Das Ende der Epik

Der Trend zu mehr Action und schneller erzählten Geschichten macht auch vor dem Rollenspiel-Genre nicht Halt. Geht dadurch etwas verloren? Von Kevin Stich

Kevin Stich
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Feinde, überall Feinde! Noch bevor ich schießen kann, beginnt eine Cutscene: Ein Helikopter kracht in einen Wolkenkratzer, der zusammensackt. Aus der Trümmerwolke hechtet ein Kampfhund, Quicktime-Event: W, D, S, A, auf die linke Maustaste hämmern, so gewinnt man die Schlachten von heute. Ich lade nach – Cutscene! Ein Raumschiff landet, aus dem böse, achtköpfige Aale schlängeln. Ich trete einen Schritt zurück – Cutscene! Marines rennen durcheinander, Schreie, Explosionen! Der Vatikan erklärt Amerika den Krieg, Schweizergardisten stürmen mit Hellebarden das Kapitol, der Atomkoffer ist weg!

Okay, ich übertreibe: In diesem Ausmaß hat mich noch kein Spiel von Katastrophe zu Katastrophe gehetzt – nicht mal **Modern Warfare 3**, das sich redliche Mühe gibt. Die Fantasieszene soll vielmehr bildhaft für eine Entwicklung stehen, die ich bereits seit einigen Jahren beobachte: Generell werden Spiele immer tempo- und actionreicher, sie überbieten sich gegenseitig mit Effekt-Feuerwerken. Am deutlichsten wird das an der **Call of Duty**-Reihe, die sich mit ihrer Kawumm-Kulisse das Gütesiegel der perfekten Popcorn-Unterhaltung verdient hat.

Nun mögen viele Spieler von einem Shooter auch genau das erwarten. Bei storybetonten Genres, allen voran Rollenspielen, wünsche ich mir hingegen sehr wohl eine intelligent erzählte Geschichte, die mich emotional berührt. Doch auch dort keimt der Trend zum temporeichen und actionlastigen Spielablauf, auch wenn er längst noch nicht das gesamte Genre erfasst hat. Die prominenten Vertreter der Drück-auf-die-Tube-Fraktion sind **The Witcher 2**, **Dragon Age 2** und die **Mass Effect**-Serie, die ihre Ge-

Im Prolog von The Witcher 2 erleben wir unter anderem die Ermordung **König Foltests**.

Outcast

In **Outcast** schlüpft der Spieler in die Rolle des Soldaten Cutter Slade und strandet aufgrund einer technischen Panne auf der von Aliens besiedelten Welt Adelpha. Für das Erscheinungsjahr 1999 war die verwendete Voxel-Grafik (Objekte setzen sich aus Stäben statt aus dreieckigen Polygonen zusammen) sehr schick. Noch heute erinnern sich Veteranen gerne an **Outcast**, da die Spielwelt vollgepackt war mit Hintergrundinformationen und das Action-Adventure eine gelungene Geschichte erzählte.

Dragon Age 2 setzt von der ersten Minute an auf Action in Form **blutiger Gefechte**.

schichten schneller und filmhafter erzählen als etwa **Two Worlds 2**, **Fallout: New Vegas**, **Risen** oder **Drakensang** – ganz zu schweigen von Abenteuern der alten Garde wie **Baldur's Gate**, **Gothic** und **Outcast**. Zum Tempo gesellt sich oft eine vereinfachte Mechanik. Die Zeit, in der ich meinen Helden aus Tabellen zusammenbastelte, scheint vorbei zu sein. Doch geht uns durch den beschleunigten Erzähltakt noch etwas anderes verloren?

Ein moderner Trend ist der rasante Einstieg, bereits in den ersten Minuten soll, nein: muss es ordentlich krachen. Da ist es nur konsequent, dass **The Witcher 2** innerhalb der ersten Stunde eine Belagerung samt Drachenangriff abbrennt. In derselben Zeit hätte ich in **Baldur's Gate 2** (2001) nicht einmal den Start-Dungeon verlassen. Erzählt wird die Hexer-Geschichte zwar auch in Dialogen, vor allem aber in flotten Zwischensequenzen. Da wirbeln Schwertkämpfer umeinander, Gebäude gehen in Flammen auf, Attentäter meucheln in Zeitlupe. »Wir können fast alle Sinne des Spielers nutzen, um ihn in die Spielwelt zu ziehen«, sagt Sebastian Stepien, der Chefautor von CD Projekt. Und tatsächlich: Mein Held, der Hexer Geralt, nimmt aktiv am Geschehen teil, rennt, kämpft, schreit. Keine Frage: Das macht Spaß. In keinem anderen Rollenspiel passiert innerhalb der ersten Stunde so viel. Das Tempo zieht in die Welt, die Action hält bei Laune: »Cutscenes sind ein großartiges Mittel, um Geschichten zu erzählen und den Spieler in die Rolle des Helden schlüpfen zu lassen«, führt Stepien aus. Auch Emotionen transportieren die Filmschnipsel sehr gut, da sie Charaktere in Aktion zeigen. So wirken die Figuren realer als statische Dialogpartner. Wenn ein König unentwegt auf und

