

Storys in Spielen

WIE SAUERSTOFF



Zentraler Bestandteil oder doch bloß überflüssiges Zierdeckchen? Wir fragen Entwickler, Wissenschaftler und Psychologen, warum wir Geschichten in Spielen brauchen. Von Nora Beyer

Hand aufs Herz: Wie oft habt ihr schon »Überspringen« gedrückt, wenn es mal wieder länger dauerte bei der Zwischensequenz? Und laut geseufzt, wenn Spiele wie Planescape: Torment oder Pathfinder: Wrath of the Righteous euch mit einer Textmauer im Dialogfenster erschlugen? Das Verhältnis zwischen Spielern und Storys in Spielen ist schizophren: Irgendwie gehören sie dazu, und doch können es viele kaum erwarten, sie hinter sich zu bringen. Schlimmer noch: Die Spiele selbst scheinen oft nicht viel Geduld zu haben, ihre Geschichten zu erzählen. Beispiel Fallout 4: Eigentlich sind wir

auf der Suche nach unserem entführten Baby. Enormes Dramapotenzial. Eine postapokalyptische Story mit viel Chance auf Tiefgang. Und dann: Hey, lass mal in unserem Dorf-Crafting-System lieber das Kaff ums Eck mit einem Basketballfeld ausstatten. Oder der 164. Nebenquests hinterherhecheln. Baby wer? Dieser Widerspruch liegt einerseits in der Interaktivität des Mediums Spiel begründet, andererseits sind Storys in Spielen auch oft altbacken ausgelutscht (Wie oft haben wir die Welt mittlerweile vor dem Bösen gerettet?), schlampig erzählt oder einfach nur lahm und uninspiriert. Muss das

sein? Anstatt sich mit halbgenen Plotversatzstücken herumzuschlagen, wäre es nicht für alle Beteiligten besser, einfach mal ganz auf die Handlung zu verzichten? Warum brauchen wir Storys in Spielen? Und: Brauchen wir sie eigentlich überhaupt?

Sind Storys überflüssig?

»Nein, Spiele brauchen keine Storys«, erzählt uns Josh Sawyer, Game Designer bei Obsidian. »Aber Menschen brauchen sie.« Sawyer war an Klassikern wie Planescape: Torment, Icewind Dale und Neverwinter Nights beteiligt, danach war er Lead Designer bei Fallout: New Vegas und Project Director von Pillars of Eternity. Alles Spiele, in denen die Handlung im Zentrum stand. Laut Sawyer muss die Story dem Spiel aber nicht fertig eingeschrieben sein. Sie muss nicht einmal Teil des Spiels selbst sein: »Denken wir doch nur mal daran, wie uns jemand begeistert von einem legendären Spielzug in einem Spiel berichtet.« Da würden Geschichten entstehen, die sich aus der emotionalen Welle des Spiels speisen, ohne je in dessen Code geschrieben worden zu sein.

Trent Oster, ebenfalls Urgestein im Storytelling, einer der Gründer von Bioware und CEO bei Beamdog (Baldur's Gate: Enhanced Edition), sieht das im Interview mit uns ganz ähnlich: »Meiner Meinung nach kann ein Spiel ohne Story existieren, Schach oder auch Tetris sind da wunderbare Beispiele.

Spiele wie Fallout 4 scheinen oft selbst nicht viel Geduld zu haben, ihre eigenen Geschichten zu erzählen.



Es wird diverser. Etwa mit Studios wie Upper One Games, die in der Inuit-Geschichte Never Alone die Geschichten indigener Menschen erzählen.



