

Storys in Spielen – und ihre Figuren

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

The Witcher, Mass Effect, Gothic: Sie alle liefern uns denkwürdige Auftritte ikonischer Helden und Bösewichter. Doch was macht Figuren so charismatisch? Und wieso scheitern so viele Spiele daran, sie zu erschaffen? Von Christian Schwarz



Was haben Vaas Montenegro, Geralt von Riva und Arthur Morgan gemeinsam? Sie alle sind ikonische Videospielecharaktere, die trotz ambitionierter Versuche der Spielschaffenden einfach nicht totzukriegen und seit vielen Jahren aus dem kollektiven Gedächtnis der Gaming-Popkultur nicht mehr wegzudenken sind. Doch gleichzeitig gibt es immer wieder prominent platzierte Figuren in Blockbustern, denen aller bombastischen Inszenierung und schier endloser Werbebudgets zum Trotz nur ein kurzes Leben auf unseren Bildschirmen vergönnt ist, bevor sie eher früher als später wieder in der digitalen Abstellkammer landen (ja, Lady Dimitrescu aus Resident Evil Village, wir meinen Dich!). Das sind zwei Extreme, wie wir Figuren in Videospiele wahrnehmen. Entweder als derart herausragend gut oder schlecht, dass sie in Erinnerung bleiben. Oder als Fast Food, das nur dick aufträgt, aber weder satt macht noch unsere Geschmacksnerven kitzelt. Zwischen diesen Extremen existieren jedoch tatsächlich jede Menge Stufen mit Figuren, die für Story und Spielfortschritt auch gar nicht herausragend sein müssen, weil sie etwa in dem spieleigenen Kontext eine ganz andere Aufgabe haben oder den übrigen Figuren eine Bühne bereiten.

Das allein ist nur ein verschwindend kleiner Teil der riesigen Maschinerie zur Erstellung ikonischer Figuren in Videospiele. Um herauszufinden, wie diese genau funktioniert und welche ihrer Zahnräder auf welche Weise ineinander

Der Hype um Lady Dimitrescu war groß. Allerdings verpuffte er auch schnell.



der greifen, haben wir mit Leuten gesprochen, die es wissen müssen. Herausgekommen ist ein Einblick in den Prozess hinter der Frage: Wie schreibt man interessante

Charaktere? Dazu haben wir ein Interview mit Björn Pankratz, Creative Director von Piranha Bytes (Elex 2), und Nicolas Lietzau (Enderal, Gothic Remake) geführt.





Red Dead Redemption 2 erschien 2018 und brillierte wie schon der Vorgänger mit erstklassigen Charakteren.

»Fluch der Karibik«. Schauen wir uns aber die ursprüngliche Bedeutung von »ikonisch« als »bildhaft« an, landen wir bei besagter Zeichentheorie und dem amerikanischen Semiotiker Charles Sanders Peirce (1839-1914). Der unterteilte alle Arten von Zeichen, also sprachliche und nichtsprachliche, in die drei Gruppen Ikon, Index und Symbol (siehe Kasten). Sprechen wir von ikonischen Charakteren, meinen wir also zum einen Figuren, die auf trivialer Ebene die genannten Attribute mitbringen. Zum anderen stehen ikonische Charaktere auch immer für ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen Zeichen und Bezeichnetem. Das Zeichen sind die Figuren selbst, und das Bezeichnete ist die Rolle, für die sie im Kontext der Spielwelt sowie der Geschichte stehen. Dieser Gedanke führt uns zu den sogenannten »Archetypen«, also grundlegenden Figurenschablonen, die sich in der Tiefenpsychologie und Mythologie herausgebildet haben. Figuren wie »der gute Held« oder »der hinterlistige Betrüger« sind zwei Beispiele solcher Schablonen, die neben einer eindeutigen Rolle auch klar definierte moralische Werte mitbringen. Das macht sie gerade in der Anfangsphase für Autorinnen und Autoren als Blaupause einer neuen Figur interessant.

Keine leichte Antwort

Um faszinierende Figuren zu entwerfen, ist zuerst einmal das Handwerk des Schreibens entscheidend, das ein jeder gute Autor beherrschen muss. Ein mindestens genauso großer Teil des Prozesses ist aber durchaus eine »Glaubensfrage«, denn wie einzelne Autoren die Grundzüge ihrer Figuren erschaffen und sie in den (bis dahin) bestehenden Kontext der Spielwelt einbauen, ist höchst individuell – was natürlich auch den Weg zu den Vaas Montenegros und Lara Crofts dieser Welt individuell macht. Daher ist es sinnvoll, zunächst die Frage zu stellen, wie Figuren in Videospiele grundsätzlich entstehen, anstatt dass wir uns sofort auf die herausragenden Exemplare konzentrieren. Bevor wir aber unsere Experten Nico und Björn zu Wort kommen lassen, unternehmen wir noch einen kleinen Ausflug in die auch als »Zeichentheorie« bekannte linguistische Semiotik. Die hilft uns zum einen dabei, uns dem Thema anzunähern und die komplexe Frage zu präzisieren. Zum anderen ordnen wir damit gerade von Marketingabteilungen inflationär verwendete Begrifflichkeiten realistisch ein, was auch der Erwartungshaltung auf Spielerseite zugutekommt.