Mass Effect 2 bietet neben sehr guten Zwischensequenzen auch jede Menge **Dialoge**.

ab schreitet, ist das nun mal eindringlicher als wenn er nur sagt: »Ich bin nervös.«

Im Vergleich zum Actiongewitter des Hexer-Abenteuers wirken die Einstiege von **Gothic** (2001), **Morrowind** (2002) und **Outcast** (1999) schneckenlahm. **Gothic** erteilt dem Spieler anfangs einen ersten Auftrag: das Alte Lager, eine Siedlung, erreichen. Weniger heldenhaft geht's kaum. Cutscenes? Fehlanzeige. Stattdessen muss man sich selbst darum kümmern, die Welt kennenzulernen, indem man Gespräche führt und die Umgebung erkundet. Auch bei den späteren Piranha-Bytes-Spielen fällt der Einstieg

W, D, A, S – so gewinnt man die Schlachten von heute

vergleichsweise gemächlich aus. Björn Pankratz von Piranha Bytes erklärt: »Es ist uns wichtig, den Spieler nicht gleich zu überfordern. Er soll sich zunächst in einer plausiblen Startsituation wiederfinden, die nach und nach komplexer wird.« Während **The Witcher 2** am Scheitelpunkt des Spannungsbogens beginnt, geht **Gothic** den klassischen Weg und erklettert ihn nach und nach. Das Ergebnis: In **Gothic** erlebe ich eine Geschichte, die langsam an Fahrt aufnimmt und in einem befriedigenden Höhepunkt gipfelt, während in **The Witcher 2** nach dem pompösen Einstieg die Spannung eigentlich nur abflachen kann – und das auch tut.

Das ist die Krux an den Cutscenes: Sie sind zwar ein gutes Mittel, um Spannung und Tempo aufzubauen; es fällt aber schwer, beides aufrecht zu erhalten. Zumal es vielen Titeln an Dramaturgie fehlt: Ohne gelungene leise Passagen wirken die Schockmomente nicht. Wenn sich die Zwischenfilme zu sehr häufen, stumpft der Spieler ab. Bei Rollenspielen ist das besonders problematisch, da sie in der Regel mindestens zwanzig Stunden lang unterhalten sollen. Bei einem dauerhaften Effekt-Sperrfeuer fällt es da schwer, echte Höhepunkte zu setzen. Mit diesem Problem hat auch **Modern Warfare 3** zu kämpfen: Trotz aller Explosionen und Katastrophen fehlen echte Highlights.

Um Spannung und Action noch weiter nach oben zu treiben, muss jede Cutscene spektakulärer sein als die letzte. Und das Finale setzt am besten noch eins drauf. Vor allem Letzteres gelingt dem eigentlich sehr guten **The Witcher 2** nicht, der dünne dritte Akt und das arg trocken inszenierte Ende enttäuschen. Für den Spieler ist das unbefriedigend, da das Spiel die immensen Erwartungen, die der spektakuläre Einstieg geweckt hat, letztlich nicht erfüllen kann. Ähnliche Probleme hat auch **Mass Effect 2**, dessen Ende deutlich weniger eindrucksvoll ausfällt als das des Vorgängers. Aber womit will uns Bioware auch noch schocken, wenn Commander Shepard bereits zum Beginn des Spiels stirbt und wiederbelebt wird?