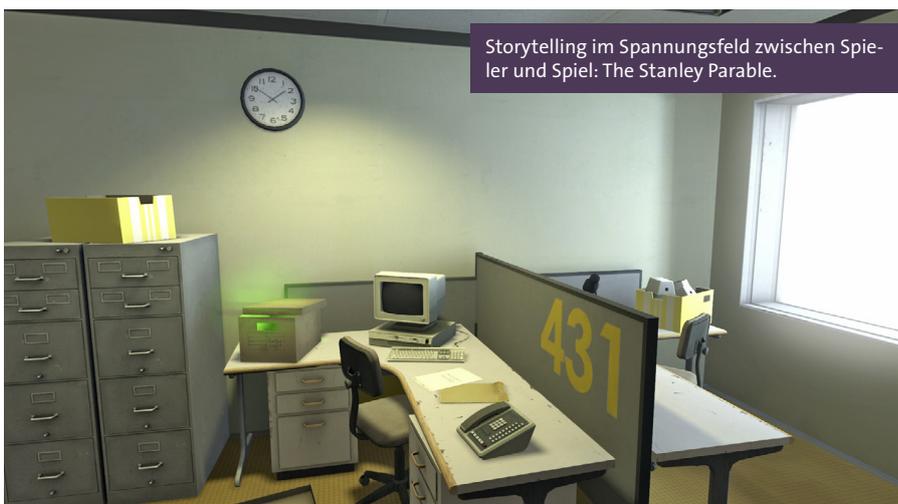
Es braucht nicht unbedingt eine Story für ein gutes Spielerlebnis – wenn die Gameplay-Mechaniken Spaßig sind und gut ineinandergreifen.« Aber: »Eine Story macht alles so viel besser.« Sind Storys in Spielen also wie die Schlagsahne auf den Erdbeeren? Eigentlich nicht notwendig, aber potenziell so viel besser? Wenn wir fragen, ob Spiele Storys brauchen, müssen wir uns zuallererst mal fragen, was wir denn mit Storys meinen. Und was Spiele eigentlich ausmacht. Auf der Suche nach den Wurzeln allen Spiel- und Story-Seins hilft uns Dr. Christian Stein. Der Informatiker und Linguist forscht an der Humboldt-Universität zu Berlin zu Games- und Digitalthemen und ist Project Lead beim gamelab.berlin, der interdisziplinären Forschungs- und Entwicklungsplattform an seiner Universität zum Thema Videospiele.

Wurzel allen Spiel- und Story-Seins

»In der Frage, was Spiele sind und was sie ausmacht, gibt es historisch gesehen ja den Kampf zwischen zwei Erklärmodellen: der Ludologie und der Narratologie«, erklärt uns Stein. Das Lager der Narratologie begreife Spiele als textuelle Größen, die sich entsprechend wie Texte beschreiben und verstehen lassen. Selbst ein Spiel wie Pong oder Schach sei als Erzählung begreifbar.

Dagegen meint das Lager der Ludologen: »Spiele sind weniger Texte als interaktive Simulationen, einem Handeln ›als ob.« Für die Ludologen ist es nicht das Spiel selbst, sondern vor allem die Spieler, die Erzählung schaffen. Spiele sind den Ludologen zufolge mehr als nur die von Autoren und Narrative Designern geschriebene Story. Es reiche nicht, eine nett geschriebene Geschichte in fulminanten Zwischensequenzen zum Besten zu geben. Spiele seien mehr und wollen entsprechend auch anders erzählt werden. So sieht das zumindest Christian Stein: »Ich persönlich glaube, Spiele sind flüchtige und wunderbare Strukturen, die nicht statisch erzeugt wurden, sondern sich zwischen Spielern und Spielsystem immer wieder neu

Storytelling im Spannungsfeld zwischen Spieler und Spiel: The Stanley Parable.



ereignen. Sie sind auch ein Dialog zwischen Spielern und Game Designern, vermittelt durch Code.« Ein Dialog, der auch außerhalb des Spiels selbst stattfindet, »über Early-Access-Games, Mods, Let's Plays und aktive Gaming Communities.«

