



Emergent Narrative

DAS SPIEL IST DIE STORY

Vorgefertigte Geschichten in Spielen? Müssen doch nicht sein! Wir sprechen mit Designern, die ihre Storys Algorithmen überlassen. Von Dennis Kogel und Michael Graf

Dies ist eine Geschichte über Zwerge. Ihre unterirdische Festung ist in zwei Teile, zwei Ringe gespalten. Im inneren: eine blühende Stadt. Werkstätten, Minen, Quartiere. Niemand spricht über den äußeren Ring. Tief in der Zisterne, die ihn mit Wasser versorgt, lebt ein Gefangener, ein Vampir. Jahrelang tropft sein Blut ins Trinkwasser. Die Bewohner des äußeren Rings mutieren. Sie trinken das Blut des Vampirs ... und das ihrer Feinde. Niemand hat je den äußeren Ring eingenommen, viele haben es versucht. Und das

Innere der Festung ist sicher. Noch. Solange die Mauern halten und die äußeren Ringbewohner nicht den inneren Ring entdecken. Wir haben diese Horrorstadt gebaut. Diese Story hat kein Autor verfasst, sondern das Spiel Dwarf Fortress. Es lässt uns stets neue Geschichten erleben, weil es fast jeden Aspekt einer Zwergenstadt simuliert – bis zu ihrem Untergang. Klar, ein Nischenspiel, aber auch ein Modell, das immer mehr Entwickler für sich entdecken. Der Trend geht weg von der vorgefertigten Story, hin zu Geschichten, die aus Spielsystemen entstehen. Ist das die Zukunft des Erzählens?

Prozedural? Emergent? Narrativ?

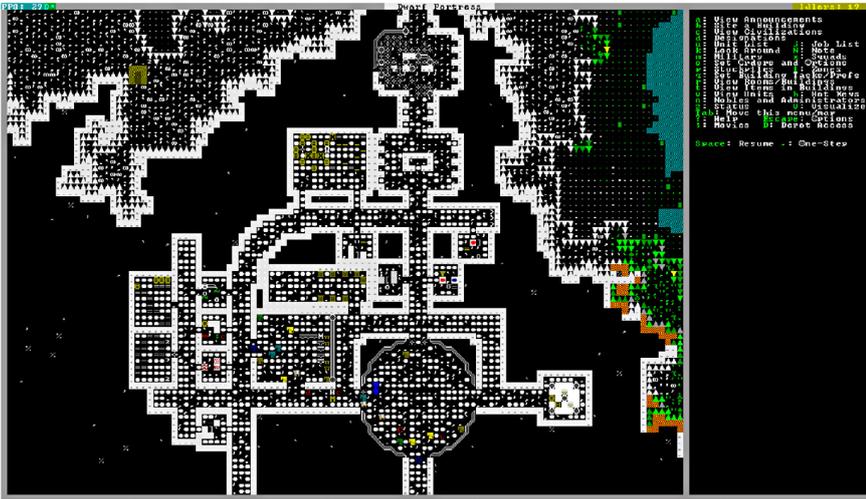
Eines vorweg: Es gibt keine genaue Bezeichnung dessen, was in Dwarf Fortress & Co. geschieht. Stattdessen debattieren Entwickler, Kritiker und Spieleforscher unterschiedliche

Begriffe, sprechen von »emergentem Storytelling« oder »prozeduralen Geschichten«. Ed Beach, der bei Firaxis zuletzt die Addons für Civilization 5 verantwortet hat, versucht sich an einer Definition: »Es geht um eine Welt mit einer Vielzahl unterschiedlicher Systeme, die aufeinander aufbauen und miteinander auf interessante Weise interagieren. In dieser Welt befinden sich handelnde Fraktionen mit unterschiedlichen Eigenschaften, und abhängig von ihren Standorten und Interaktionen entstehen jedes Mal unterschiedliche Geschichten.« Das wichtigste Wort dabei lautet »interessant«, es geht um die Vielfalt, die Unzahl möglicher Kombinationen und Ergebnisse. Beach nennt ein Beispiel aus Civilization 5: »Dschingis Khan toleriert keine Stadtstaaten, will sie erobern. Alexander der Große, der griechische Anführer, kann die Kleinmächte dagegen zu einem



Kriege sind nicht das Spannendste in Civilization 5. Wie es dazu kommt, ist die Frage.

