

Schriftarten in Spielen

WICHTIGE Typen

Ein A ist ein A? Das Design unserer Schriftsprache ist eine Kunst, die unbemerkt Geschichten erzählen kann. Von Martin Dietrich

Pentiment ist nur eins der jüngeren Beispiele dafür, wie unterschiedliche Fonts (Schriftarten) genutzt werden können.



Mit über 9.000 ausgestrahlten Episoden gehört die Spielshow »The Price is Right« zu den erfolgreichsten und langlebigsten Fernsehsendungen der USA. Sie war nicht nur die Vorlage für den deutschen Ableger »Der Preis ist heiß«, sondern beeinflusste auch Grand Theft Auto an einer ganz entscheidenden Stelle: beim Logo.

Die ikonischen Schriftzüge mit ihren überbreiten, serifenlosen Linien, die Entwickler Rockstar seit dem dritten Teil als Cover nutzt, sind angelehnt an den Fernsehklassiker. Rockstar deutet damit nicht nur an, was bei den Machern womöglich häufiger über den TV flimmerte. Die Show wurde in den 70er- und 80er-Jahren berühmt, als Hollywood mit großer Leidenschaft den Aufstieg wie Fall of Gangstern zelebrierte und eine entfesselte Konsumgesellschaft heraufbeschworen wurde. Genau dieser Zeitgeist fasziniert zu der Zeit Rockstar Games, und die Serie Grand Theft Auto parodiert diese Einstellung seit jeher. Die Logoschrift »Pricedown« spiegelt das wider. So wie bei den Spielshowkandidaten dreht sich schließlich auch bei den GTA-Protagonisten alles ums Geld.

Die Designwissenschaft hinter den geschwungenen Buchstaben heißt Typografie und gehört sicherlich zu den am wenigsten beachteten Qualitäten eines Videospiele. Denn Typografie meint nicht nur stilvolle Schriften im Logo, sondern sämtliche Aneinanderreichungen und Gestaltungsweisen des Alphabets in Menüs, der Benutzeroberfläche und in den Untertiteln. Richtig eingesetzt kann sie Spielwelten um Facetten bereichern und selbst schnöde Tagebucheinträge in einen aufregenden Abenteuerroman verwandeln – zumindest optisch. Oder aber eine behutsam aufgebaute Atmosphäre wieder einreißen. Ihr dürft gespannt darauf sein, was hinter dem erst auf den zweiten Blick faszinierenden Phänomen steckt, wie unterschiedliche Spiele Schriftarten einsetzen und was wir sonst noch alles bei den Recherchen für diesen ungewöhnlichen Report herausgefunden haben.

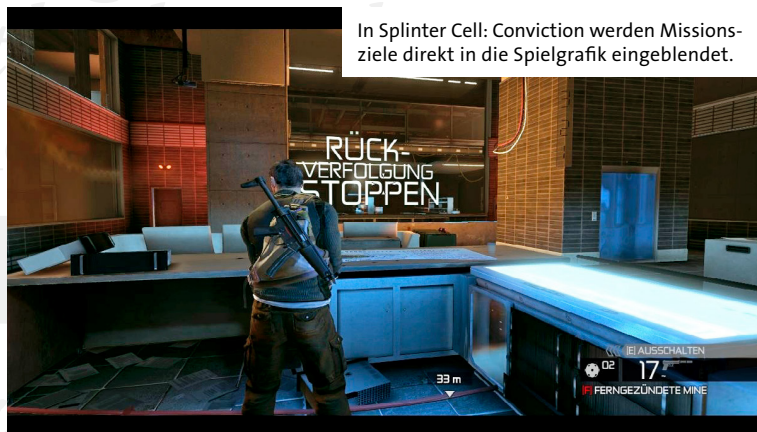
Simpel und doch komplex

»Wenn man sich nicht mit Typografie beschäftigt, denkt man, es ist total simpel und selbstverständlich. Als ich aber das erste

Mal selbst mit Typografie arbeiten musste, bin ich daran verzweifelt«, gibt Sebastian Heße lachend zu. Heße ist Story- und Game-designer beim Kölner Entwicklerstudio Critical Rabbit, das vor Kurzem das melancholische Story-Adventure Fall of Porcupine (Test in Ausgabe 08/23) veröffentlicht hat. Er selbst sei kein Typograf, sagt Heße, aber im Verlauf der Entwicklung musste er sich intensiv mit der Thematik auseinandersetzen.

