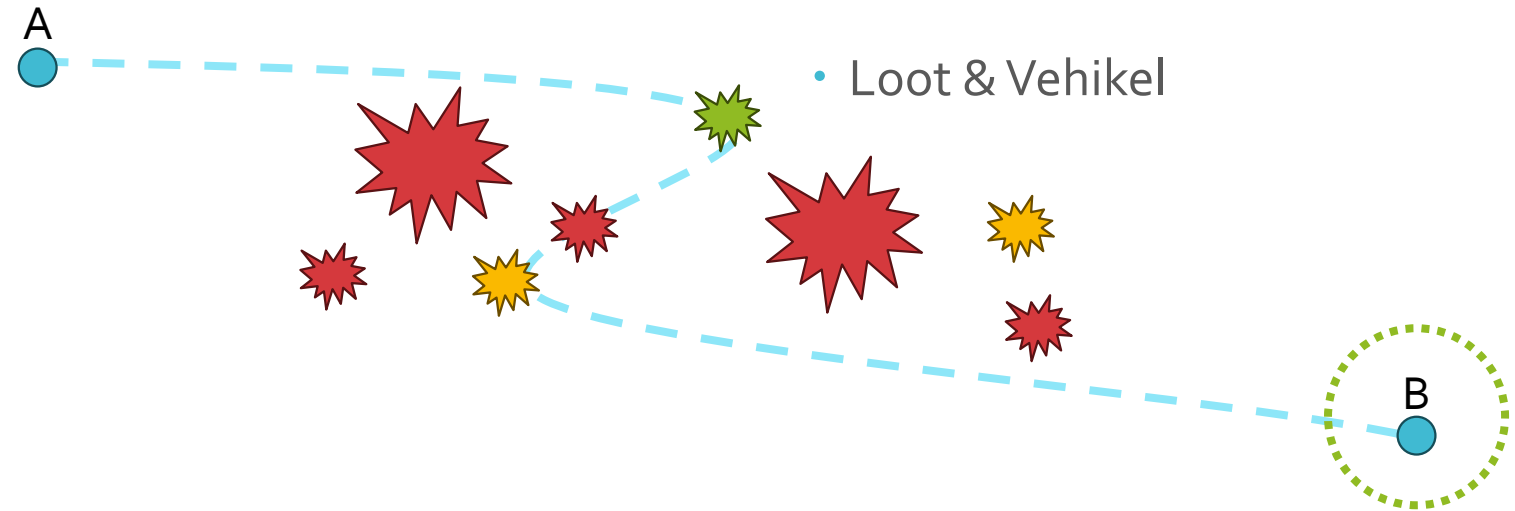
Übersicht Spielerführung

Strategische Wegfindung

- Zielfindung & Markierung
- Navigation zum Ziel

Taktische Fortbewegung

- Gefahrenstellen
- Gegner
- Loot & Vehikel





https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Wegfindung

Far Cry New Dawn

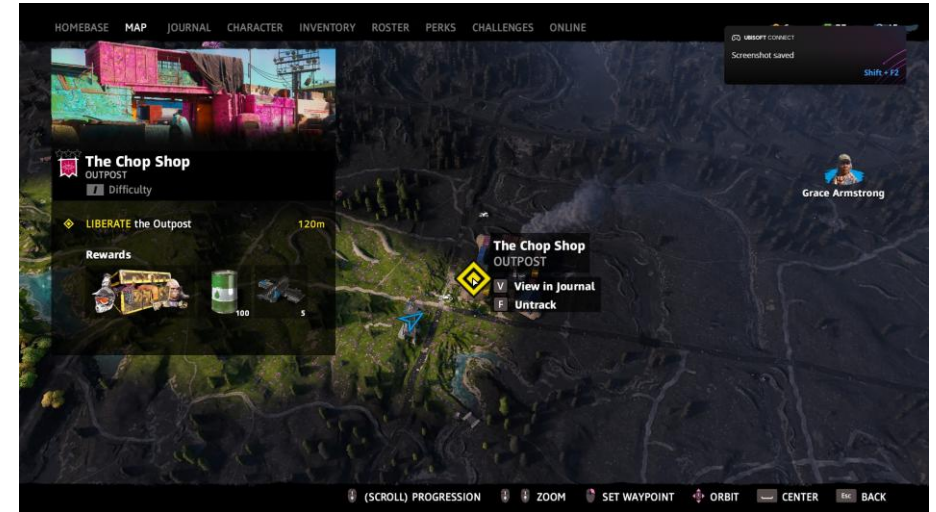


https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Zielfindung & Markierung