»Geschichten begleiten den Menschen von alters her«

Hat es also soziale Gründe, warum wir Storys in Spielen brauchen? Wir haben bei Jes-

sica Kathmann nachgefragt. Die Psychologin forscht und spricht zum Thema Spiele und Psychologie. »Geschichten begleiten den Menschen von alters her. Sie wurden schon immer erzählt, um Wissen weiterzugeben, Zeit zu vertreiben und Beziehungen zu pflegen. Tradierte Geschichten spielen auch im Kontext von Religionen, aber auch in gemeinsamen Erzählungen wie Mythen und Märchen eine große Rolle.« Bestimmte Grundmuster von Storys würden sich dabei in den Kulturen überall auf der Welt finden lassen. Allen voran die Heldenreise: Ein Held muss losziehen, um ein Unheil abzuwenden, dabei Prüfungen bestehen und tritt danach die Heimreise an. Klingt wie der Plot quasi sämtlicher Spiele von Dragon Age bis hin zu Horizon: Forbidden West? Das liege daran, dass das schlicht funktioniere, so Kathmann: »Solche Grundmotive nennen wir in der analytischen Psychologie ›archetypische Motive.« Man geht davon aus, dass diese in einer Art kollektivem Unbewussten in der Gesellschaft verankert sind.« Greift ein Spiel solche Geschichten auf, werden quasi un- und unterbewusste Mechanismen in Gang gesetzt: »Dann stehen die Chancen gut, dass uns das Spiel berührt.« Und natürlich: Spiele würden uns darüber hinaus über ihre Geschichten und Charaktere auch Identifikationsangebote bieten, meint Kathmann. Die Geschichten in Spielen erfüllen insofern grundlegend soziale Aufgaben.



»Spiele sind als interaktives Medium ein Kulturgut«, meint Sebastian Hollstein vom deutschen Studio Fizbin. (Quelle: Sebastian Hollstein)



Christian Stein von der Humboldt-Universität zu Berlin findet: »Wir Menschen brauchen Storys wie den Sauerstoff zum Leben.« (Quelle: Christian Stein)

Der erzählte Mensch

Zwischenfazit: Spiele können also ohne Storys auskommen. Wir Menschen aber nicht. Meint auch Prof. Dr. Hartmut Koenitz. Koenitz ist Associate Professor an der Södertörn-Universität und war Professor of Interactive Narrative Design an der HKU Universität der Künste in Utrecht: »Narration ist eine grundlegende Funktion von uns Menschen. Unsere Spezies könnte auch als homo narrans – »narrative Wesen« – bezeichnet werden.« Entsprechend brauchen wir Storys in Spielen – zumindest wenn wir von diesen angesprochen werden wollen.

Aber warum sind wir dann doch so oft genervt von Zwischensequenzen, Textwänden und Dialogoptionen? Koenitz meint:

»Stimmt, Narration wird von manchen Spielern und Entwicklern als Problem wahrgenommen.« Der Grund dafür liege aber in einem Missverständnis. Und zwar davon, was Narration eigentlich sei: »In der Schule haben wir gelernt, dass Narration das ist, was in Büchern, Filmen und TV-Serien stattfindet. Narration wird als statisch wahrgenommen. Damit gibt es dann automatisch einen Zielkonflikt zwischen statischer Narration und dynamischer Interaktion im Spiel.« Das Problem: »In vielen Spielen findet Narration nur in Form überlanger Cutscenes statt.« Aber lässt sich denn überhaupt anders erzählen? Ja, meint Koenitz: »Narration war immer auch schon interaktiv, beispielsweise in der langen Tradition von Formen mündlichen Erzählens.« Es gibt also sehr viel mehr Formen und Möglichkeiten des Erzählens, die Spiele noch gar nicht ausschöpfen.