Fall of Porcupine spielt in einer anthropomorphen Welt. Ein junger Arzt lernt sich selbst, das Kollegium und das marode Gesundheitssystem kennen. Die zahlreichen Dialoge sind nicht vertont und erscheinen wie in einem Comic als schwebende Textbox. Es ist die Gestaltung dieser Textbox, die uns für diesen Artikel interessiert. Denn der Weg dorthin war nicht ganz einfach.

Etwa eine Woche dauere die Suche nach der passenden Schrift, erklärt Heße. Jeder im Team sei beteiligt und suche zunächst eigenständig nach einem Zeichensystem, das die Stimmung des Spiels unterstreicht, gleichzeitig aber auch gut lesbar ist. Anschließend würden alle Vorschläge gesamt-



In Splinter Cell: Conviction werden Missionsziele direkt in die Spielgrafik eingeblenet.



Das Studio Critical Rabbit lizenzierte für Fall of Porcupine die Schrift »Let's Play« für die Dialogboxen.

melt und ein Test mit rund 20 Leuten durchgeführt, um zu ermitteln, welche Kombination aus Schriftart, Sprechblasenfarbe und Animation sich richtig anfühlt.

Stimmung durch Text

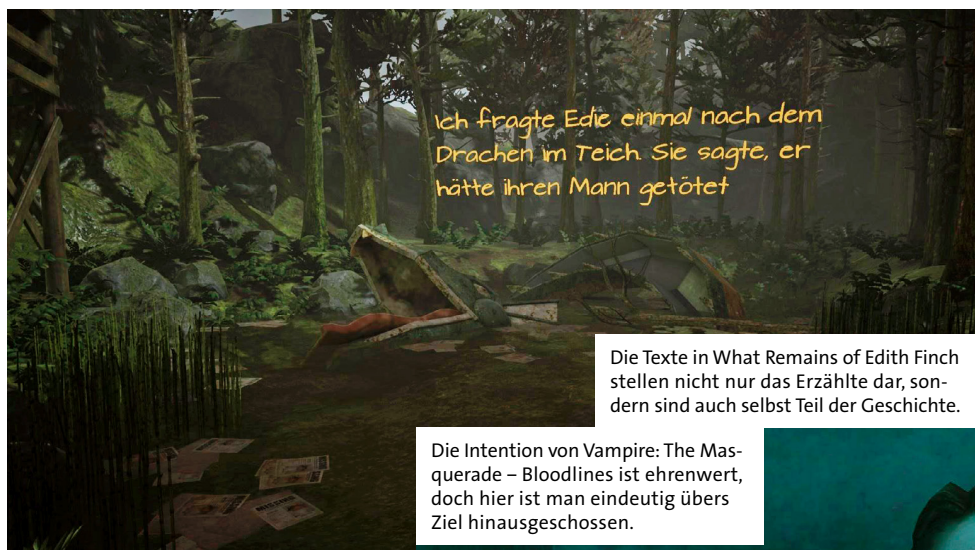
»Mit der Typografie und Animationen kannst du Texte inszenieren«, sagt Heße. »Das heißt, du suggerierst, wo eine Stimme herkommt, indem du die Sprechblase irgendwo platzierst. Oder du arbeitest mit Schriftgrößen oder du lässt sie ein bisschen zittern, um Emotionen darzustellen.« Am Ende entscheidet sich das Team für die Schriftart »Let's Play« mit ihren leicht angeschrägten und gebogenen Buchstaben, die laut Heße die

»Quirkiness der Welt unterstützt, aber ohne es zu sehr zu stilisieren«. Dadurch, dass die Dialogboxen in keiner separaten Textebene erscheinen, sondern Teil der Spielwelt sind, ist es wichtig, die Lesbarkeit zu jedem Zeitpunkt zu garantieren, egal ob die Schrift in einem hell erleuchteten Patientenzimmer oder in einem düsteren Wald erscheint. Daher verwirft das Team irgendwann auch die Idee, jede Figur mit einer eigenen Dialogboxfarbe zu individualisieren – das schafft nur Lesbarkeitsprobleme. Fall of Porcupine registriert zudem je nach Dialogsituation, wo für die Handlung wichtige Charaktere und Objekte stehen, damit Dialogboxen die Sicht nicht versperren.