Von ikonischen Charakteren und linguistischer Zeichenlehre

Glauben wir der Werbung nahezu aller aktuellen Videospiele, sind die erzählten Geschichten fast immer »episch« und die darin

auf tretenden Charaktere mindestens genauso oft »ikonisch«. Aber was heißt das überhaupt? »Ikonisch« bedeutet laut Duden zunächst einfach nur »bildhaft« oder »anschaulich«. Bleiben wir trivial – und schauen nebenher auf diverse Top-Listen im Internet –, zählen wir dieser Bedeutung weitere Attribute wie »beliebt«, »unvergessen« oder auch »einzigartig« hinzu.

An dieser Stelle ist schon grob zu erkennen, wohin die Reise geht: Hans Landa (Christoph Waltz) aus »Inglourious Basterds« erfüllt diese Kriterien ebenso wie Heath Ledgers Joker in »The Dark Knight« oder Johnny Depp als Captain Jack Sparrow in

Aller Anfang ist ... unspektakulär

Wer jetzt glaubt, ein Autor für ein neues Spiel nimmt sich einen Zettel und schreibt munter Dialoge drauflos, dem müssen wir diese romantisierte Vorstellung direkt kaputt machen.



Freunde der Semiotik leben in Spielen (hier Kingdom Come: Deliverance) möglicherweise länger.

UNSERE EXPERTEN



Nicolas Lietzau

Nicolas entschied nach einem katastrophal schiefgelaufenen »Aktivistenjahr« in Guatemala, dass er für das Leben eines Weltverbessers nicht geeignet ist, und wandte sich stattdessen dem Geschichtenerzählen zu. Seither leitete er das Writing für die Skyrim Total Conversion Enderal und für Spellforce 3, inklusive der beiden Addons Soul Harvest und Fallen God. Er veröffentlichte 2020 mit »Dreams of the Dying« sein im Enderal-Universum angesiedeltes Buchdebüt und arbeitet seit vergangenem Sommer für Alkimia Interactive in Barcelona am Gothic-Remake.

Björn Pankratz

Der Creative Director von Piranha Bytes arbeitet seit den Tagen von Gothic vor der Jahrtausendwende an der beliebten Rollenspielserie und ihren (geistigen) Nachfolgern. Als Head of Story entscheidet er über die Geschichten, die das deutsche Traditionsstudio in seinen Spielen erzählt.





Oder wie Björn Pankratz von Piranha Bytes es sagt: »Ein Charakter besteht aus unheimlich vielen Bausteinen. Das Erste, was da ist, ist immer die Welt und wie sie zusammengesetzt ist: Welche Länder gibt es? Welche Bedrohung hat man? Welche Gesellschaftstrukturen herrschen dort? Und so weiter. Ein NPC existiert nie im luftleeren Raum. Man nimmt sich kein leeres Blatt Papier und designt einen Charakter, sondern man nimmt die ganzen Ressourcen und Parameter, die man hat, und tut die zusammen.«

Was auf den ersten Blick zunächst sehr analytisch klingt, ist tatsächlich schon ein immenser Teil der kreativen Arbeit der Autoren, denn allein der Bedarf nach einer bestimmten Figur definiert in der Regel schon einen Teil ihrer Eigenschaften: »Ein Typ, der mit einem Klemmbrett vor einem Lagerhaus

steht, der hat schon auf eine gewisse Art und Weise seinen Charakter vorgegeben. Der passt auf, der ist sehr vorlaut, der hat ein durchgedrücktes Rückgrat, steht da und ist oberlehrermäßig drauf und so weiter«, führt Björn für uns weiter aus.

Piranha Bytes unterteilt außerdem ganz klar in wichtige und unwichtige Charaktere: »Mit den wichtigen fängt man an und schaut, dass man eine Gesellschaftsstruktur oder eine Population aus einer Handvoll Charakteren erstellt, bei denen man sagt, die sind jetzt prädestiniert. Die kriegen einen Namen, eine entsprechende Gildenzugehörigkeit und so weiter. Das sind alles Dinge, die muss man ganz am Anfang festlegen, bevor man überhaupt die erste Zeile Dialog schreiben kann.« All diese Informationen werden bei Piranha Bytes zunächst in einem Charakterbogen erfasst und anschließend vom Team weiter ausgearbeitet. Dabei haben alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowohl die Möglichkeit Mechaniken als auch Charaktere sowie Dialoge einzubringen, wenn sie es denn wollen.

Nach einem ersten Austausch bezüglich der Wünsche der Belegschaft fürs neue Spiel gibt Björn als Creative Director (O-Ton: »Suppenkasper, der die ganzen Sachen zusammenrührt«) eine gewisse Struktur vor, »wie

das ungefähr laufen könnte«. Von dort geht es ins sogenannte »detailed design«, wo entweder alleine im stillen Kämmerlein oder in kleinen Gruppen detaillierte Ausarbeitungen entstehen und alle Ergebnisse von dort direkt ins firmeninterne Wiki wandern.