Neben der Erzählung verläuft auch die Einführung in die Spielwelt immer gehetzter. Da innerhalb der ersten Stunde möglichst viel passieren soll, muss auch die Vorstellung des Universums rasch über die Bühne gehen: »Du bist der Held, das ist deine Aufgabe. Und jetzt fang an!« Damit es dabei nicht zu Verwirrung kommt, ist die Welt immer öfter selbsterklärend. Nicht zuletzt aus diesem Grund sind viele Titel im Zweiten Weltkrieg oder in einer der (zumindest zum Teil) austauschbaren Fantasy-Welten angesiedelt. Spiele wie **Morrowind**, in denen man eine ganze Weile lang überhaupt nicht kapiert, was eigentlich los ist, wirken dagegen altmodisch. Ganz zu schweigen von

Gothic

Das Erstlingswerk des Essener Entwicklers Piranha Bytes schickt Sie 2001 als Zwangsarbeiter auf die Gefängnisinsel Khorinis – quasi das Australien der deutschen Fantasy. Dort entspinnt sich nur sehr langsam der eigentliche Plot um eine dämonische Bedrohung, viel mehr Spielzeit widmet **Gothic** der Erkundung der Insel und – Freundschaften: Im Gefangenenlager lernt der Held Gefährten kennen, die er Jahre später in anderen **Gothic**-Teilen wieder trifft.

Outcast, in dem ich mit dem Soldaten Cutter Slade auf eine Alien-Gesellschaft mit eigener Sprache treffe. Viele Begriffe muss ich mir erst mühsam aneignen, bevor ich die Zusammenhänge begreife und die Geschichte nachvollziehen kann.

Woran liegt es dann aber, dass Spieler noch heute von **Outcast** schwärmen? Dass sie begeistert erzählen, wie sie einen ganzen Nachmittag damit verbracht haben, in **Morrowind** Bücher zu lesen? Beide Titel spielen in sehr reichhaltigen Universen, deren Hintergründe und Zusammenhänge man erst nach und nach freilegt und sich selbst erarbeiten muss. Mit der Zeit wird man zum Eingeweihten, der sich in der Spielwelt wie in seiner Westentasche auskennt und selbst über ihre Vorgeschichte Bescheid weiß. Man wird zum Teil eines großen Ganzen. Darin liegt auch die Grundfaszination von **Skyrim**: Je mehr ich über Himmelsrand erfahre, desto heimischer fühle ich mich dort. Und je mehr Bücher ich lese, desto mehr merke ich, dass die **Elder Scrolls**-Welt keine leere Hülle, sondern ein gewachsenes Universum ist, ein Universum mit Geschichte. Diese Welt ist es wert, gerettet zu werden. Reißbrett-Reiche

Die Identifikation mit Hexer **Geralt** fällt auch dank der guten Cutscenes leicht.

Risen 2 von Piranha Bytes wird auf einen traditionellen Spieleinstieg setzen.

sollen von mir aus untergehen. Neben den Spielwelten verlieren allerdings auch die Helden selbst an Tiefe. Oft beginne ich bereits als kampfstarker Weltenretter, zum Beispiel in **Dragon Age 2**, wo der frisch gebackene Recke bereits ein weihnachtsbaumgroßes Schwert schwingt. Klar, es soll von der ersten Minute an knallen, Gefechte der Marke »Halbes Hemd gegen Ratte« stören da nur. So geht jedoch Faszination verloren, denn durch das langsame Hochleveln werden zum einen meine späteren, übermenschlichen Fähigkeiten glaubwürdiger, zum anderen steigt die Identifikation mit dem Helden. Björn Pankratz bringt es auf den Punkt: »Es ist das Märchen vom jungen Knaben, der auszieht, um das Fürchten zu lernen, und am Ende die ganze Welt rettet.« Das hat bei den Gebrüdern Grimm funktioniert und funktioniert auch heute noch.

Bei der Handlung gilt die Faustregel: »Je einfacher meine Erzählmittel, desto mehr ›Netto-Geschichte‹ kann ich bei gleichem Aufwand rüberbringen.« Einen Charakter in der Spielwelt zu platzieren und mit Dialogzeilen zu füttern, geht schneller und einfacher, als eine entsprechende Cutscene zu choreographieren. Der Umkehrschluss: Wenn ein Entwickler bei der Präsentation vor allem auf Zwischensequenzen setzt, können dafür weniger wichtige, aber die Glaubwürdigkeit der Spielwelt unterfütternde Elemente wegfallen – schließlich sind die Kapazitäten eines Studios begrenzt. So gibt es etwa im ersten **The Witcher** deutlich mehr Passagen, die die Spielwelt anreichern als im filmlastigen Nachfolger, weshalb das erste Hexer-Abenteuer epischer wirkt. Man denke nur an den Gärtner in Vizima, der Kriegsgeschichten erzählt. Für die Haupthandlung ist das belanglos, für den Tiefgang des Universums hingegen essentiell. Das lässt sich mit einem Roman vergleichen, in dem ich meine Geschichte auf Hunderte Seiten auswalzen kann. Ich kann Szenen ausschmücken und Nebenfiguren hineinpacken. Bei der Verfilmung eines Buches muss ich hingegen genau auswählen, was gezeigt wird und was nicht. Deswegen geben Filme wie **Der Herr der Ringe** nur einen Bruchteil der Papiervorlage wieder.

