



Spannung im Spiel

TRAUMSPIELE 2004: STORY

Immer nur Aliens abballern ist langweilig: Wirklich gute PC-Spiele verführen mit dramatischer Story, Romantik und glaubwürdigen Figuren. GameStar erklärt, wie das funktioniert.

TRAUMSPIELE 2004

Ausgabe	Thema
01/2004	Grafik
02/2004	Sound
03/2004	Spielprinzip
04/2004	Story
05/2004	Multiplayer/Fazit

Gut gegen Böse, kleiner Mann kommt groß raus, schöne Frau liebt wilden Kerl – spannende Geschichten können ganz simpel sein. Und trotzdem locken Storys wie die von **Herr der Ringe** Menschenmassen ins Kino, bewegt **Star Wars** Millionen von Fans, sorgen viele Liebesfilme für Tränenströme und schmelzende Herzen.

Und am PC? Wann saßen Sie das letzte Mal mit einer Packung Taschentücher vor dem Rechner? Wann haben Sie darauf ge-

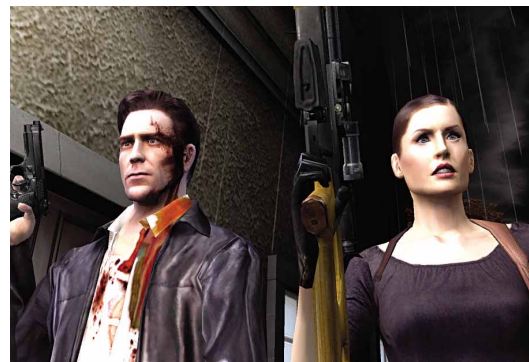
hofft, dass die Elfenfee auf dem Monitor endlich den Ritter küsst? Trotz guter Ansätze in jüngster Zeit hat die PC-Spielebranche immer noch Schwierigkeiten, neben spektakulärer Grafik auch packende Storys zu entwickeln. Doch Besserung ist in Sicht: Immer mehr Designer begreifen, dass gute Grafiken und packende Spielprinzipien heutzutage selbstverständlich sind und sie deshalb mehr Emotionen bieten müssen. GameStar verrät, welche spannenden Geschichten Sie in nächster Zeit erwarten.

Happy-End am PC

Wieso ein gutes Spielprinzip nicht reicht, wenn die Handlung fehlt, erläutert Kultdesigner Peter Molyneux (**Black & White**): »Die Story liefert die Richtung, die jedes Spiel braucht.« Mit einer guten, schlüssigen Geschichte wissen Sie etwa in einem Rollenspiel oder Adventure auch ohne

Quest-Log oder plumpe Hinweise, wo Sie als Nächstes hinhüpfen.

Die Storys von Computerspielen nähern sich denen von Filmen an. Immer öfter spielen neben dem Helden andere Figuren eine Rolle – neben Max zum Beispiel Mona in **Max Payne 2**. Aber: Im Gegensatz zum Kino kommt es in Spielen



Max Payne 2: Mit Mona und Max erleben Sie einen Thriller.

beinahe immer zu einem Happy End – schließlich würde jeder zu Recht empört reagieren, der 30 Stunden oder mehr investiert und am Ende mit einer Niederlage dasteht. Dazu Martin Löhlein, bei Jowood für den Echtzeit-Hit **Spellforce** zuständig: »Es gibt in unserem Spiel kein Game over, der Avatar kann nicht wirklich sterben. Damit fehlt uns eines der emotional stärksten Momente.« Im Film mag ein trauriges Ende zwar selten sein, es kommt dennoch viel öfter vor als in Spielen (seltenes Beispiel: **Mafia**). Am PC gibt es trotz dieser kleinen Ein-



Knights of the Old Republic: Das Rollenspiel von Bioware erzählt große Teile der Handlung in Multiple-Choice-Dialogen.

schränkung jede Menge prickelnde Storys: 2003 haben uns etwa **Knights of the Old Republic** mit seiner epischen Handlung oder die arabischen Abenteuer von **Prince of Persia 4** besonders gefallen. Der Hauptgag von **Deus Ex 2** ist, dass man die Handlung durch seine Entscheidungen stark beeinflussen kann. Und das überaus beliebte **Max Payne 2** (Actionspiel des Jahres der GameStar-Leser) bietet nicht nur eine Liebesgeschichte, sondern auch noch eine äußerst düstere Haupthandlung. Prädikat: filmreif!

