

Storys in Spielen am Beispiel von The Witcher 3

HERAUSFORDERUNG OPEN WORLD

Eine gute Story in einem Videospiel zu erzählen, ist für die Entwickler alles andere als einfach. Wie man Plot und Open World zusammenbringt, zeigt The Witcher 3. Von Lena Falkenhagen



Lena Falkenhagen

Lena arbeitet als freischaffende Schriftstellerin und Computerspiellautorin und wechselt fließend zwischen Genres und Formaten hin und her. 2015 gewann sie für Drakensang Online: Rise of Balor den deutschen Entwicklerpreis für das beste Browsergame, und von ihren vier historischen Romanen wurde »Die Lichtermagd« mit dem DeLiA-Preis 2010 ausgezeichnet. Ihr neuestes Spiel als Narrative Director ist Beholder 3 (Paintbucket Games/Alawar). Sie ist Studiengangsleiterin Game Design an der UE Germany in Hamburg und lehrt dort mit Schwerpunkt Content/Narrative Design. Lena ist außerdem Bundesvorsitzende des Verbandes deutscher Schriftstellerinnen und Schriftsteller sowie Mitgründerin des Phantastik-Autoren-Netzwerks (PAN) e.V. Sie arbeitete vier Jahre im PAN-Vorstand und ist Mitgründerin des Netzwerks Autorenrechte.

Warum gibt es so wenige gute Storys in Spielen? Auf der Suche nach einer Antwort auf diese Frage muss man sich zuallererst eines vergegenwärtigen: Geschichten werden meist linear erzählt. Eine der bestechenden Eigenschaften von Computerspielen ist jedoch ihre Interaktivität. Videospiele sind ein interaktives Medium. Das Spiel muss Auswahlmomente anbieten, damit es überhaupt als Spiel anerkannt wird. Die Un-

terschiede zu anderen Medien sind offensichtlich – denn mehr Verzweigungen einer linearen Geschichte heißt einerseits, dass mehr Inhalte geschaffen werden müssen (die ein Teil der Spieler im Zweifel nie zu sehen bekommt), und andererseits, dass der Prozess, die Erzählung zu erstellen, komplexer wird. Wenn aber die Spielenden selbst über den Handlungsverlauf entscheiden können, kann ja keine (gute) lineare Ge-

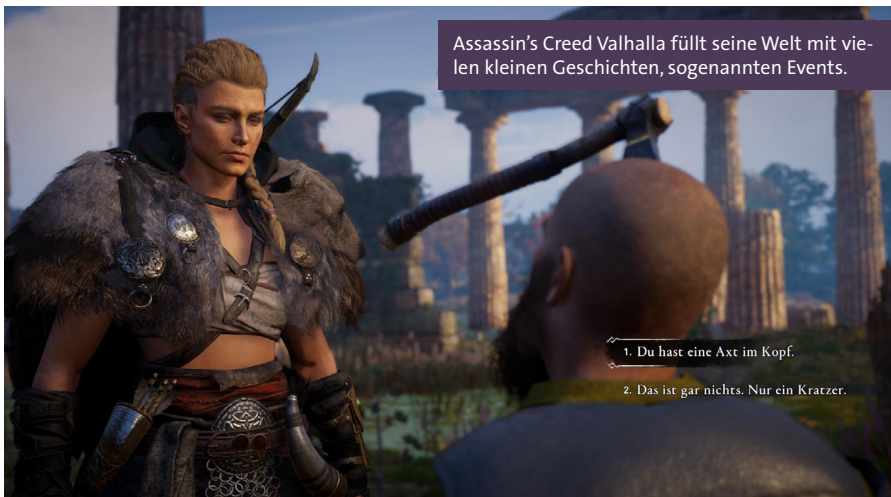
schichte erzählt werden. Oder? Beim Blick hinter die Kulissen der Spieleentwicklung wird schnell klar, dass es nicht ganz so einfach ist. Erst recht nicht, wenn auch noch eine Open World ins Spiel kommt. Das perfekte Beispiel? The Witcher 3.