Mit Koks und Absinth zu starken Charakteren?

Für die ersten Schritte zu glaubhaften Charakteren in Videospielen geht sprudelnde Kreativität also Hand in Hand mit »langweiliger« Struktur und Ordnung. Ein sauberes Handwerk sowie eine pragmatische Methode sind für Autoren unerlässlich, um in der Branche arbeiten zu können. Doch wie kann letztere aussehen? Gibt es dafür überhaupt eine pauschale Antwort?

Nicolas Lietzau, Autor im Team der Skyrim-Mod Enderal, hat dazu eine sehr treffende Antwort parat: »Schreiben ist ebenso Handwerk wie Glaubensfrage. Schreibratgeber, die behaupten, die perfekte Formel™ gefunden zu haben, gibt es ebenso viele wie obscure Selbsthilfebücher, und während davon einige vielleicht nützlich sein mögen, ist der Großteil davon ebenso dubios wie die Biographie des selbsternannten »Experten« bei einem zweiten Blick. Was ist also die Antwort? Ist der Weg zu ikonischen Charakteren tatsächlich, sich in waschechter Early-Stephen-King-Manier mit einer Flasche Absinth und einer Prise Koks bewaffnet ins Hotelzimmer zu sperren und die Muse die Arbeit machen zu lassen? Oder sind Storys und Charaktere etwas, das sich mit präzisen Plänen, effektiver Maschinerie und technischem Know-how ebenso zuverlässig erschaffen lässt wie ein Mikrochip oder ein Auto? Mein Ansatz liegt ganz klar (und unsexy) in der Mitte. Meine besten Storys schreibe ich dann, wenn ich meine analytische und intuitive Seite vereine.«

In Nicos Aussagen finden sich auch Parallelen zum Vorgehen von Piranha Bytes wieder. Für ihn ist es wichtig, vor dem »aufregenden und kreativen Teil« seiner Arbeit zunächst ein paar wichtige pragmatische Fragen zu klären. Unter anderem: Welche Funktion erfüllt der Charakter im Rahmen der Handlung? Ist er ein Antagonist, ein

SEMIOTIK ERKLÄRT

Die unterschiedlichen Zeichenarten der Semiotik bedeuten im Einzelnen:

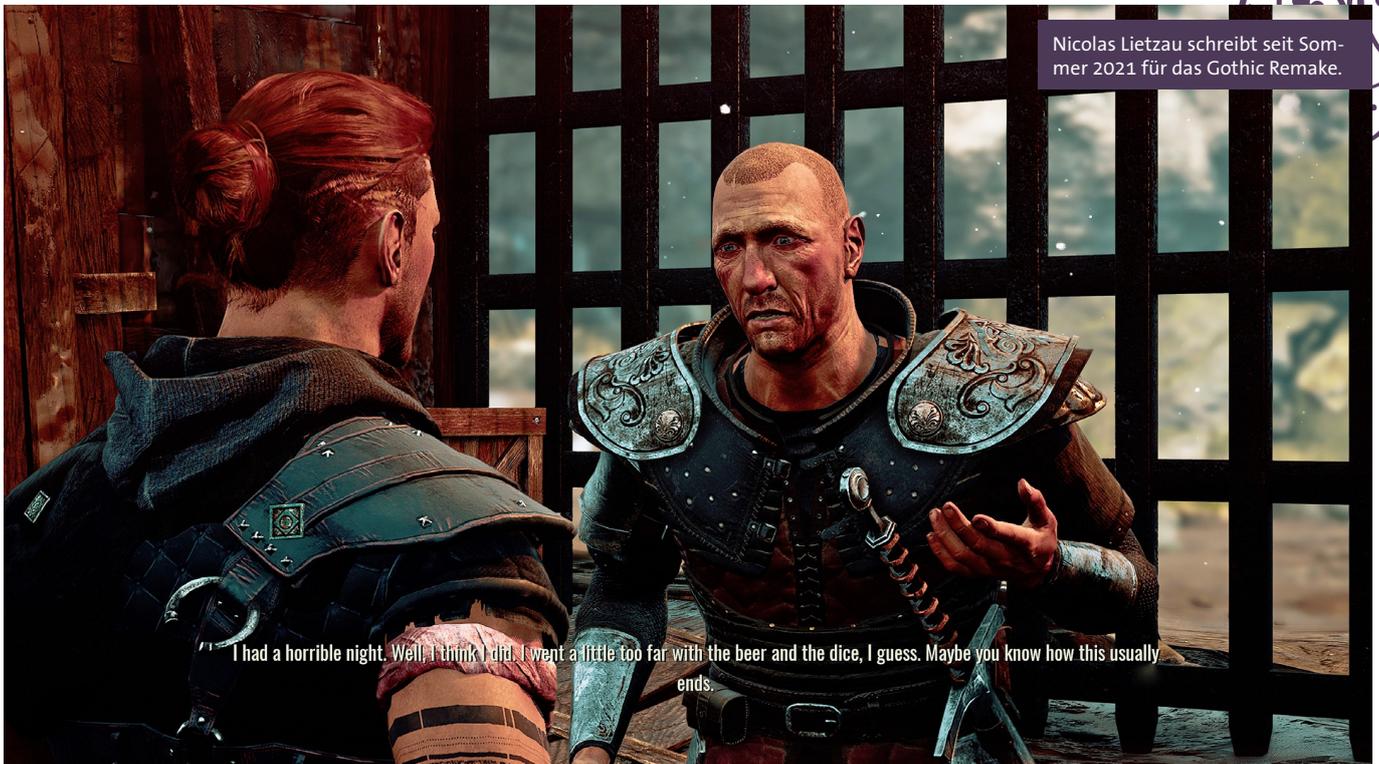
- **Ikon:** Hier liegt ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen dem Zeichen und dem Bezeichneten vor. Wenn jemand beispielsweise eine rote Frucht auf ein Blatt Papier malt und ihr darin einen Apfel erkennt, dann handelt es sich bei der Zeichnung auf dem Blatt um ein ikonisches Zeichen.
- **Index:** Bei diesem Zeichen liegt ein Folgeverhältnis vor, beziehungsweise es kann auch als »Anzeichen« verstanden werden. Rauch ist beispielsweise in der Regel ein Anzeichen für Feuer oder ein torkelnder Gang für Alkoholkonsum.
- **Symbol:** Bei symbolischen Zeichen gibt es weder ein Ähnlichkeits- noch ein Folgeverhältnis. Die Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem ist völlig willkürlich und muss von uns erst erlernt werden. Beispiele dafür sind etwa Verkehrsschilder oder auch unsere Sprache. Denn es ist absolut willkürlich, dass ausgerechnet das Wort »Zebra« ein mittelgroßes gestreiftes Tier bezeichnet – und nicht etwa das mindestens ebenso passende Wort »Blumenkohlhoren«.