Emotion-Engine

Eine gute Story unterhält, bietet überraschende Wendungen und zieht den Spieler auf der Gefühlsebene in die virtuelle Welt. »Ich will in meinen Programmen so viele Emotionen wie nur möglich«, betont Designer Warren Spector. In seinem letzten Titel **Deus Ex 2** gelingt das vor allem dadurch, dass die Hauptfigur Alex Denton immer wieder mit verführerischen Angeboten von dubiosen Fraktionen gelockt wird.

Knights of the Old Republic motiviert durch Mitgefühl: Im Laufe des Spiels lernen Sie Ihre Begleiter immer besser kennen und erfahren viel über deren Sorgen und Nöte. Das motiviert enorm dazu, den Kameraden in Nebenquests zu helfen – schon ist pro NPC ein weiteres Stündchen Spiel mit Spannung gefüllt.

Überhaupt sind KI-Kollegen wie die hübsche Alyx Vance im kommenden

Half-Life 2 ein prima Hilfsmittel für die Designer.

Denn sie können eher eintönige Abschnitte auflockern, dem Spieler Hintergrund-Informationen erklären oder vor einer Gefahr warnen.

Dicht am Helden

Eine etwas andere Rolle als in Filmen oder Büchern kommt den Hauptfiguren zu. Im Gegensatz zum Kino gibt es nur selten Szenen, in denen Sie von »Außen« auf die Protagonisten blicken. Am PC sind die Helden das Guckloch, durch das der Spieler intensiv die Welt und die Handlung sieht. Das bringt Sie als Spieler viel näher ans Geschehen als die passiven Zuschauer im Kino.

ZUERST DER COMIC



Normalerweise entsteht die Story zusammen mit dem Spielkonzept. Schließlich hat die Handlung starken Einfluss darauf, welche Features das Spiel braucht und in welcher Umgebung es stattfindet. Die meisten Entwickler zeichnen mittlerweile für Schlüsselstellen und Zwischensequenzen comic-artige Storyboards – ähnlich wie in der Filmbranche. Gleich zu Beginn muss der Entwickler auch entscheiden, wie er die Geschichte erzählt: ob er gerenderte Zwischensequenzen verwendet, im Spiel auf Skriptereignisse setzt oder primär auf Texttafeln. (Bild: Medal of Honor Pacific Assault)

Zudem stehen Entwicklern mehr Möglichkeit als den Filmregisseuren offen, um Charaktere zu gestalten. Manche Designer gehen den

klassischen Weg und erschaffen eine interessante Figur mit vielen Facetten. Im Idealfall kann sich der Spieler so leicht mit dem Helden identifizieren – sofern der glaubwürdig wirkt. Ein gelungenes Beispiel ist Sam

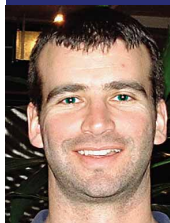
Fisher aus **Splinter Cell**: einerseits liebevoller Vater einer Tochter, andererseits kaltblütiger Elitesoldat mit zynischen Sprüchen.

Manche Entwickler dagegen schaffen einen Protagonisten mit wenigen Eigenschaften – also eine leere Hülle, die man mit seinen persönlichen Vorstellungen ausfüllen kann. Rollenspiele wie **Sacred** oder **Diablo 2** unktionieren so, indem sie

»Ich will in meinen Spielen so viele Emotionen wie nur möglich!«

Warren Spector, Ion Storm

INTERVIEW MIT RICHARD GAETAN



Richard Gaetan (32) ist bei Ubi Soft in Montreal für gerenderte Zwischensequenzen zuständig, zuletzt für Far Cry.

GameStar Wie entstehen bei Ubi Soft die Zwischensequenzen? Habt ihr dafür einen eigenen Regisseur?