Story in Spielen: Die eierlegende Wollmilchsau

Story heißt, dass Inhalte inszeniert werden müssen. Das bringt einen Aufwand in Grafik und im Gameplay mit sich, das entworfen und programmiert werden muss. Je mehr Inhalte die Geschichte also benötigt, um erzählt zu werden, desto mehr müssen sich Autoren und Autorinnen für die Zeit und das Produktionsbudget rechtfertigen, das eine dichte Story mit sich bringt. Gleichzeitig setzt Hollywood auch für Spiele Maßstäbe. Sowohl die Grafik und die Spezialeffekte als auch das Erzählen von Geschichten werden vom Publikum oft automatisch mit den vielkonsumierten Film- und Serienerzählungen mit großem Budget verglichen. Als Publikum sind wir von so vielen so professionell erstellten Unterhaltungsangeboten umgeben, dass oft in allen Bereichen der Spieleentwicklung Perfektion erwartet wird. Spiele müssen unterhaltsame Spielmechaniken, Hollywood-artige Grafik- und Erzählqualität besitzen und dann auch noch bugfrei sein. »Mach es so wie die Marvel-Filme« ist auf keiner Ebene ein kleiner Anspruch.

Wir unterscheiden in Spielen auch die lineare oder geskriptete Story von der sogenannten emergenten Story, jener Story nämlich, die entsteht, wenn man mit seiner Figur durch eine offene Spielwelt zieht oder zum hundertdreißigsten Mal in ein World-of-Tanks-Gefecht auszieht. Meine Handlungen ergeben die Geschichte, die ich erlebe. Dafür reicht mir das Spiel nur das Handwerkszeug; eine Reihenfolge für die Ereignisse oder die Handlung gibt es nicht.

Die Frage ist also: Was ist eine »gute Story«? Meinen wir damit das eigene Erleben und die Kontrolle über die Handlung? Oder





zählebenen angesiedelt, die verzweigende Erzählstränge mit Einflussmöglichkeiten in unterschiedlichem Umfang gestatten.

Wie Spielestudios eine Story entwerfen

Narrative Design ist einer der wichtigsten Bestandteile der Spielentwicklung. Es umfasst vom Genre des Spiels über den Weltenbau, das Konzipieren der Handlung (also gemeinhin die Geschichte oder der Plot), das Entwerfen der Figuren im Spiel, der Handlungsbögen (also der Quests) bis hin zum Schreiben der Dialoge alles, was eben mit dem Konzept der Erzählung zu tun hat. Narrative Design greift daher immer auch mit dem Gameplay ineinander; denn was man im Spiel für Handlungen vollführt (das sogenannte Core Gameplay) erzählt ja nun ganz wesentlich auch die emergente Geschichte des Spiels mit.

Vor gut zehn Jahren galt in der Spieleerstellung der Grundsatz »Gameplay first, story second« (oder sogar »Story last«). Story galt (und gilt) besonders im Bereich Free2Play als hübsche Verpackung für die Monetarisierungsmechanik im Hintergrund. Die dahinterstehende Einstellung war, dass man wohl schon eine Geschichte benötigt, um die Leute zu interessieren und am Ball zu halten, aber in der Entwicklung sollte sie keine Rolle spielen. Denn mit Geschichten lässt sich (angeblich) kein Geld verdienen. Eine etwas merkwürdige Einstellung angesichts der Geschäfte, die mit Filmen, Büchern und Fernsehserien gemacht werden.

Inzwischen wird die Gewichtung mehr als »Gameplay first, everything else first too« gelesen. Und – das sei nochmal ausdrücklich gesagt – das Gameplay muss stimmen und das Spiel Spaß machen. Die Story wurde und wird also von vielen Producern in der Spieleerstellung immer noch als nachrangig eingeschätzt, obwohl sie mit einer der meistrezensierten Aspekte in Spieletests ist. Im Gegensatz zur Film-, Serien- und Buchproduktion ist Handlung und Geschichte in der Spieleentwicklung aber eben nur ein Bestandteil von mehreren. Die Priorität verschiebt sich, je nachdem was für ein Spiel man macht und wie viel Budget für Perfektion auf allen Ebenen zur Verfügung steht. Ein Game of Thrones von Telltale legt eindeutig mehr Wert auf die Handlung und die Charakterisierung von Figuren als auf Gameplay-Elemente. Bei Elden Ring ist es umgekehrt.

Texte gelten im Unterhaltungsmedium für Spieler und Spielerinnen außerdem oft als störend. Was nicht mit Sprachausgabe daherkommt, wird oft weggeklickt. Umso wichtiger ist das Erzählen von Hintergrund und Charakterisierung über das sogenannte »Indexical Storytelling« oder »Environmental Storytelling«, also Charakterisierung von Welt und Figuren durch per Leveldesign arrangierte persönliche Gegenstände und Situationen. Da Story als eher »weich« und veränderbar gilt (im Gegensatz zu bereits programmierten Systemen zum Beispiel),