=> Exogene Aufmerksamkeit

- **Marker auf HUD & Map** zeigen **Points of Interest**, **Quest Ziele** & wichtige **NPCs** an



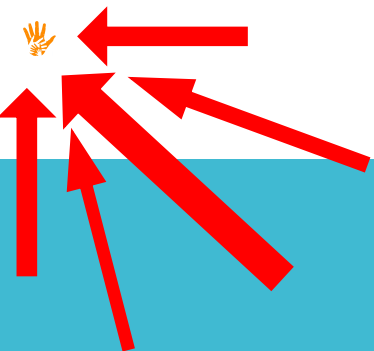
- **Icons** liefern direkt **Informationen** über das markierte Ziel





Aufmerksamkeit

Exogene & Endogene Aufmerksamkeit



Aufmerksamkeit

=> Bewusste Ausrichtung unserer Wahrnehmung und Konzentration

(Posner 1980)

Exogene Aufmerksamkeit

- Aufmerksamkeit wird von einem auffälligen Reiz an einen bestimmten Punkt gezogen



<https://www.rotekreuz.at/salzburg/fahrzeuge>

Endogene Aufmerksamkeit

- Aufmerksamkeit wird selbstständig, gezielt und willentlich ausgerichtet
- Tja, dann sucht mal



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Navigation zum Ziel

=> Exogene Aufmerksamkeit

- **Waypoints** auf HUD & Map zeigen Zielort und Entfernung



- **Wegmarkierungen** zeigen den optimalen (befahrbaren) Weg





https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Wegfindung

Metro Exodus



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Zielfindung & Markierung

=> Endogene Aufmerksamkeit

=> Tonische Alertness



- POIs müssen **selbst gesucht** werden, um auf der Map angezeigt zu werden
- **NPC-Dialoge & Notes** liefern Hinweise auf POIs



used to be a military stockpile of some kind here, for one. I didn't go inside though, looks like there are some chemicals there... Then there's this large house across the channel from here... It seems to be long abandoned, so



Alertness

Tonische & Phasische Alertness

Alertness

=> Aktivierung von Aufmerksamkeit in Vorbereitung darauf, auf einen Zielreiz zu reagieren

(Posner 2008)

Tonische Alertness

- Intrinsisch (selbst) aktiviert

Phasische Alertness

- Extrinsisch (von einem Warnreiz) ausgelöst



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Navigation zum Ziel

=> Endogene Aufmerksamkeit

- **Kompass** auf Map & Handgelenk zeigt Richtung zur Main Quest an



- **Landmarks** bieten Orientierung



- **NPCs** helfen bei der Wegfindung zu Zielen der Main Quest



Übersicht Wegfindung

Far Cry New Dawn



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

- Auffällige HUD-Elemente helfen bei Zielmarkierung und Wegfindung
 - Exogene Aufmerksamkeit

Metro Exodus



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

- Spielerin ist selbst gefordert, sich Ziele und Wege zu suchen
 - Endogene Aufmerksamkeit
 - Tonische Alertness



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Fortbewegung

Far Cry New Dawn



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Gefahrenstellen

=> Exogene Aufmerksamkeit

=> Physische Alertness

- **Feindliche Außenposten** werden durch **Pop-Ups** und **SFX** angekündigt



- **Verstrahlte Gebiete** sind durch **dunkle Farben**, **starken Nebel** und **Pop-Ups** markiert



<https://imgur.com/gallery/wow-look-what-i-found-far-cry-new-dawn-K4Ge1r6>



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Gegner

=> Exogene Aufmerksamkeit

=> Physische Alertness

=> Pop Out Targets
(Visuelles Suchen)

- Nahe Gegner machen sich durch **Sounds** und **auffällige Farben** bemerkbar

- Gegner im Blickfeld werden **automatisch markiert**

- **HUD-Elemente**
 - Gegner-Marker (&Type)
 - Level/Healthbar
 - Erkennungsmeter