RICHARD GAETAN Dafür ist normalerweise das Entwicklerteam zuständig. Das gibt das Szenario vor, und dann wird viel diskutiert. Die erste Entscheidung ist die, welche Sequenzen wir aufwändig rendern, und welche in Spielgrafik

ablaufen sollen. Dann beginnen wir mit der Arbeit am Storyboard für die Renderfilme. Mit dem Art Director des Spiels bestimmen wir, wie sie aussehen – schließlich müssen Look und Atmosphäre durchgehend stimmen.

GameStar Gibt es eigentlich grundlegende stilistische Unterschiede zwischen Kinofilmen und den Zwischensequenzen, die du bei Ubi Soft entwickelst?

RICHARD GAETAN Vor ein paar Jahren hatte noch jedes Medium seinen eigenen Stil, egal ob Film, Musikvideo oder Fernsehwerbung. Ich finde, dieser Unterschied ist sehr

viel kleiner geworden. Das gilt auch für Spiele. Wir sind flexibel und passen uns den Programmen an – ein schnelles Actionspiel etwa bekommt viele Schnitte, damit die Atmosphäre erhalten bleibt.

GameStar Zwischensequenzen sehen von Jahr zu Jahr besser aus. Wird das auch in immer Zukunft so weitergehen?

RICHARD GAETAN Für uns ist High Definition das nächste große Ding. Dadurch ändert sich richtig viel: Wir brauchen größere Figuren, größere Texturen, bessere Render-Hardware und bessere Speichermedien. Wir wissen derzeit aber noch nicht mal,

ob die nächste Konsolengeneration überhaupt kompatibel mit High-Definition-DVDs sein wird.

GameStar Welche Szenarios sind eigentlich besonders schwierig als Cutscene umzusetzen?

RICHARD GAETAN Es ist deutlich aufwändiger, ganz neue Welten zu erschaffen. Deshalb sind Sciencfiction-Szenarios schwieriger. Wir müssen überlegen: Ist diese Figur jetzt ein Roboter, ein Mensch oder ein Außerirdischer? Wie sehen die alle jeweils aus, was haben sie an, an welchen Orten agieren sie? Es dauert viel länger als man denkt, um so was zu entscheiden.



Praktisch keine Story (Beispiel: Serious Sam 2): Simple Ballern reicht – zwar gibt es eine Rahmenhandlung, die ist aber austauschbar.



Rahmenhandlung (Beispiel: Doom 3): Die Geschichte ist simpel, soll aber überraschende Wendungen bieten und bestimmt die Umgebungen.



Zwischensequenzen treiben die Handlung voran (Beispiel: Prince of Persia 4): Die ausgefeilte Story wird mittels Renderfilmen erzählt.



Spezielle Aufgaben (Stalker): Puzzles und Missionen sollen sich direkt aus der Handlung ergeben und diese vorantreiben.



Glaubwürdige Personen (Beispiel: Half-Life 2): Andere Figuren sind in die Handlung integriert oder stehen sogar im Mittelpunkt.

außer Rahmendaten wie Klasse, Stärke oder Beweglichkeit nur rudimentäre Infos zu den Helden abliefern.

Sklave der Geschichte

Der größte Unterschied zwischen Spielen und Büchern oder Filmen ist die Interaktivität. Denn nur im PC kann der Spieler die Welt und damit eben auch die Handlung beeinflussen. Allerdings gibt es zwischen Genres und Titeln gewaltige Unterschiede im Grad dieser Interaktivität: Bei Adventures – normalerweise das Genre mit den besten Geschichten – wie dem kommenden **Sam & Max 2** haben Sie wenig Freiheit und müssen Aufgaben oft in einer klar definierten Reihenfolge erledigen. Das ermöglicht den Entwicklern, einen klassischen Handlungsbogen zu konstruieren. Der führt den Spieler durch einen Geschichten-Anfang, eine Mitte und ein großes Finale. Gefährlich: Solche Titel leben sehr von der Story. Wenn die langweilig ist, macht das Spiel keinen Spaß.

Selbstständiger Sim

Eine weniger starke Handlung, dafür mehr Freiheit ist typisch für Rollenspiele. Abhängig davon, für welchen Blutsauger-Clan Sie sich in **Vampire 2** entscheiden, werden Sie in weiten Teilen Ihre eigene Geschichte schreiben. Bei Strategie-Titeln mit starken Rollenspiel-Elementen wie **Spellforce** ist das ähnlich – kein Wunder, dass viele Käufer die Story eher enttäuschend fanden.