Keine Selbstverständlichkeit

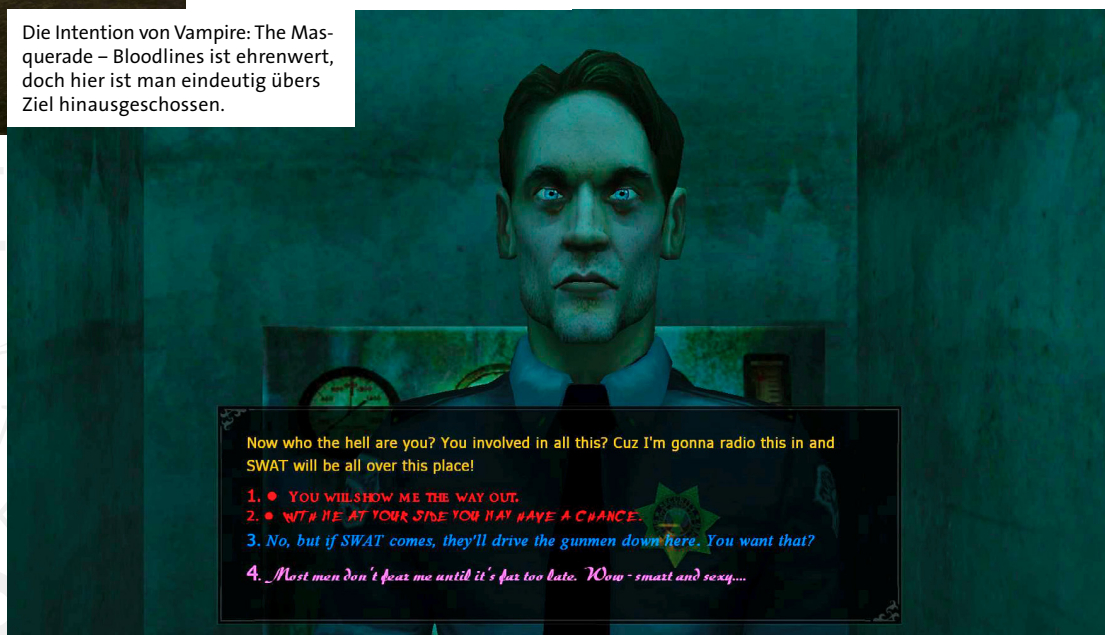
Spieler können optional noch die Texte ein wenig vergrößern, eine andere Schriftart für Betroffene von Dyslexie oder bestimmte Ausprägungen von Farbenblindheit aktivieren. Aufgrund der zuvor erwähnten Einschränkungen seien solchen Optionen aber Grenzen gesetzt, sagt Heße. Die Schrift um das Fünffache zu vergrößern, sei so zum Beispiel nicht möglich, da sonst jede Sprechblase das komplette Bild einnehmen würde. In Sachen Barrierefreiheit ist Porcupine trotzdem schon weiter als manch anderer in der Branche. Selbst große Spiele scheitern immer wieder an Selbstverständlichkeiten. So erschien die Remake-Trilogie Spyro: Reignited Trilogy von 2018 zunächst komplett ohne Untertitel für die Zwischensequenzen. Publisher Activision begründete dies damit, dass es keinen Industriestandard für Untertitel gebe und schon das Original darauf verzichtet habe. Erst nach Protesten erhielt Spyro die gewünschten Texte nachträglich per Patch. Beim Remake der Crash-Bandicoot-Reihe fehlen dagegen bis heute Untertitel für die Zwischensequenzen.

Dabei sind sie gerade für junge Menschen nicht mehr wegzudenken, die Medien an unterschiedlichsten Orten und mit diversen Geräten konsumieren. Einer Studie der briti-



Die Texte in What Remains of Edith Finch stellen nicht nur das Erzählte dar, sondern sind auch selbst Teil der Geschichte.

Die Intention von Vampire: The Masquerade – Bloodlines ist ehrenwert, doch hier ist man eindeutig übers Ziel hinausgeschossen.