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/





Visuelles Suchen

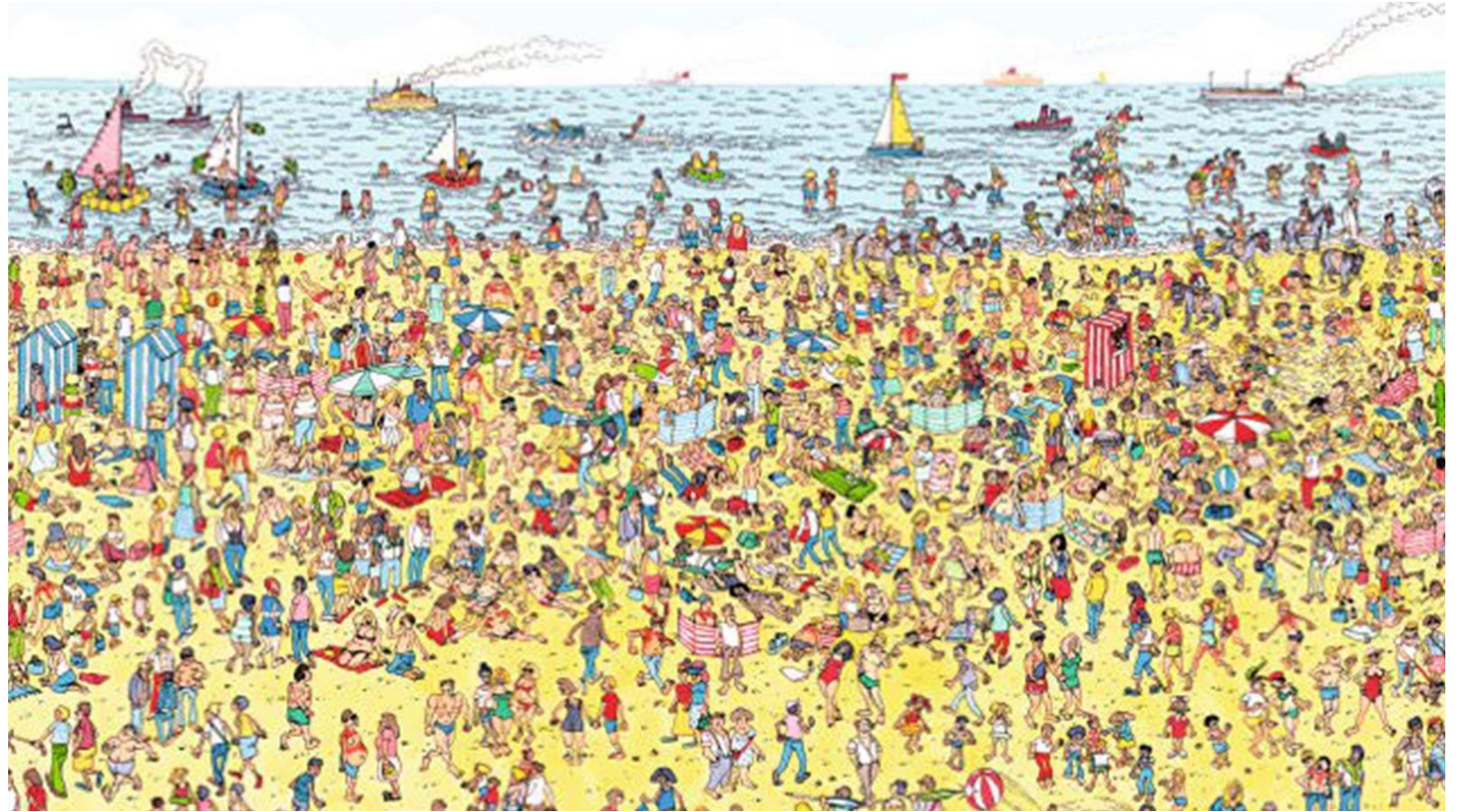
(Non) Pop Out Targets

Visuelles Suchen

=> Je mehr visuelle Merkmale sich ein Zielobjekt mit Ablenkungsobjekten teilt, desto höher die aufgewendete Zeit

(Treisman, Gelade 1980)

- Pop Out Target vs. Non Pop Out Target
- z.B. Wo ist Walter



<https://facesmag.de/just-facts-de/facts-zu-wo-ist-walter/>



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

Loot & Vehikel

=> Exogene Aufmerksamkeit

=> Physische Alertness

=> Pop Out Targets

- Bei **POIs** wird Art & Menge an **Loot** auf der **Map** angezeigt
- Loot hat einen regelmäßigen **Glanz-Effekt**
- **Vehikel** & nicht gelootete **Gegner** werden auf dem **Kompass** markiert
- **Random Events** machen durch **Marker & Rauch** auf sich aufmerksam





https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Fortbewegung

Metro Exodus



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Gefahrenstellen

=> Endogene Aufmerksamkeit

=> Exogene Aufmerksamkeit

=> Vigilanz

- Giftige & Verstrahlte Areale durch **Warnschilder** markiert



- Player Character **hustet**/
Geigerzähler schlägt aus





Vigilanz & Daueraufmerksamkeit

Vigilanz & Daueraufmerksamkeit

=> Aufmerksamkeit wird über einen längeren Zeitraum aufrechterhalten, um wiederholt auf Reize zu reagieren