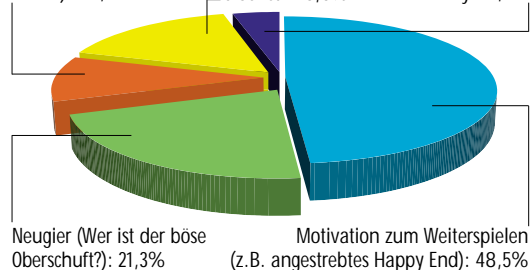
Andere Programme wie **Singles** oder **Die Sims 2** versuchen erst gar nicht, eine Geschichte zu erzählen. Sie verstehen sich eher als Werkzeug, mit dem der Spieler seine eigene Story erschafft. Gerade die Sims sind ein Paradebeispiel: Ob sie zu glücklichen Toskana-Frührentnern oder traurigen Trinkern werden, liegt in Ihrer Hand. Auch in Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** gibt es keine vorgegebene Handlung – jeder Teilnehmer muss das Schicksal seines Protagonisten bestimmen. Wenn Designer auf eine Handlung verzichten, gewinnt das Spielprinzip an Bedeutung, da ein wichtiger Motivationsfaktor fehlt.

Nebenjob für Programmierer

Bei vielen Spieleprojekten wird die Handlung immer noch vom Chef-Designer in seiner Freizeit austüftelt. Kein Wunder, dass die Storys selten richtig gut ausfallen. So moniert Dave Perry (**Enter the Matrix**): »In einer Besprechung bei Shiny hat mal jemand gefragt, welches Spiel wir denn nur wegen der

INTERNET-UMFRAGE

»Was haben die Storys in Computerspielen bei Ihnen ausgelöst?«
Mitgeföhl (Lachen, Trauern über Charaktere): 10,0%
Ärger, weil die Handlung so blöd ist: 16,0%
Nichts – ich achte nicht auf die Story: 4,2%



Ergebnis: Gut die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer föhlt sich durch die Story zum Weiterspielen motiviert. Aber: Über ein Fünftel findet die Story blöd oder interessiert sich gar nicht dafür.

Handlung weiterempfehlen würden. Uns ist keines eingefallen.« Eigentlich logisch – ohne Konkurrenzdruck dachten sich id Software für ihre frühen Titel

nur dünne Geschichten aus. Angesichts der kommenden Spieleflut ändert sich das allerdings, bei **Doom 3** erwartet uns eine Handlung, die verblüffende Wendungen haben soll. »Das ist die Zukunft:

Autoren aus Hollywood werden sich Entwicklern anschließen und Geschichten erzählen, die den Spieler zum Lachen und Weinen bringen«, prophezeit Perry.

Kommende Highlights

In nächster Zeit erscheint eine ganze Reihe von Titeln mit viel versprechenden Storys: **Half-Life 2** schickt wieder Brillenträger Gordon Freeman ins Rennen, samt KI-Kameraden und virtueller Freundin. **Doom 3** setzt auf plötzliche Wendungen und viele geskriptete Horror-Ereignisse. **Thief 3** schickt Sie als Dieb Garrett – übrigens eine besonders facettenreiche Figur – in eine fantasy-mittelalterliche Verschwörung. Und **Schlacht um Mitteleuropa** als kommendes Highlight im Echtzeit-Strategie-Genre hat die Chance, viel vom Glanz eines echten Story-Klassikers abzubekommen: Tolkiens **Herr der Ringe**.

Generell rechnen wir fest damit, dass die Entwickler künftig mehr Arbeit in die Handlung stecken – der Konkurrenzdruck sorgt dafür. Das bedeutet, dass sie sich mehr dramatische Wendungen und interessantere Figuren ausdenken müssen. Und verstärkt auf Systeme setzen, mit denen der Spieler seine eigene Story basteln kann. Computerspiele sind das einzige Medium, in dem so etwas möglich ist – auf diese Stärke müssen sich die Designer konzentrieren.

PS

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit rund 3.500 Teilnehmern.