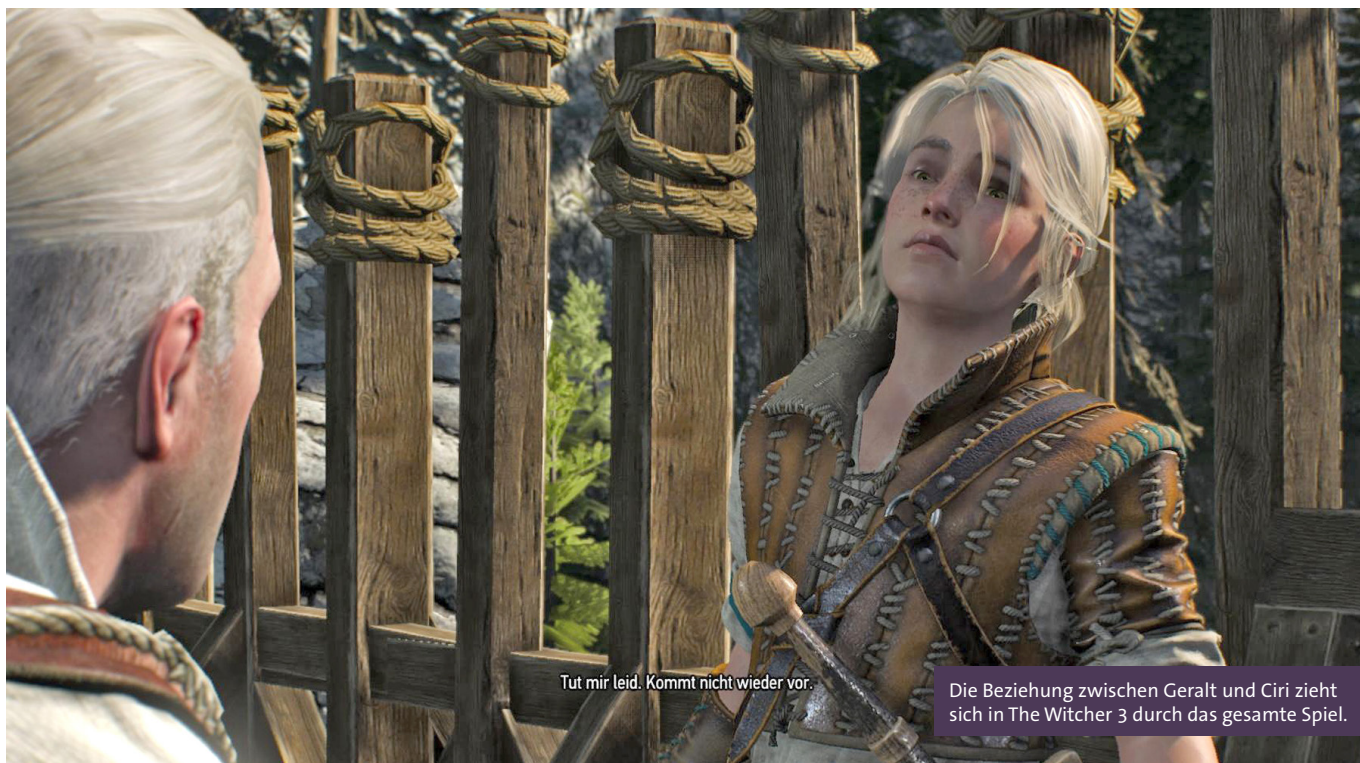


meinen wir eben eine lineare Story, die uns von den Entwicklern erzählt wird? Beides sind legitime Herangehensweisen, und wer mit dem Anspruch an eine emergente Handlung in einer offenen Spielwelt an ein Telltale-Spiel wie Game of Thrones oder The Wolf Among Us herangeht, wird ebenso enttäuscht werden, wie wenn er an World of Tanks mit dem Anspruch an eine lineare, gut erzählte AAA-Story herantritt. In einer offenen Spielwelt ist eine »gute Story« oft ver-

gleichbar mit gutem Weltenbau und exzellentem Conflict Design – also der Antwort auf die Frage, wo die Konflikte in der Welt angesiedelt sind, wie emotional sie aufgeladen sind und wie man dort als Spieler oder Spielerin eingreifen kann.