(Helton, Warm 2008)

Vigilanz

- Seltene Reize

Daueraufmerksamkeit

- Häufige Reize



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Gegner

=> Non Pop Out Targets
(Visuelles Suchen)

=> Daueraufmerksamkeit

- Unauffällige Farben
- Nahe Gegner machen sich durch **SFX** bemerkbar
- Gegner können **nicht markiert** werden





https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Loot & Vehikel

=> Endogene Aufmerksamkeit

=> Vigilanz

- **Unauffällige** Loot-Container



- **POIs** müssen **selbst eingeschätzt** werden



- **Vehikel** werden auf der **Karte** markiert, nachdem sie entdeckt wurden



Übersicht Fortbewegung

Far Cry New Dawn



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

- Auffällige Farben und HUD-Elemente
 - Exogene Aufmerksamkeit
 - Pop Out Targets
 - Physische Alertness

Metro Exodus



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

- Unauffällige Farben, keine HUD-Elemente
 - Endogene Aufmerksamkeit
 - Non Pop Out Targets
 - Vigilanz & Daueraufmerksamkeit

TL:DR

Erkenntnisse



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/

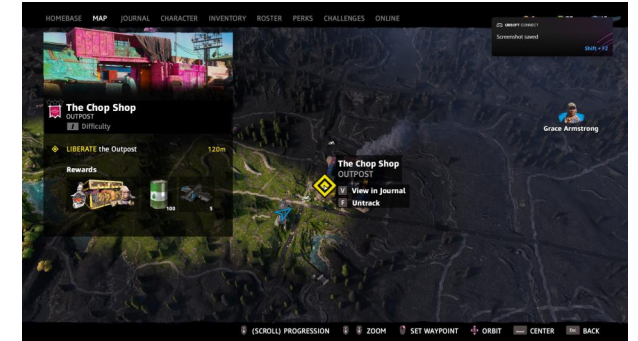
Erkenntnisse

=> Exogene Aufmerksamkeit

=> Phasische Alertness

=> Pop Out Targets

- Auffällige HUD-Elemente lenken gezielt die Aufmerksamkeit der Spielerin
- Audiovisuelle Reize warnen die Spielerin vor nahenden Gefahren & weisen sie auf Loot hin
- Gegner & Loot heben sich stark von der Umgebung ab, um Kämpfen & Plündern zu erleichtern





https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/

Erkenntnisse

=> Endogene Aufmerksamkeit

=> Tonische Alertness

=> Non Pop Out Targets

=> Daueraufmerksamkeit

- **Mangel an HUD-Elementen** und **subtile SFX** lassen die Spielerin **selbst** ihre **Aufmerksamkeit** ausrichten
- **Audiovisuelle Vorwarnung** bei Gefahren **fällt gering aus**; machen sich oft erst durch Schaden an der Spielerin bemerkbar
- **Gegner & Loot** stechen kaum aus der Umgebung hervor und **müssen aktiv gesucht** werden, was **stetige Wachsamkeit** erfordert