Anführer wie Ramses entwickeln eine eigene Persönlichkeit.



Es braucht schon einige Fantasie, um im ASCII-Zeichenwirrwarr von Dwarf Fortress eine belebte Zwergenfestung zu erkennen.

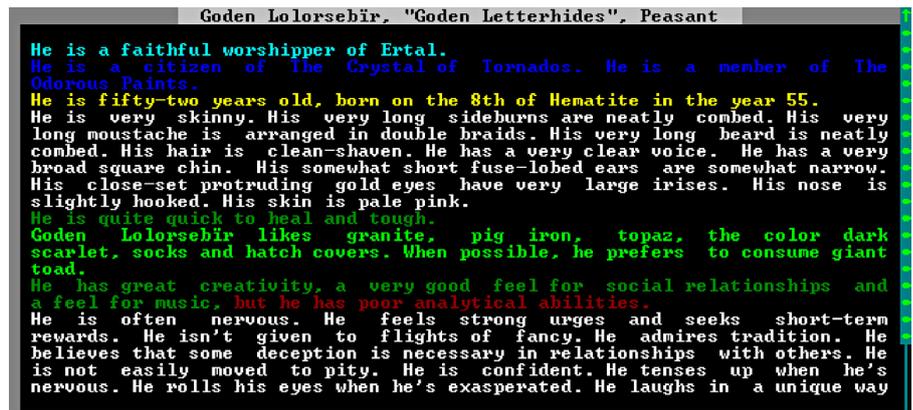


Tarn Adams ist Doktor der Mathematik, widmet sein Leben aber komplett der Entwicklung von Dwarf Fortress.

mächtigen Bund vereinen. Wenn man Alexander in eine Welt mit Dschingis packt, gibt es einen Konflikt.« Diese spielmechanische Spannung zwischen Khans mongolischer Horde und Alexanders Griechen ist gewollt, sie soll spannende Geschichten hervorbringen. Ein Krieg ist jedoch nur ein mögliches Ergebnis. Ändern sich die Umstände, die Form der Welt, dann könnten aus Alexander und Dschingis Khan sogar Freunde werden, und wir erleben ganz andere Geschichten. Und noch etwas geschieht: Obwohl Alexander und der Khan bloß die »Gesichter« von Zahlenwerten und Völkerboni sind, nehmen wir sie als Charaktere wahr, ihr Vorgehen im Spiel verleiht ihnen Persönlichkeit. Oh, was hätten wir Maria Theresia von Österreich würgen können, als sie sich die halbe Welt einverleibte und sich dann nicht mal von unserem Atomschlag davon abhalten ließ, ein Raumschiff ins All zu schießen und zu gewinnen. Civilization 5 ist ein Quell guter Geschichten. Seine Spieler erzählen sie gerne.

Piraten und Raumschiffe

Entstanden sind emergente Geschichten nicht erst mit Civ 5. Bereits 1980 entwerfen Michael Toy, Glenn Wichmann, Ken Arnold sowie Jon Lane ein Spiel, das bei jedem Start frische, mit Monstern gefüllte Verließe auswürfelt. Die bestehen zwar nur aus schmucklosen Textzeilen, dennoch freuen wir uns über endlosen Abenteuer-Nachschub. Der Titel des Spiels: Rogue. Es offenbart den Reiz des Zufalls, ist der Urvater von Dwarf Fortress, Diablo und – Überraschung! – Roguelikes wie FTL oder The Binding of Isaac. Als ähnlich einflussreich erweist sich 1984 Elite. In David Brabens und Ian Bells Weltraumsimulation können wir Händler, Piraten oder Söldner spielen, und die Galaxis reagiert darauf – zumindest ein bisschen. Eine echte Handlung gibt es nicht, wir schreiben unsere eigene, indem wir entscheiden, wohin wir fliegen, was wir dort anstellen. Elite ist der Inbegriff der Sandbox, des Spielesandkastens, der zum Herumprobieren einlädt. Im selben Jahr erscheint Mike Singletons The Lords of Midnight. Um den bösen Zauberer Doomdark aufzuhalten, können wir eine Armee ins Feld führen oder