Der Mann, der das Narrative Design erfand

Verantwortlich für die Story im Spiel ist meist der Narrative Designer. Aber: So lange gibt es die Berufsbezeichnung noch gar nicht. Dass es sie heute überhaupt gibt, verdanken wir einem damals jungen Uniabsolventen. Der hat die Berufsbezeichnung nämlich 2006 erfunden: im Keller seines Elternhauses. Stephen E. Dinehart, Spieledesigner, Screenwriter und allgemeines Multitalent sowie Netzwerkprofi an den Schnittstellen zwischen Spiel- und Filmindustrie, erzählt uns im Interview: »Ich brauchte einen Job, und THQ hat mich einen für mich selbst erfinden lassen.« Damals war Dineharts Fokus an der Schnittstelle zwischen Storytelling und Spiel noch beispiellos. Als der Kollege, mit dem er zuvor bereits bei Electronic Arts gearbeitet hatte, ihn für THQ gewinnen wollte, ließ er ihn seine Jobbeschreibung kurzerhand selbst schreiben: »Mein Kollege meinte, er wolle eine neue Rolle schaffen, die sich ganz auf das Storytelling konzentrierte. Also habe ich mich im Keller meiner Eltern hingestellt und mir die Jobbeschreibung ausgedacht. Meine Eltern haben mir beim Korrekturlesen geholfen – die wollten unbedingt, dass ich einen Job bekam.« Das Ergebnis: der Narrative Designer. Mit Schnipseln aus allem, worin



Dinehart ein Experte ist: »Kino, Screenwriting, Interaktivität und Game Design.« Zum ersten Mal gab es nun jemanden, der sich in »Vollzeit« um die Story kümmern sollte. Kaum verwunderlich – für Dinehart ist die Story ganz zentral: »Storytelling ist ein Survival-Skill. Genauso wie Spielen.« Spielen und Geschichtenerzählen sei, so Dinehart, beides dem Menschen eingeschrieben.

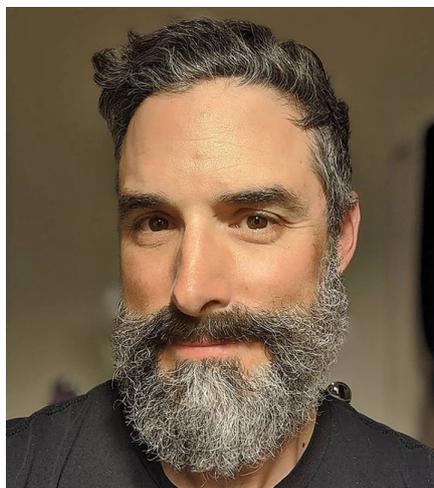
Wie die Lyrics für ein Lied

Spiele mit Storys kommen also an, da sie irgendwas Ur-Menschliches in uns triggern. Umso mehr, wenn die Geschichte uns auch anspricht. Und Spiele, die besonders gut ankommen, werden öfter verkauft. Zwingende Logik, die die Entwickler umtreibt? Wir haben bei deutschen und internationalen Studios nachgefragt: Warum überhaupt Zeit und Ressourcen für Storys aufwenden, welchen Nutzen haben sie in Spielen?

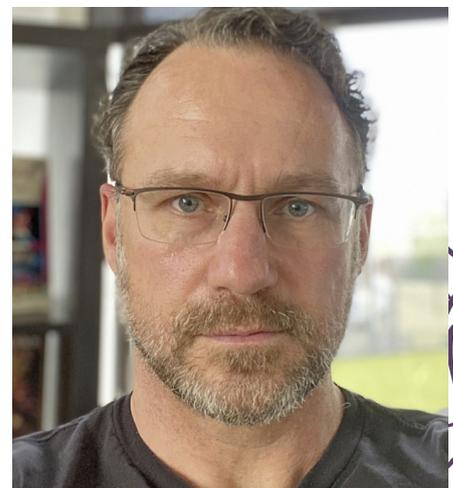
Sebastian Hollstein vom deutschen Studio Fizbin, bekannt durch die Adventure-Serie The Inner World und den Puzzle-Plattformformer Minute of Islands, stellt grundlegend klar: »Spiele sind als interaktives Medium ein Kulturgut wie auch Film oder Literatur. Da von einem Nutzen oder Zweck zu sprechen, führt in die Irre. Ein Stuhl hat einen