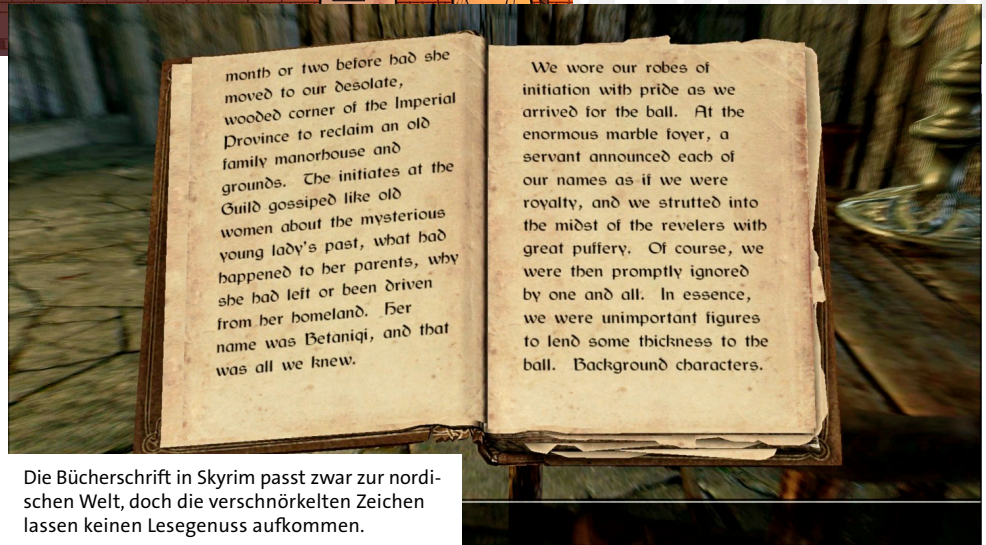




Wem es in Pentiment zu wild wird, der kann eine leichter zu lesende Schrift aktivieren.

schen Charity-Organisation Stagetext zufolge schauen in der Altersgruppe von 18 bis 25 Jahren vier von fünf Personen Filme und Serien mit eingeschalteten Untertiteln. Bei den 26- bis 35-Jährigen sind es noch knapp zwei Drittel. Zahlen von David Tisserand, Projekt Manager bei Ubisoft, belegen das auch für die Gaming-Branche. So sollen 60 Prozent aller Spieler von Assassin's Creed: Origins die optionale Texthilfe angeschaltet haben. Bei Far Cry: New Dawn war sie standardmäßig aktiviert, 97 Prozent der Spieler sollen sie angelassen haben.

Das Argument der von Activision bemängelten fehlenden Standardisierung trifft allerdings einen wahren Kern. Während sich Untertitel bei Film- und Fernsehproduktionen spätestens seit den 1990er-Jahren angeglichen haben, herrscht bei Videospielen oft noch der Wilde Westen. Bei einem Vortrag



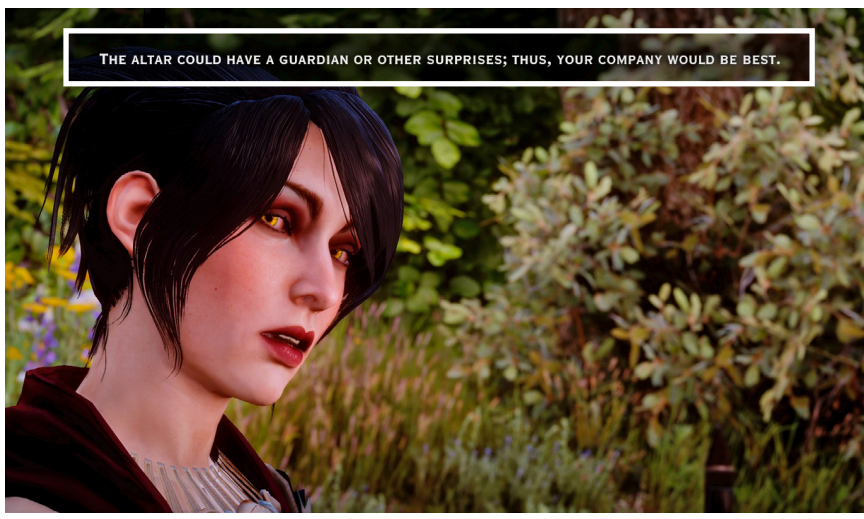
Die Bücherschrift in Skyrim passt zwar zur nordischen Welt, doch die verschnörkelten Zeichen lassen keinen Lesegenuss aufkommen.

auf der Entwicklermesse GDC in San Francisco kam der UX-Designer Ian Hamilton 2019 zu dem vernichtenden Urteil: »Es gibt keine

guten Untertitel in der Gaming-Industrie.« Zwar sehe er in den vergangenen Jahren eine Verbesserung, doch Fehler wie zu viele Zeichen pro Untertitelzeile, kleiner Text oder schlecht zu lesende Schrift seien nach wie vor eher die Regel als die Ausnahme.