Wie ein Zwerg lacht und ob sein Schnurbart gekämmt ist, steht in der Charakterbeschreibung.

mit einer Heldengruppe Rollenspielabenteuer absolvieren. Zeitgleich zieht Doomdark mit seinem Heer in den Krieg und erobert Gebiete; die Welt wandelt sich auch ohne unser Zutun. Die Ideale dieser frühen Versuche – lebendige Welten, komplexe Systeme, Geschichten, die stets anders verlaufen – inspirieren auch aktuelle Entwicklungen.

Die Zwergenherrscher

»Wir versuchen, einen kompletten Fantasy-Weltsimulator zu bauen. Momentan haben wir einen ziemlich robusten Zwergensimulator«, sagt Tarn Adams und stapelt sehr tief. Dwarf Fortress, das Spiel mit den Vampirzwerge, ist die komplexeste Gesellschaftssimulation, die es jemals als Spiel gab. Adams arbeitet ursprünglich als Doktor der Mathematik an der Elite-Uni Stanford, als er merkt, dass seine Leidenschaft woanders liegt: bei Videospiele. Er gibt seinen Posten auf, zieht mit seinem Bruder Zach in ein kleines Apartment. Seit 2002 bestimmt Dwarf Fortress ihr Leben. Dabei wirkt das Spiel wie aus dem letzten Jahrhundert, wie damals Rogue zeichnet es seine Zwergenwelt aus simplen ASCII-Symbolen. Spielerisch jedoch sucht Dwarf Fortress seinesgleichen, es ist eine Art ultrakomplexes Sims: Wir bestimmen das Schicksal einer Zwergenkolonie, sammeln Rohstoffe, bauen Minen und Werkstätten. Dabei simuliert Dwarf Fortress den Zustand jedes einzelnen Zwergs von der geistigen Verfassung bis zu inneren Blutungen. Es erlaubt die Vermischung von Vampirblut

mit Brunnenwasser, bevölkert die Welt mit Goblins und Banditen, simuliert Gespräche; es gibt Händler, Meerjungfrauen und Elefanten, und sie alle interagieren in einer Umgebung, in der jedes Element Beachtung findet.

Die Geschichten von irren Zwergen und mörderischen Elefanten, die sich die Spieler erzählen, sind im Netz längst Kult. Fertig ist Dwarf Fortress jedoch noch lange nicht. Es gibt regelmäßige Updates mit neuen Funktionen, unterstützt werden die Gebrüder Adams von einer Spendenkampagne auf der Plattform Patreon. In seiner unfassbaren De-



Survival-Sims

Eines der erfolgreichsten Genres, was emergentes Geschichtenerzählen angeht, sind Survival-Simulationen. Spiele wie DayZ, Rust oder Ark: Survival Evolved verzichten fast vollständig auf eine vorgefertigte Geschichte. Die Spieler füllen die Lücken selbst. In der Zombieapokalypse von DayZ sind ohne viel Zutun der Entwickler Banditenbanden entstanden und Ärzte, die ihr Leben riskieren, um verletzten Spielern zu helfen. Auf Rust-Servern gibt es Kämpfe zwischen nackten Neuankömmlingen und tyrannischen Diktatoren, die riesige Türme in die Landschaft bauen.



Crusader Kings 2 simuliert das mittelalterliche Europa samt seiner zahllosen Fürsten und Kleriker. Rechts klaut der Papst gerade Titel.