Nutzen, aber ein Spiel existiert einfach – und findet Leute, die es erleben wollen.« Es gebe eben Spiele, die konzentrieren sich mehr auf die Story, und dann wieder andere, bei denen die Geschichte mal keine Rolle spielt. Hollstein: »Alle dürfen in ihrer Vielfalt existieren, und niemand kann was dagegen tun. Das finde ich auch schön.«

Was ist mit den Spielen, die den Fokus auf die Story legen? Warum machen sie das? Wir haben bei einem der Studios nachgefragt, die Narration und Storytelling in ihrer DNA tragen: Quantic Dream. Der französische Spielehersteller ist bekannt für seine Storys, die die Komplexität des Menschlichen in all ihrer Ab- wie Hintergründigkeit einfangen, aber steht auch in der Kritik wegen toxischer Arbeitsbedingungen. Quantic Dreams Spiele wie Fahrenheit, Heavy Rain oder Detroit: Become Human stellen den Menschen, seine Entscheidungsfreiheit und die Konsequenzen dieser ins spielerische Zentrum, erschüttern und erstaunen. Mit uns im Interview: Lead Writer Adam Williams und Narrative Designer Baptiste Ellequin. Williams meint: »Storys sind wichtig, weil sie ein Weg sind, Dinge zu verbinden, um diesen Sinn zu geben. Wenn jemand leidet, will man dieses Leid in einem größeren Kon-



»Nein, Spiele brauchen keine Storys«, erzählt uns Josh Sawyer, derzeit Game Designer bei Obsidian Entertainment. (Quelle: Josh Sawyer)



Trent Oster: »Meiner Meinung nach kann ein Spiel ohne Story existieren. Aber: Eine Story macht alles so viel besser.« (Quelle: via Twitter)

text verstehen – etwa in einer Erlösungserzählung, in der der Schmerz nur ein zeitlich begrenzter Abschnitt ist auf dem Weg hin zu etwas Besserem.« Hier liegt für ihn der Grund, warum wir Storys in Spielen brauchen: »Ohne Geschichten ist das Leben nur eine Abfolge zusammenhangsloser Ereignisse. Storys ordnen die Welt für uns und unseren Platz in dieser. Sie geben den Dingen einen Sinn. Das gilt so genauso in Spielen.« Baptiste Ellequain fügt hinzu: »Storys sind für Spiele wie die Lyrics für ein Lied. Sie sind nicht notwendig, aber sie geben dem Ganzen eine Bedeutung.«

Evolution und Renaissance

Storys haben für Spiele also eine enorme Bedeutung. Das war aber längst nicht immer so. Baptiste Ellequain erzählt: »Da liegt auch eine Entwicklung hinter uns. Mehr und mehr Studios haben verstanden, dass Storytelling ein integraler Bestandteil im kreativen Prozess der Spieleentwicklung sein sollte – und zwar so früh wie möglich.« Eine Zeit lang standen die technischen Aspekte im Vordergrund. Das berichtet auch Beamdogs CEO, Trent Oster: »Die Industrie konzentrierte sich für eine Zeit auf die Technologien wie Grafik, Performance und neue Spielmechaniken. Da ist die Story unter die Räder gekommen. Aber es wird mehr und mehr offensichtlich, wie mächtig die Story ist als Motor für das Spielerlebnis und den Einbezug der Spielenden.« Ein aktuelles Beispiel dafür seien auch ganz neue Formen des Meta-Storytellings bei Online-Spielen wie Fortnite mit seinen Events. Storytelling in Games findet also neue Formen. Zugleich ist der derzeitige Trend hin zu mehr Geschichten aber eigentlich auch eine Rückbesinnung, wie Oster anmerkt: »Storytelling war immer ein wichtiger Teil von Spielen. Das hat ja bei Text-Adventures wie Zork begonnen.«