Kein Wunder also, dass die ersten storybetonten Spiele interaktive Bücher waren, also Text-Adventures: Ich lese, gebe einen Befehl ein, und lese dann weiter. Selbst spätere Abenteuer wie **Baldur's Gate** (1998) und **Planescape Torment** (2000) vermitteln ihre Geschichten weiterhin zum Großteil in Textfenstern und entwickeln eben dadurch eine derartige erzählerische Tiefe, dass sich Spieler bis heute daran erinnern. Darauf folgten dann erst die Vollvertonung und nun die zunehmend filmhafte Inszenierung. So entfernt sich das Medium Spiel immer weiter vom Buch und nähert sich dem Medium Film an – mit allen Vor- und Nachteilen.

Dazu gehört auch, dass jeder dieser Schritte den Produktionsaufwand erhöht hat – nicht umsonst kann die Entwicklung moderner Spiele zweistellige Millionensummen verschlingen. Für Designer besteht die Kunst darin, die Erzählmittel Text, Dialog und Zwischensequenz gekonnt zu kombinieren. Besonders gut gelingt das der **Mass Effect**-Reihe. In Dialogen und Zwischenfilmen lerne ich meine Kameraden kennen, bekomme Aufträge und erfahre mehr über die Spielwelt. Zugleich kann ich mich mithilfe des Kodex-Lexikons näher über das Universum sowie die Vorgeschichte informieren – und das Erzähltempo für eine Weile zurückschrauben. Im Idealfall lässt mir ein Spiel also die Wahl, was ich möchte: Erforschen, reden, oder lieber eine knallige Passage?

Zurückgeschraubt wurde in den letzten Jahren jedoch auch die Spielmechanik vieler Titel, beispielsweise strich Bioware bei **Mass Effect** etliche rollenspieltypische Charakterwerte. Commander Shepard steigert nicht Stärke und Intelligenz, er schießt und rettet die Welt. Überdies finden Quicktime-Events immer häufiger ihren Weg in moderne Spiele. Die Motivation hinter solchen Gameplay-

Man erzählt, wie man stundenlang Bücher gelesen hat

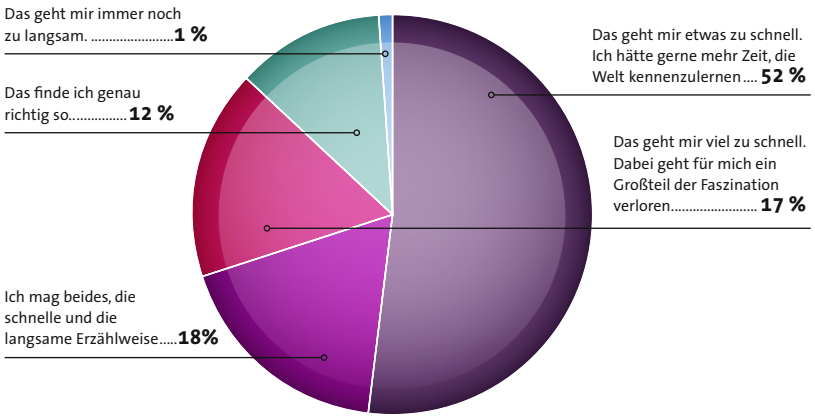
Reduzierungen ist klar: Um ein hohes Tempo aufrechtzuerhalten, soll sich der Spieler nicht mit Tabellen herumschlagen. Diese Entwicklung hat ihre Berechtigung, schließlich muss die Spielmechanik zur Inszenierung passen. Es kann nicht schaden, Überflüssiges zu kürzen, etwa lange Laufwege und schnarchige Riesenratten-Dungeons.