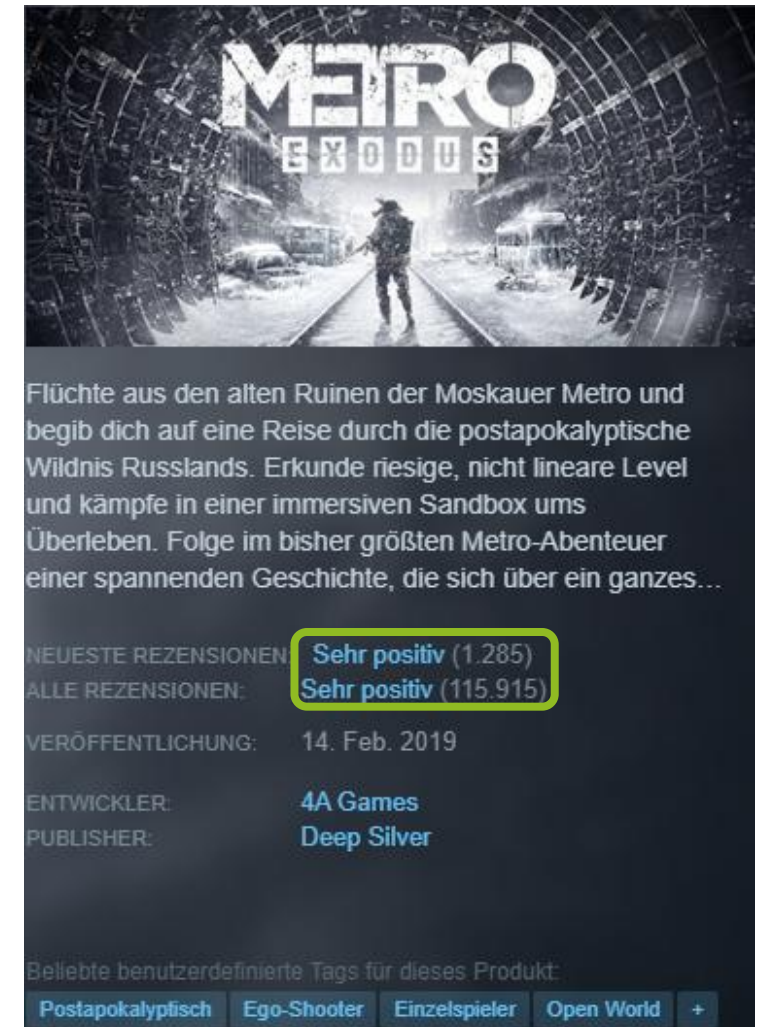
Takeaways

- Viele **Möglichkeiten**, die Aufmerksamkeit der Spielerin anzusprechen
- Die „richtige“ **Entscheidung** hängt von **Designzielen** ab
- Exogene Aufmerksamkeit, Pop Out Targets, phasische Alertness
=> **Kognitiv einfacher bzw. Gamified**
- Endogene Aufmerksamkeit, Non Pop Out Targets, tonische Alertness, Vigilanz
=> **Anspruchsvoller bzw. Immersiver**
- **Traut euren Spielenden zu, sich selbst zurecht zu finden!**

Takeaways



https://store.steampowered.com/app/939960/Far_Cry_New_Dawn/



https://store.steampowered.com/app/412020/Metro_Exodus/



- Wer hat heute was gelernt?
- Wer hatte Spaß dabei?
- Wer hat noch Fragen?



Q&A

Solang der Vorrat reicht:)

Quellen & weiterführende Literatur

Ludologieverzeichnis

- Metro Exodus

4A GAMES, 2019. Metro Exodus. 14 Februar 2019. Deep Silver

- Far Cry New Dawn

UBISOFT MONTREAL, UBISOFT KIEV, und UBISOFT SHANGHAI, 2019. Far Cry New Dawn. 15 Februar 2019. Ubisoft

Literaturverzeichnis

- Metro 2033

GLUKHOVSKY, Dmitry, 2012. Metro 2033: Roman. München: Heyne Verlag. ISBN 978-3-453-52968-7

- Vigilanz & Daueraufmerksamkeit

HELTON, William S. und Joel S. WARM, 2008. Signal salience and the mindlessness theory of vigilance. Acta Psychologica. 1 September 2008. Bd. 129, Nr. 1, S. 18–25. DOI 10.1016/j.actpsy.2008.04.002

- Aufmerksamkeit

POSNER, Michael I., 1980. Attention and the detection of signals. Journal of Experimental Psychology: General. 1980. Bd. 109, S. 3–25. DOI 10.1037/0096-3445.109.2.160

- Alertness

POSNER, Michael I., 2008. Measuring Alertness. Annals of the New York Academy of Sciences. 2008. Bd. 1129, Nr. 1, S. 193–199. DOI 10.1196/annals.1417.011

- Cognitive Load Theory

SWELLER, John, Paul AYRES und Slava KALYUGA, 2011. Cognitive Load Theory [online]. New York: Springer. [Zugriff am: 17 Dezember 2025]. ISBN 978-1-4419-8125-7. Verfügbar unter: <https://link.springer.com/10.1007/978-1-4419-8126-4>

- Visuelles Suchen

TREISMAN, Anne M. und Garry GELADE, 1980. A feature-integration theory of attention. Cognitive Psychology. 1 Januar 1980. Bd. 12, Nr. 1, S. 97–136. DOI 10.1016/0010-0285(80)90005-5

Abbildungen

- Alle nicht selbst erstellten Abbildungen wurden mit dem Link zur Quelle versehen
- Alle Abbildungen ohne angegebenen Link wurden selbst erstellt