Henrik Fahraeus war Modder, jetzt designt er komplexe Historiensimulationen wie Crusader Kings 2.

tailwut wirkt Dwarf Fortress nahezu chaotisch; wer neu einsteigt, kann kaum erfassen, was da alles passiert. Dwarf Fortress hat keine Lernkurve, es hat eine Lernwand, gegen die Einsteiger knallen. Und diese Wand wird immer höher, die Simulation komplexer. Die Entwickler erweitern das Spiel aber nicht einfach so – jede Neuerung dient nur dazu, coole Storys hervorzubringen. »Wir schreiben Fantasy-Kurzgeschichten über Dinge, die wir gerne im Spiel sehen würden. Dann gehen wir sie Satz für Satz durch und überlegen, welche Objekte und Mechanismen wir dafür bräuchten«, erzählt Tarn Adams. Lange Zeit fristet sein Spiel ein Außenseiterdasein. Doch das ändert sich langsam. Das New Yorker Museum of Modern Art nimmt Dwarf Fortress anno 2014 in seine Spieleausstellung auf, zugleich versuchen sich immer mehr Entwickler an ähnlichen Inhalten. Inzwischen ist emergentes Design ein großes Thema. Auch dank vieler Open-World-Titel geht es für Entwickler darum, wie Spielsysteme für inter-

essante Geschichten sorgen können – riesige Welten mit handgeschriebenen Abenteuern zu füllen, ist schwierig. Außerdem zeigen Survival-Erfolge wie Rust oder DayZ, wie sehr Spieler es schätzen, viel Freiheit und wenig klassische Handlung zu erleben. Designer, die auf Konferenzen über emergentes Erzählen sprechen, sind keine Außenseiter mehr, sondern Visionäre, denen zugehört wird.

Die emergente Renaissance

»Wir haben Sports Spiele angeschaut und gelernt, wie eine Saison einzigartige Momente und Stars hervorbringt. Wir haben Multiplayer-Shooter angeschaut, um zu sehen, wie in einem Match Rivalitäten entstehen. Wir haben Tabletop-Rollenspiele angeschaut, um zu verstehen, warum wir uns an bestimmte Charaktere so gerne erinnern«, erzählt Michael de Plater, der Designchef des Studios Monolith. Herausgekommen bei all dem Anschauen ist Mittel Erde: Mordors Schatten. Auf den ersten Blick ein Assassin's-Creed-Klon mit Orks, ist Mordors Schatten ein beeindruckendes Beispiel für emergente Geschichten. Die Uruk-Anführer, die wir darin jagen, haben Persönlichkeit. Manche fürchten wilde Bestien, andere vergiften ihre Waffen oder flüchten bei Gefahr. Und alle erinnern sich an unsere Taten sowie Siege – und kommentieren sie. »Nemesis« nennt Monolith dieses System, das Zufallswerte zu Persönlichkeiten formt. Es hat Vorbildfunktion, das bestätigt alle Designer, mit denen wir

gesprachen haben. Ein Rezept zum Nachmachen liefert es jedoch nicht. Jeder Entwickler arbeitet an seiner eigenen Vision von emergenten Geschichten. Etwa das Team von Hello Games, das uns mit No Man's Sky in zufallsgenerierte Galaxien führen möchte: Alle Sonnensysteme, Tiere und Pflanzen werden von einem Algorithmus ausgewürfelt. Der Zufall bestimmt unsere Geschichte.