NEGATIVBEISPIEL DRAGON AGE

So sollte man es lieber nicht machen. In Dragon Age: Inquisition von Bioware werden die Untertitel am oberen statt am viel üblicheren und deshalb von den Spielern erwarteten unteren Rand dargestellt – warum heißt es sonst wohl »Untertitel«? Außerdem ist alles in Großbuchstaben verfasst, was gerade bei längeren Zeilenblöcken ermüden kann. Die Folge ist, dass Spieler die Dialoge einfach wegdrücken, statt sie zu lesen. Und genau das möchte man als Entwickler eines so umfangreichen Spiels doch eigentlich vermeiden!



Schnörkel oder Nicht-Schnörkel?

Kreativ werden Videospiele vor allem, wenn sie ihr Setting durch Buchstaben sprechen lassen wollen. Das kann gut funktionieren, beispielsweise bei Company of Heroes. Das verwendet ganz authentisch die Schriftart »Hermes«, die auch das US-Militär im Zweiten Weltkrieg nutzte. Oder das Zeichensystem von Alien: Isolation, das mit seiner an Röhrenmonitore erinnernden Optik die Retro-Zukunftsvision des Alien-Universums einfängt. In seltenen Fällen gehen Studios noch einen Schritt weiter. Bei Splinter Cell: Conviction und What Remains of Edith Finch wird das geschriebene Wort direkt in die Spielwelt projiziert und dadurch noch direkter als Storytelling-Werkzeug eingesetzt.

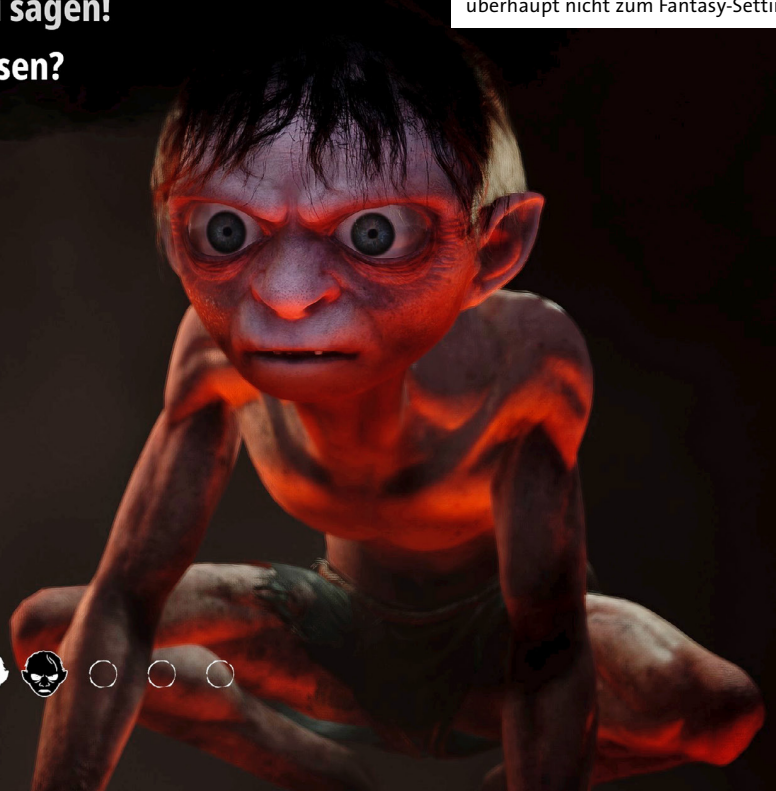
Für das Storykleinod Pentiment ließ Entwickler Obsidian sogar sechs mittelalterliche Schriftarten von Typografieexperten anfertigen, die teilweise von Hand erstellt und digitalisiert wurden. Je nach gesellschaftlichem Stand der sprechenden Figu-

Überzeuge GOLLUM, die Wahrheit zu sagen! Woher soll der Kerzenmann alles wissen?