In einer hybriden Spielwelt wie The Witcher 3, die sowohl eine offene Spielwelt wie auch geschriebene Erzählung anbietet, liefert die Tiefe der Welt ausreichend Konflikte. Darüber sind aber noch mehrere Er-





Die Beziehung zwischen Geralt und Ciri zieht sich in The Witcher 3 durch das gesamte Spiel.

werden Widersprüche meist dadurch aufgelöst, dass die Story verändert wird. Tatsächlich lassen sich viele Dinge durch Story »reparieren«, man muss nur entsprechende Zeit investieren, diese Reparaturen auch durchzuführen. Denn leider führen solche nachträglichen Produktionsentscheidungen von als »klein« empfundenen Bestandteilen der Story dazu, dass die Narration im Gesamtzusammenhang oder im Bezug zum Spiel oftmals keinen Sinn mehr ergibt. Denn das ist ein wichtiger Zweck, den Spielestorys erfüllen: Sie müssen auf einer Bedeutungsebene gelesen alles »rund« machen und Sinn ergeben. Ein Fall, in dem das nicht gelang, ist meines Erachtens das Narrative Design von Rhianna Pratchett in Thief (4). Die Rahmenhandlung – man kommt in der Stadt von Thief an – passt nicht zur Binnengeschichte und dem, was man im Spiel tatsächlich macht. Es gibt einen »ludonarrativen Disconnect«, also einen Konflikt oder Widerspruch zwischen der in Cutscenes erlebten, geskripteten Erzählung und der

durch das Gameplay erlebten Handlung. Die mentale Auflösung der Situation ist schwierig, das Spiel fühlt sich nicht rund an.

Glücklicherweise haben sich die Zeiten in den letzten Jahren in vielen Entwicklungsstudios geändert. Dass man mit hervorragenden Storys gute Spiele machen kann, beweisen von großen bis hinunter zu Indie-Studios Spiele wie The Witcher 3, If on a Winter's Night: Four Travelers oder Beholder 3, an dem ich als Narrative Director mitwirken durfte. Hier wird Story nicht nur als Verpackung, sondern als bestechendes Verkaufsargument angesehen.

Schließen sich offenes Gameplay und dichte Story aus?

Gameplay und Story können exzellent miteinander verwoben werden, es kommt nur darauf an, auf welchen Ebenen man welche Handlung erzählt und wie viele Einflussmöglichkeiten man für Spielende schafft. Denn mit der Skalierung der Einflussnahme auf mehreren Ebenen der Erzählung kann die er-

wünschte »player agency«, also die Handlungsoffenheit für Spielende, sehr gut mit einer geskripteten Story verknüpft werden. Die Faustregel heißt: Je mehr Einfluss der Spieler auf die Handlung hat, desto kleiner muss das Erzählte werden. Man denke in der Vertikalen auf mehreren Ebenen der Erzählung, zum Beispiel Meta-Plot (also die das ganze Spiel überspannende Handlung) über Makro-Plot über Mikro-Handlung. Ich mache das an einem griffigen Beispiel fest: The Witcher 3 von CD Projekt Red. Der Meta-Plot ist die Rahmenhandlung rund um Ciri und ihr Erbe. Die Suche des Helden des Spiels, Geralt von Riva, nach seiner Ziehtochter Ciri und ihrem Schicksal sowie ihre Beziehung zur Wilden Jagd ist die höchste Ebene der Erzählung. Sie ist daher auch die linearste Handlungsebene. Das muss sie auch sein, denn hier zieht sich die Spannungsebene über das ganze Spiel und muss von vorne bis hinten rund sein. Das bedeutet, das Was der Erzählung muss von den Entwicklern festgelegt werden, das Wie aber können die Spielenden bestimmen. Tiefgreifende Änderungen an dem großen Handlungsbogen würden den Charakter des Spiels grundlegend verändern. Das lässt sich in einem Spiel mit Videosequenzen aus Budgetgründen oft nur schwer einrichten. Die Einflussmöglichkeiten der Spieler (die die »player agency« herstellen) sind hier klein. Wir definieren Ciris Charakter, ihre Weltansicht, wie hart sie ist – und ob sie zum Schluss lieber in die Freiheit ziehen möchte, anstatt ihr Erbe anzutreten.

Die Makro-Handlung von The Witcher 3 spielt sich darunter ab. Hier sprechen wir über einen langen, den Kontinent überspannenden Erzählbogen. Die berühmte Hauptquest um den Blutigen Baron in Velen zum Beispiel ist so eine Makro-Handlung. Immer-



Die Wilde Jagd ist in The Witcher 3 die große Bedrohung.



hin führt sie uns durch die ganze Region. Wir entscheiden in der Höhle unter der Eiche darüber, wer lebt und wer stirbt, ob der Baron mit seiner Frau und seiner Tochter wiedervereint wird oder nicht. Keine der Entscheidungen führt zu einer simplen Geschichte – ein klassisches Dilemma –, doch wir haben die Kontrolle über die verzweigte Handlung. Die Enden sind natürlich auch geskriptet, sie werden wiederum von Zwischensequenzen begleitet und müssen also im Vorhinein festgelegt werden, haben aber gerade dadurch einen hohen emotionalen Mehrwert. Die Makro-Ebene beeinflusst nicht den Hauptspannungsbogen des Spiels. Daher können wir hier tiefgreifende-

re Entscheidungen treffen und den Ausgang der Handlung in größerem Umfang kontrollieren. Und doch ist die Geschichte um zwei Väter, die einfach auf der Suche nach ihren Kindern sind (Geralt und der Blutige Baron), thematisch das Herz der Spielhandlung.