Tharael Narys (Enderal) entwickelte sich trotz vieler Ecken und Kanten zum Publikumsliebbling.





Nicolas Lietzau schreibt seit Sommer 2021 für das Gothic Remake.



Protagonist oder ein Sidekick? Wie viel Raum hat er in der Story? Und wie soll der Rezipient den Charakter erfahren? Handelt es sich bei seinem aktuellen Projekt um ein Videospiel – wie etwa das Gothic Remake, an dem er gerade mitschreibt –, erweitert sich dieser Fragenkatalog nicht nur um die Punkte Budget für Screenshot und Dialoge, sondern auch um die Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielfigur.

»Schreibe ich ein Mitglied der Helden-Gruppe, mit dem der Spieler eine emotionale Bindung aufbauen soll, einen wichtigen, aber distanzierten Charakter, der hauptsächlich in Cutscenes auftritt, oder vielleicht nur einen Nebencharakter, der eine Quest vergeben soll?«, erklärt er. »Da fast all diese Aspekte Auswirkungen auf die anderen Departments des Spielesstudios haben, müssen sie früh in der Entwicklung geklärt sein.«

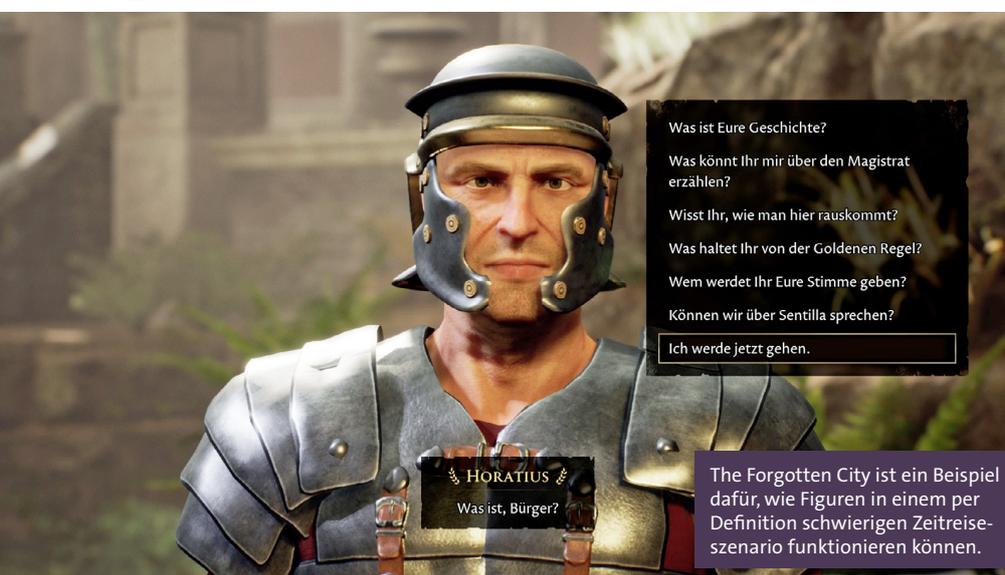
Ist komplexe kreative Entfaltung bei der Erschaffung von Videospieldfiguren also erst im zweiten Schritt nötig, nachdem zunächst Parameter und Regeln der Welt bereits eine Charakterzeichnung vorgeben? »Das ist falsch gefragt«, entgegnet ein leicht entrüsteter Björn Pankratz und fügt an: »Das ist schon ›sich entfalten‹.«