So durchlaufen Computerspiele, genau wie Lebewesen, eine fortwährende Evolution. Die Entwickler probieren immer neue Elemente aus; wenn diese funktionieren, finden sie ihren Weg in Nachfolger und Nach-

»Wie stehen Sie zu Rollenspielen wie The Witcher 2, die ihre Geschichte in einem rasanten Tempo erzählen?«

Ergebnis: Fast 70 Prozent der rund 26.500 Umfrageteilnehmer bevorzugen bei Rollenspielen ein geruhsames Erzähltempo. Sie möchten das Universum in Ruhe kennenlernen und sich in die Spielmechanik einarbeiten – so wie es beispielsweise Skyrim erlaubt. Immerhin 30 Prozent der Teilnehmer können sich mit dem hohen Erzähltempo und der actionlastigen Mechanik von The Witcher 2 anfreunden oder finden es sogar genau richtig. Damit sind allerdings auch die Grenzen des Zumutbaren erreicht: Eine noch höhere Geschwindigkeit wünschen sich nur die allerwenigsten.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de



ahmer. Die filmhafte Inszenierung ist eines dieser Erfolgselemente, und die Versuchung ist groß, seine ganzen Hoffnungen darauf zu setzen. Spieler mögen Action, da liegt der Schluss nahe, dass mehr davon nur gut sein kann. Geschichten werden aber von mehr als hohem Tempo und rasanter Inszenierung getragen. Auch ruhige Abschnitte, die mir Zeit geben, Ereignisse auf mich wirken zu lassen, sind wichtig. Effekt-Feuerwerke und Explosionen? Unbedingt! Aber bitte in Maßen, damit sie als die Höhepunkte in Erinnerung bleiben, als die sie gedacht waren, und nicht im Dauerrauschen untergehen. Nicht falsch verstehen: Es spricht für die Kreativität der Branche, dass sie neue Elemente ausprobiert. Die Gefahr, dass Neuerungen überstrapaziert werden, besteht aber ebenfalls. »Die Kombination von Elementen wie Spielmechanik, Geschichte, Dialogen und Cutscenes ist eine Kunst«, sagt Sebastian Stepien. Recht hat er.

Dass es einen großen Bedarf an geruhsam erzählten Abenteuern gibt, belegt der Erfolg von Bethesdas **Skyrim**, das kurz nach dem Verkaufsstart 285.000 gleichzeitig aktive Steam-Spieler aufweisen konnte – mehr als **Modern Warfare 3**. Auch die GameStar-Leser wünschen sich Abenteuer, die etwas ruhiger erzählt werden als **The Witcher 2** (siehe Umfrage). Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler bei künftigen Projekten berücksichtigen, dass schnelle Cutscenes und eine erhöhte Erzähl-Schlagzahl nur weitere Mittel sind, die dazu beitragen können, Spiele unterhaltsamer zu gestalten. Allheilmittel sind sie jedoch nicht. Wenn das gelingt, kann die Invasion der achtköpfigen Aale noch verhindert werden. Kevin Stich / GR

Die Nachfrage nach klassischen Rollenspielen bleibt hoch. Bedient wird sie unter anderem durch Bethesdas **Skyrim**.

Planescape Torment

Das Ende 1999 erschienene **Planescape Torment** zählt zu den unterschätztesten Rollenspielen der PC-Geschichte. Denn mit seinen simplen Mitteln (langen, unvertonten Dialogen) erzählt das Abenteuer eine packende, wendungsreiche und witzige Geschichte: Der namenlose Held erwacht im Reich der Toten – und muss herausfinden, was mit ihm passiert ist. Dabei stößt er am laufenden Band auf skurrile Charaktere und Schauplätze, etwa den plaudernden Totenschädel Mort und ein Bordell zur Befriedigung intellektueller Gelüste.

LC-POWER
www.lc-power.com
Silver Shield

LC7300 V2.3

Mit dem LC7300 V2.3 - Silver Shield bietet Ihnen LC-Power ein 80 PLUS® SILBER-zertifiziertes 300-Watt-Netzteil für den gehobenen Anspruch!

Das Netzteil bietet Ihnen neben einem 120mm-Lüfter, Aktiv-PFC und umfangreichen Sicherheitsschaltkreisen, wie OVP, OCP, OPP, OTP, SCP & UVP, eine sehr hohe Effizienz von bis zu 89,20% sowie einen geringen Standby-Verbrauch bei massiver Kühlleistung für Ihr System!

Weitere Ausstattung:
1x 20+4-Pin, 1x 4+4-Pin Mainboard 12V,
1x PCI-E 6-Pin, 4x SATA, 3x PATA, 1x FDD,
schwarzes Kabel-Sleeving,
weißer Lüfter und weiße Anschlüsse,
zwei unabhängige 12V-Leitungen

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!