Wissenschaftler Hartmut Koenitz sieht das ähnlich: »Historisch betrachtet sehe ich eine Renaissance von Game Narration. Schon sehr früh – das erste Text-Adventure



Adam Williams und Baptiste Ellequain von Quantic Dream sind sich einig: **»Storys sind wichtig, weil sie ein Weg sind, Dinge zu verbinden, um diesen Sinn zu geben.«** (Quelle: Quantic Dream)



ist von 1976 – gab es einen Fokus auf Narration. Mit Einführung der CD-Rom kam es dann zur kurzen Blütezeit der Full Motion Video Games, die Videoszenen integrierten und zum Teil bekannte Schauspieler engagierten.« Mit dem Aufkommen der 3D-Grafik in Doom und Co. fand diese Episode ihr Ende. Storyfokussierte Adventure-Spiele verkauften sich schlechter. Inzwischen, so Koenitz, ändere sich das wieder. Wegweisend dafür, seiner Meinung nach: Spiele wie Telltales The Walking Dead.

Zugleich befindet sich das Verständnis von interaktiver Narration im Wandel. Es wird experimentiert – wie in The Stanley Parable, in dem Spieler und Erzähler in Konflikt geraten. Und: Es wird diverser. Josh Sawyer von Obsidian Entertainment hält das für eine begrüßenswerte Entwicklung: »Viele Spieleschaffenden wollen jetzt Geschichten mit neuen Perspektiven erzählen, die ihre persönlichen, oft marginalisierten Erfahrungen widerspiegeln.« Dazu gehören Studios wie Upper One Games mit dem Inuit-Adventure Never Alone, das Geschichten indigener Menschen in den Vordergrund rückt. Oder Fein Games, die Casual Games für Frauen

entwickeln. Auch Blockbuster wie Horizon: Zero Dawn und Pathfinder: Wrath of the Righteous sind in Charakterdesign und Storytelling spürbar diverser als frühere Spiele.

Wir brauchen Storys – aber anders

Aber es ist noch Platz nach oben. Meint auch Game Designer David Szymanski, der mit dem auf Steam gefeierten Indie-Spiel Dusk sein Debüt hinlegte: »Im Storytelling hat sich seit den 1990er und 2000er Jahren, als Spiele wie Planescape: Torment, Fallout und Deus Ex wirklich was Neues machten, eigentlich nicht viel geändert.«

Wie eine solche Veränderung aussehen kann? Überraschend vielleicht. Oder empathisch. Klar ist: Ob wir wollen oder nicht, wir brauchen sie, die Storys, die unsere Welt zusammenhalten. Das ist weniger eine spielerische als eine menschliche Notwendigkeit. Oder wie es Christian Stein ausdrückt: »Wir Menschen brauchen Storys wie den Sauerstoff zum Leben. Storys helfen uns, unsere Welt jenseits des unmittelbaren subjektiven Erlebens zu verstehen. Sie explorieren Möglichkeitsräume, Emotionen, logische Strukturen und machen sie vorstell- und fühlbar.« ★



Jessica Kathmann: Greift ein Spiel archetypische Motive in seiner Story auf, **»dann stehen die Chancen gut, dass uns das Spiel berührt.«** (Quelle: Jessica Kathmann)



»Narration ist eine grundlegende Funktion von uns Menschen.« sagt Hartmut Koenitz, Associate Professor an der Södertorn-Universität. (Quelle: Hartmut Koenitz)



Hat die Berufsbezeichnung des Narrative Designers Anfang der 2000er Jahre erfunden: Stephen E. Dinehart. (Quelle: Stephen Dinehart)