Auch für Nico sind diese Arbeitsschritte untrennbar miteinander verbunden und finden parallel statt: »Während ich mich aber mit all diesen Fragen auseinandersetze, tritt meine intuitive Seite langsam in Aktion: Aus Ideenketten, Gefühlen und Assoziationsketten formt es langsam eine Art Lehmfigur des Charakters, der immer mehr Kontur annimmt. Hier ist es teilweise schwer für mich zu begründen, warum ich manche Entscheidungen treffe: Meistens läuft es auf eine Art Bauchgefühl heraus und was sich eben richtig anfühlt. Das mag der Albtraum eines jeden

Producers sein, aber erfahrungsgemäß ist ein wenig Vertrauen in das eigene Unterbewusstsein hier essenziell. Meiner Meinung nach resonieren gute Charaktere deshalb so tief mit uns, weil sie auf packende Art und Weise menschliche Erfahrungen und Facetten abbilden – und so nützlich unsere bewusstsanalytische Seite auch sein mag, wenn es um solche Themen geht, ist ihr unsere Intuition meiner Erfahrung nach haushoch überlegen.«

In dieser Phase seiner Arbeit beginnt Nico dann damit, erste Notizen zum Charakter aufzuschreiben. Dabei handelt es sich etwa um lose Dialogketten oder einzelne Stichwörter. Wichtig ist ihm dabei, dem Weg der eigenen Intuition zu folgen, selbst wenn sich die auf diese Art gesammelten Fragmente auch für ihn selbst erst zu einem späteren Zeitpunkt zu einem stimmigen Gesamtbild zusammensetzen.

Um diesen Prozess – beziehungsweise diese beiden permanent parallel ablaufenden Prozesse – für euch greifbarer zu machen, bleiben wir noch einen Moment bei Nicos Bild der Lehmfigur, aus der mal ein Videospieldcharakter werden soll, und versetzen uns gleich in eine Töpferwerkstatt. Während Nicos Intuition fröhlich vor sich hin töpfer, steht seine analytische Seite in Gestalt des kritischen Betrachters »Herr Lietzau« ein Stück abseits der Szenerie und unterwirft den bis hierhin geschaffenen Tonklumpen immer wieder einem Realitätstest: »Passt diese Skizze immer noch in den Rahmen oder habe ich mich davon treiben lassen? Ist diese Story mit der anvisierten Wortzahl und den Inszenierungsmöglichkeiten gut umzusetzen? Eignet sich der Charakter wirklich für das Rollenspiel, für das ich ihn schreibe, oder wäre er doch in einem französischen Kurzfilm oder verschwurbelten Bildungsroman besser aufgehoben?«



CHARAKTERE MIT ABNUTZUNGERSERSCHEINUNGEN

Seit 2012 erschienen vier Teile der Hauptreihe von Far Cry mit jeweils einem für sich genommen sehr gelungenen ikonischen Bösewicht. Die gleiche Machart der Charaktere sowie des übrigen Spiels führt aber auch zu einer verwässerten Wahrnehmung auf Rezipientenseite, was dem eigentlich sehr guten Charakterdesign der eigentlich gut ausgedachten Widersacher schadet.



Vaas Montenegro
(Far Cry 3)



Pagan Min
(Far Cry 4)



Joseph Seed
(Far Cry 5)



Antón Castillo
(Far Cry 6)

Recherche auf dem Ton-Tandem

Hält der Charakter dieser kritischen Prüfung stand, geht auch Nico in die Phase über, die Björn für Piranha Bytes als »detailed design« bezeichnet. Erst mit einer umfassenden Recherche sowie wirklich tiefgreifender Ausarbeitung hat die Figur eine Chance darauf, von uns Rezipienten als besonders, profiliert oder originell – eben ikonisch – wahrgenommen zu werden: »Gerade wenn ich einen Charakter schreibe, der eine ganz bestimmte menschliche Erfahrung abbilden soll oder eine bestimmte Expertise besitzt, ist tiefgehende Recherche unverzichtbar. Meistens sieht das bei mir so aus, dass ich Autobiographien lese oder Menschen interviewe.«

Mit diesen Informationen bewaffnet, geht es sogleich wieder auf die Töpferbank respektive in das Notizbuch, in dem Nico seitenweise Ausarbeitungen über den Charakter erstellt. Das reicht von oberflächlichen Informationen wie Familienverhältnissen über Zusammenfassungen der Lebensabschnitte bis hin zu originellen Details wie der Lieblingsbeleidigung. Gerade Letzteres mag trivial klingen, ist aber aus zwei Gründen wichtig: Wer von euch schon einmal als Spielleiter bei einem Pen&Paper-Rollenspiel aktiv war, weiß, dass es nie zu viele Informationen über Charaktere, deren Eigenheiten, die Gestaltung der Welt und ihre Geschichte geben kann, obwohl die Spielergruppe nur einen winzigen Bruchteil davon wirklich erzählt bekommt oder erfährt. Den zweiten Grund beschreibt Nico so: »Wenn ein Charakter andere gerne als »Loser« bezeichnet, offenbart das eine kompetitive, egoistische und meistens unsichere Seite, während »Heuchler« für ein starkes Gerechtigkeits-

empfinden spricht. »Monster« hingegen zeugt von einer hypermoralistischen Weltsicht.«