Kleine Geschichten

Die Mikro-Handlung auf der untersten Erzählebene bildet das klassische offene Gameplay und die dort zu findenden kleinen Quests ab. Wir ziehen durch die Welt des Spiels und begegnen am Wegesrand Menschen mit Geschichten. Zum Beispiel treffen wir Bauern, die einen Deserteur am Baum aufhängen möchten. Wollen wir eingreifen?

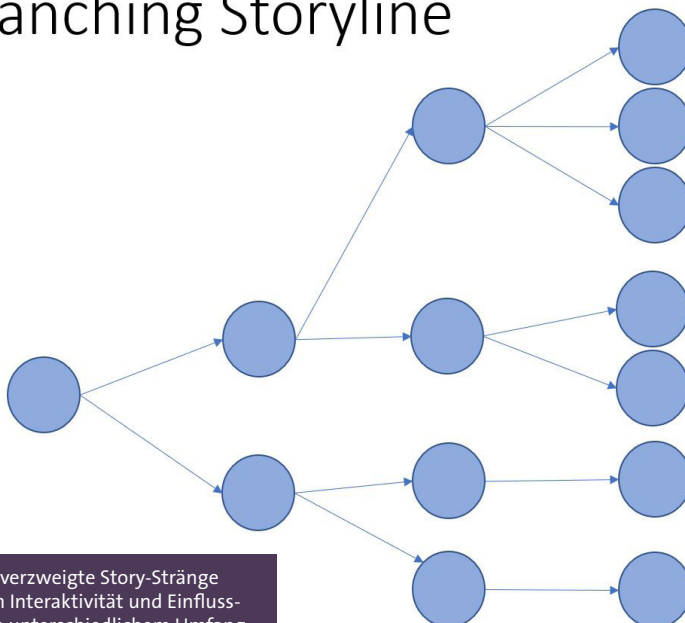
Wenn ja, helfen wir den Bauern oder verhindern wir den grausamen Tod des Deserteurs? Die Geschichten sind klein, daher besitzen wir die volle Kontrolle darüber, wie sie ausgehen. Wir können auch einfach wegreiten und die Situation ignorieren.

Die Strukturierung der Handlung auf diese unterschiedlichen Erzählebenen mit verschiedenen Handlungsoptionen für Spieler sorgt einerseits durch die Bindung an die gut entworfenen, nahbaren Charaktere und ihr Schicksal für ein hohes Identifikationspotenzial. Man erzählt hier aber andererseits mit eingeschränktem Entscheidungspotenzial folgerichtig die Geschichte anderer Figuren statt der eigenen, nämlich zum Beispiel Ciris. Doch darunter liegt eine offene Spielwelt, in der man das Schicksal der eigenen Spielfigur – nämlich Geralt von Riva – in die Hand nehmen und selbst bestimmen kann. Wegen dieser drei Erzählebenen, die The Witcher 3 meisterhaft miteinander verbindet, gilt das Rollenspiel auch sieben Jahre nach Erscheinen immer noch als Meisterstück der Erzählkunst in Spielen.

Fazit

Es gibt also sehr viele gute Stories in Computerspielen – es ist nur eben nicht immer dieselbe Art des Erzählens, die hier die gute Story ausmacht. Was zum einen Spiel hervorragend passt, mag beim nächsten fremd und überladen wirken. So wie Bücher nicht eine Form des Erzählens besitzen, sollten wir uns bei Spielen auch daran gewöhnen, dass es nicht mehr »die Spiele« und »die gute Spielestory« gibt. Spiele sind ein vielfältiges Medium, das von Erzählkunst auf vielen Ebenen und in verschiedenen Weisen profitieren kann. Die Kunst liegt darin herauszufinden, welche Form der Erzählung für das jeweilige Spiel die richtige ist. ★

Branching Storyline



Mehrere verzweigte Story-Stränge gestatten Interaktivität und Einflussnahme in unterschiedlichem Umfang.