Krähenvögel
Seine Vögel wachen.

Hexerei
Er wird unsere Gedanken lesen.

Orcs
His guards told him.



ren – ob Bäuerin, Geistlicher oder Gelehrter – passt sich die jeweilige Schriftsprache an, was für die Geschichte selbst auch eine große Rolle spielt. Schrift ist in Pentiment nicht nur Mittel zum Zweck, sondern ein Fernglas, durch das wir den historisch konzipierten Kern des Spiels beobachten. Im Interview verrät Game Director Josh Sawyer, dass kein einziges Feature bei der Entwicklung des ungewöhnlichen Spiels so viel Arbeit erfordert habe wie die Typografie.

Manchmal geht es schief

Nicht jedes Spiel erweckt aber den Eindruck, dass sich die Macher bei den Schriften so viele Gedanken gemacht haben. Gotham Knights etwa sorgte mit seiner Benutzeroberfläche für Irritation, weil die vielen nüchtern präsentierten Zahlen und schnörkellosen Buchstaben viele Spieler eher an einen Mobile-Titel erinnerten. Und kaum ein Test von Daedalic's Der Herr der Ringe: Gollum kam

ohne die Bemerkung aus, wie deplatziert die Calibri-Schrift in einem Fantasy-Spiel aussehe. Der sowieso schwierige technische wie inhaltliche Zustand des Spiels bekam so einen weiteren unübersehbaren Mangel.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines ändert die Schriftart und färbt diese je nach Tonalität in den Antwortmöglichkeiten der Hauptfigur ein. Wenn wir darüber hinaus zum Spielstart den Vampir-Clan der Malkavianer wählen, die als »geisteskrank« bezeichnet werden, dann scheint die Schrift manchmal wild herumzutanzten. Ein ungewöhnlicher Mix, der nicht nur optisch experimentell wirkt, sondern auch zum Problem wird. Bei niedriger Auflösung sind die Texte kaum mehr zu identifizieren, erst Fan-Patches helfen hier aus. Dass wir schließlich in Skyrim ungern die herumliegenden Bücher komplett durchlesen, liegt derweil vielleicht an der recht stilisierten, auf Dauer anstrengend zu entziffernden Fantasy-Schrift der Schmöcker.

Buchstabensalat

Von einem solchen Fauxpas ist Fall of Porcupine verschont geblieben. In kommenden Patches sollen asiatische Sprachen hinzukommen, verrät Gamedesigner Sebastian Heße. »Und das ist nochmal eine ganz andere Hausnummer, weil du weder eine Ahnung hast, was dort steht, noch wie die Typografie funktioniert. Ich wäre gar nicht in der Lage, mir eine Schriftart auszusuchen.« Ein Übersetzungsbüro hat Critical Rabbit deswegen bei der Übertragung in ein anderes Zeichensystem geholfen. Dieses Problem gibt es übrigens in viele Richtungen: Wenn etwa ein US-Studio eine deutsche Version seines Spiels produzieren möchte, müssen die Macher darauf achten, dass die Schrift Umlaute sowie ein scharfes S enthält. Der für Fall of Porcupine gewählte Font erfüllt natürlich auch diese Anforderungen. Das nächste Spiel des Studios, eine noch namenlose Mischung aus Actionspiel, Deckbuilding und Rogue-like, befindet sich in einem recht frühen Entwicklungsstadium. Bei der Typografie könne sich daher noch einiges ändern, auch wenn die Richtung schon feststehe, erklärt Heße. »Allein das Genre gibt schon vor, wie du mit Typografie umgehen musst. Bei einem Actionspiel brauchst du eine Typografie, die dir schon im peripheren Blickwinkel das sagt, was sie dir sagen soll.«

Klare und vor allem klar dargestellte Worte sagen eben manchmal doch mehr als jedes Bild. Und besonders im Videospiel können Worte allein schon durch ihr Aussehen sogar die komplexesten Zusammenhänge in eine verständliche Form gießen, selbst wenn sie dabei nicht auffallen. Schließlich sagte schon die deutsche Typografenlegende Kurt Weidemann einst: »Gute Typografie sucht nicht nach allem, was noch möglich ist, sondern fragt nach dem, was nötig ist.« ★



In Persona 5 passt die stilvolle Schrift sehr gut zum Szenario und zum Rest der Benutzeroberfläche.