Klingt so, als wären wir schon recht weit in diesem Prozess, an dessen Ende ein aus Analyse und Intuition geformter Charakter mit einem dedizierten Profil und breitem Hintergrund steht, der »nur« noch seinen Text braucht. In einer idealen Welt wäre das tatsächlich so. In der Gaming-Branche ist das leider meist nicht der Fall. Dieser Prozess, der in den vergangenen Schritten zur perfekten Rohskulptur führte, muss während der weiteren Entwicklung ständig wiederholt werden. Und das aus zwei Gründen, wie Nico anfügt: »Nicht nur weil sich gerade in der Spieleentwicklung oft in letzter Minute Queststrukturen ändern, ganze Storyabschnitte eingekürzt werden oder die Screenzeit eines Charakters gestaut wird, sondern auch weil man selbst oft erst weiter hinten in der Geschichte merkt, dass einem Fehler unterlaufen sind oder man im

schlimmsten Fall die »Essenz« des Charakters missverstanden hat. In diesen Fällen heißt es dann im Kontext der Möglichkeiten: improvisieren und nicht verzweifeln.«

Für die eingangs gestellte Frage nach der Erschaffung ikonischer Charaktere ist hier eine ganz wesentliche Information enthalten: Die Entwicklung von Videospiele ist dynamisch, und Einsatz sowie Präsentation des Charakters hängen nicht vom Autor ab. Wenn wir uns also in kommenden Titeln über vermeintlich schlechte Arbeit der schreibenden Zunft aufregen, sollten wir auch im Hinterkopf behalten, dass hier andere Stell-schrauben zur unbefriedigenden Spielerfahrung beigetragen haben könnten.

Was ikonische Charaktere brauchen

Beherrschen Autoren ihr Handwerk, haben sie bis hierhin die Mühe für die aufwändige Ausarbeitung der Hintergründe ihrer Figuren auf sich genommen, und steht die Entwick-

Jespar (Enderal) begegnet uns als charmanter Schurke, seine zynische, verbitterte und melancholische Seite offenbart sich erst später.





Tealor Arantheal (Enderal) ist eine Inversion des Jung'schen Archetyps des »Königs«.

lung des gesamten Projekts generell unter einem guten Stern, haben die entworfenen Figuren bereits sehr gute Chancen, uns Spielern länger im Gedächtnis zu bleiben und sich einen Platz im Olymp der Popkultur zu erkämpfen. Darüber hinaus gibt es für Autoren noch Möglichkeiten, ihre Figuren »ikonischer« zu gestalten, von einem Patentrezept will Nico aber nichts wissen: »Hier gibt es meiner Meinung nach keine klare Antwort. Und wie bei allen kreativen Prozessen ist das auch irgendwo Glaubensfrage. Ich persönlich empfehle Junior-Writeern immer, ihre Figuren auf fünf für mich sehr wichtige Kriterien zu prüfen.« Diese Kriterien wollen wir uns natürlich auch anschauen und sie von Nico näher beleuchten lassen:

- **Kontraste:** »Der Punkt bezieht sich auf die Tatsache, dass Menschen komplexe Wesen sind. Diese Komplexität variiert, aber selbst die aalglatteste Persönlichkeit hat in der Regel zwei Seiten, die im Widerspruch stehen. Weil diese Widersprüche uns menschlich machen, hauchen sie Charakteren Leben ein.«
- **Extreme:** »Wir lieben sie! Ob dieses Extrem nun eine Charaktereigenschaft oder eine Fähigkeit ist, von extremen Figuren geht eine gewisse Faszination aus, ob nun negativ oder positiv. Extremer Hunger nach Gerechtigkeit ist eine ebenso interessante Prämisse wie extreme Intelligenz.«
- **Schwächen:** »Der für mich jedoch wichtigste Punkt sind Schwächen. Vielleicht hat es mit meiner eigenen Lebensgeschichte zu tun, aber ich fand es oft schwer, mich mit quasi unantastbaren Helden wie dem klassischen Superman oder, um ein jüngeres Beispiel zu nehmen, Brie Larsons Captain Marvel zu identifizieren. Charaktere sind Destillate, aber für mich verlieren sie an Identifizierbarkeit, wenn sie zu glatt sind: plumpe und statische Idealfiguren, deren Probleme ausschließlich in der Außenwelt stattfinden.«
- **Dunkelheit:** »Sie arbeitet mit unserer Faszination für die Schattenseiten der Menschheit. Es muss aber nicht immer ins Kriminelle gehen, wie es bei fantastischen Charakteren wie Vaas Montenegro aus Far Cry 3, Dexter Morgan aus »Dexter« oder Patrick Bateman aus »American Psycho«

der Fall ist. Oft genügt schon ein kleiner dunkler Fleck, um einen Charakter deutlich spannender zu machen. Nicht zuletzt existiert mit Film Noir ein ganzes Genre, deren Protagonisten auch mit ihren eigenen Schatten zu kämpfen haben.«

- **Authentizität:** »Das ist der nebulöseste Punkt. Wie bereits im Erstellungsprozess erwähnt, bin ich der Überzeugung, dass es einen Teil des Schreibens gibt, der nur schwer analytisch zu greifen ist. Was ich oben als »es muss sich richtig anfühlen« beschrieben habe, könnte man vermutlich auch als »Echtheit« beschreiben.«

Allerdings kann auch Folgendes passieren: Der Autor macht alles richtig, arbeitet seine Figur nach diesem oder einem ähnlichen Gusto vorbildlich aus, und die weitere Entwicklung beschert dem Charakter mehr und mehr Bildschirmzeit. Dennoch kann es sein, dass dieser fast schon per Definition ikonische Charakter nicht die gewünschte Wirkung erzielt und nur als oberflächlich und austauschbar wahrgenommen wird. Warum? Weil es immer auch einen Kontext außerhalb des Spiels gibt. Beispielsweise haben wir den schon erwähnten Vaas Montenegro aus dem 2012 erschienenen Far Cry 3 als einen solchen ikonischen Charakter benannt. Diese Figur war für Ubisoft so erfolgreich, dass das Studio die »Charakterstarker wie faszinierender Antagonist führt in einer Open World einen persönlichen Kleinkrieg mit dem

Spieler«-Karte seitdem in drei weiteren Teilen der Hauptreihe mit minimalen Änderungen spielte. Das geht zulasten der Qualität, denn obwohl sowohl Vaas als auch Pagan Min aus Teil 4 und Joseph Seed aus Far Cry 5 für sich genommen tolle und faszinierende Charaktere sind, nutzen sie sich durch die immer gleiche formelhafte Machart von Ubisoft sehr stark ab. Das führt dann so weit, dass wir Far Cry 6, bei dem Giancarlo Esposito den Antagonisten Antón Castillo mimt, schon gar nicht mehr ernst nehmen und es als »Open-World-Hotspots abklappern mit Gus Fring« abspeichern. Mit Sicherheit tragen das Überangebot an Spielen sowie die schnelle Verfügbarkeit und auch die »Fast-Food-Mentalität« der Rezipienten zu einer kritischeren Bewertung von Figuren bei. Angewendet auf die oben genannten Punkte bedeutet das: Wenn jeder Antagonist in Far Cry nach einem so ähnlichen Muster entsteht, kann er dann noch authentisch sein? Dunkelheit wird erwartbar und verliert somit ihre Faszination. Auch der Punkt »Extreme« nutzt sich stark ab, wenn die Kontrahenten alle extrem sind und sich diesbezüglich von Teil zu Teil sogar steigern müssen.

Selbstredend ist die Wahrnehmung auch ein Stück weit immer etwas Individuelles und der Grat zwischen »sich wiederholen« und dem »unverkennbar eigenem Stil« sehr schmal. Böse Zungen stellen sich beispielsweise in jedem neuen Titel von Piranha Bytes die Uhr, wann sie auf den »Xardas-Charakter« treffen, während Fans sich über die Treue zur lieb gewonnenen Tradition freuen.

Apropos Piranha Bytes: Zum Thema Gestaltung von Bösewichten haben wir natürlich auch Björn Pankratz befragt. Für einen erfolgreichen Antagonisten haben sich bei ihm in mehr als 20 Jahren Entwicklungserfahrung folgende drei Faktoren herausgebildet:

- **Nachvollziehbarkeit:** »Heute ist keiner mehr einfach so böse. Die Menschen sind ein bisschen anspruchsvoller geworden und finden Geschichten langweilig, die platt sind. Das heißt, sie brauchen viel mehr Hintergrundwissen über den Antagonisten. Wenn ich ihn nachvollziehen kann,



Zu ikonischen Charakteren der jüngsten Vergangenheit zählt definitiv Johnny Silverhand in Cyberpunk 2077.





dann kann ich auch im Endeffekt gewisse Sympathien für einen Bösewicht empfinden. Das heißt, einen gelungenen Bösewicht muss ich zwar als gefährlich einstufen, ihn aber gleichzeitig auch auf eine gewisse Art und Weise irgendwie mögen.«

- **Umkehrbarkeit:** »Eine der interessantesten Geschichten, die man erzählen kann, und Triebfeder eines Spielers oder eines Zuschauers ist, dass sie gerne den Bösewicht umkehren wollen, weil er ja eigentlich cool ist. Wenn ich etwa als Luke Skywalker Darth Vader sehe und mich frage, wer eigentlich der Typ hinter dieser Maske ist, und ihn so gerne erreichen will, dann bringe ich da Emotionen rein. Das heißt, der Wunsch muss beim Zuschauer/beim Spieler da sein zu versuchen, den Bösewicht umzudrehen.«
- **Allgegenwärtige Bedrohung:** »Die Bedrohung durch diesen Charakter muss allgegenwärtig sein. Ich muss ständig daran erinnert werden, dass dieser Bösewicht da ist und überall seine Finger im Spiel hat. Wie Voldemort, der so präsent ist, dass man Angst davor hat, seinen Namen auszusprechen. Man redet nicht von Voldemort sondern von ›Du-weißt-schon-wem‹. Warum? Weil die Todesser zuhören.«

Zum einen sehen wir in Björns Äußerungen eine Schnittmenge zu Nicos Philosophie. Zum anderen wird aus diesem Vorgehen einmal mehr deutlich, dass Autoren mit festen Säulen arbeiten, die sich individuell im Laufe der Jahre und der gemachten Erfahrung herausbilden. Schauen wir uns exemplarisch die Figur des Inquisitor Mendoza aus Risen (2009) an, finden wir die genannten Punkte wieder: Die Bedrohung durch die Inquisition, die Mendoza anführt, ist allgegenwärtig und auch für unseren Charakter viel greifbarer als die Gefahr durch irgendwelche abstrakten Titanen: Fallen wir ihren Häschern in die Hände, war es das zunächst mit spielerischer Freiheit. Trotz dieser Bedrohung ist das Handeln des Inquisitors nachvollziehbar, da er aus seiner Perspektive im rechten Sinne zu handeln glaubt.



Die Herausforderung, einen Charakter mit Vorgeschichte auch für ein neues Publikum zu gestalten, hat CD Projekt Red mit Bravour gemeistert.

Zwar entwickelt die Figur erst im Laufe der Handlung ihren Wahn und stellt sich als tatsächlicher Antagonist heraus, allerdings merken wir auch Grundzüge der Umkehrbarkeit. Wenn unser namenloser Held zusammen mit Mendoza den Vulkan erforscht, haben wir die Hoffnung, dass durch diese Zusammenarbeit am Ende alles gut wird. So bleiben wir emotional mit unserem Konterpart verknüpft, bis das unvermeidliche Finale beginnt.

Fazit

Nachdem wir uns nun die Vorgänge zur Charaktererstellung in Spielen haargenau angeschaut haben, wollen wir natürlich auch unsere Erkenntnisse herausstellen. Dazu haben wir elf Thesen aufgestellt:

- Jeder gute Autor muss sein Handwerk meisterhaft beherrschen, allerdings ist die Anwendung individuell. Folglich gibt es kein Patentrezept zum ikonischen Charakter.
- Bevor die erste Zeile Dialog geschrieben wird, braucht es viele Überlegungen und Ausarbeitungen zur Figur, deren Fülle der Spieler so wahrscheinlich nie zu Gesicht bekommt.
- Die umfassenden Ausarbeitungen erfolgen zu einem frühen Zeitpunkt in der Entwicklung, weil viele andere Abteilungen mit diesen Daten arbeiten.

- Wirklich gute Charaktere erzeugen eine starke Resonanz in den Rezipienten, weil sie auf packende Art und Weise menschliche Erfahrungen und Facetten abbilden.
- Videospieldevelopment ist dynamisch, sodass sich Budgets oder Prioritäten in der Bildschirmzeit für Charaktere ändern können. Das kann sich negativ auf die ursprüngliche Vision des Autors und somit auf die Wahrnehmung der Figur bei der Spielerschaft auswirken.
- In der Anfangsphase gemachte Fehler können später nur schwer korrigiert werden, und auf neue Umstände in der Entwicklung lässt sich nur bedingt reagieren, was möglicherweise zu Substanzverlust bei den Charakteren führt.
- Der Prozess, sich der Figur zu nähern, sie zu hinterfragen und gegebenenfalls neu auszurichten, bedarf ständiger Iteration.
- Für Autoren ist es hilfreich, sich eine Liste von Faktoren anzulegen, auf die sie ihre Figuren immer wieder abklopfen, um ihnen so konsistent Tiefe zu geben.
- Videospieldevelopment funktionieren nicht ohne realweltlichen Kontext. Eine für sich sehr gut ausgearbeitete Figur verliert an Wirkung, wenn nach dem gleichen Schema schon altbekannte Figuren in den zwei Vorgängern auftreten.
- Das Überangebot von Spielen sowie die schnelle Verfügbarkeit in Kombination mit einer gewissen »Pflicht zum kommerziellen Erfolg« für Publisher und Entwickler – sprich: die Gestaltung der aktuellen Spielereislandschaft – verhindern zu einem gewissen Teil die Entfaltung von Figuren auf Rezipientenseite. Das führt zu einer oberflächlichen Wahrnehmung.



In der Figur des Inquisitors Mendoza aus Risen finden sich alle Faktoren wieder, die Piranha Bytes für einen guten Schurken für unerlässlich hält.

Der Weg von einer flüchtigen Idee oder einem ersten Bedarf hin zu einem wahrlich ikonischen Charakter ist weder ein leichter noch sieht er jedes Mal gleich aus. Die Autoren tragen eine große Verantwortung, haben aber bei Darstellung und Einsatz oft nicht das letzte Wort. Letztlich sind es Attribute und Fähigkeiten wie Handwerk, Kreativität, Beharrlichkeit und (Selbst-)Reflexion, aber auch eine gute Prise Glück, die schließlich zu einer perfekten Figur führen. ★