Chaos im Mittelalter

»Unser Fundament ist das Chaos«, erzählt auch Henrik Fahraeus. »Manchmal ist dein Herrscher von Anfang an unfruchtbar, dann endet das Spiel nach zehn Jahren.« Meist passiert jedoch etwas viel Interessanteres. Was emergentes und prozedurales Design angeht, ist Fahraeus eine Art Guru. Der gelernte Programmierer entwirft Mods für ultrakomplexe Historienstrategiespiele à la Europa Universalis, bis ihm deren Entwickler Paradox einen Job anbietet. Heute ist Fahraeus ein Kopf des Studios, er verantwortet unter anderem Crusader Kings 2 – ein Strategiespiel, dessen Geschichten ganze Bücher füllen könnten. Denn es simuliert das komplette mittelalterliche Europa; und jedes Land hat einen Hofstaat samt Adel, Kirche, Intrigen, Affären, Außen-, Innen- und Familienpolitik. Vom König bis zum Baron ist jeder einzelne Adelige eine eigenständige Figur, mit Stärken, Schwächen und Interessen. All diese Charaktere interagieren miteinander; ihre Geschichten werden von Spie-

Welt am Rande (des Abgrunds)

Ähnlich wie Dwarf Fortress spielt sich Rimworld, ein Aufbauspiel, in dem wir mit einer Handvoll Kolonisten auf einer fremden Welt stranden, uns eine Unterkunft bauen und Nahrung beschaffen müssen. Jeder Bewohner hat mal mehr, mal weniger nützliche Eigenschaften, von »grüner Daumen« bis »pessimistisch«. Rimworld simuliert unter anderem Jahreszeiten und die Laune der Kolonisten sowie deren körperlichen Zustand: Narben senken die Arbeitsfähigkeit, man kann sogar Körperteile verlieren. Der Clou: Im Standardmodus wandelt sich das Spielerlebnis, je nachdem, wie gut es unserer Kolonie geht. Wenn der Strom ständig ausfällt und unsere Schützlinge bei einer Piratentacke diverse Arme und Beine verloren haben, dann hilft uns das Spiel,

etwa mit Nahrungslieferungen. Wenn unser Stützpunkt hingegen wächst und gedeiht, wir gefangene Piraten als neue Helfer rekrutieren und die Lagerräume vor Nahrung überquellen – dann wirft uns Rimworld gerne einen Knüppel zwischen die Beine und ein Raumschiff voller Killerroboter auf die Köpfe, während eine Sonneneruption unsere Abwehrgeschütze lahmlegt. So komplex wie Dwarf Fortress ist das Spiel zwar (noch) nicht, wohl aber sehr fordernd und packend. Unsere vernarbten, arm- und beinlosen Überlebenskämpfer wachsen uns mehr ans Herz als jeder noch so skurrile Sim, einfach weil wir unsere Schützlinge in Rimworld durch so viele Schicksalsschläge begleiten. Das ist unerbittlich, aber auch großartiger Stoff für Geschichten.





1984 galt die Optik von Lords of Midnight als revolutionär. Vorbild bleibt bis heute das emergente Design.



Besonders machen Mordors Schatten die Duelle gegen Uruk-Hauptmänner mit immer wieder überraschenden Persönlichkeiten.



No Man's Sky generiert komplette Galaxien nach dem Zufallsprinzip, jeder Planet und jede Pflanze entspringt einem Algorithmus.

lern aufgeschrieben und geteilt. Da erzählen sie, wie sie für eine Allianz ihre Tochter an den versoffenen Nachbarbaron verschachert oder den mit der eigenen Tante gezeugten Sohn geköpft haben, weil der Bengel den Thron für sich haben wollte. Alles im Spiel – etwa die Annahme von Eigenschaften à la »vom Teufel besessen« – basiert auf Formeln, an denen jeder Matheprofessor seine Freude hätte. Hier greifen unzählige Werte ineinander, und immer mischt der Zufall mit. Doch Crusader Kings 2 versteckt diese Excel-Wurzeln hinter Gesichtern: Welche Fürsten rebellieren diesmal? Welcher Höfling wird diesmal von mächtigen Verbündeten auf den Papstthron gehievt? Welche überambitionierte Ehefrau fällt diesmal einem »Unfall« zum Opfer? Das vielfältige Figurenschach macht Crusader Kings 2 zur bislang erfolgreichsten Paradox-Eigenentwicklung mit rund einer Million verkauften Exemplaren.

Das Paradox-Prinzip

Entsprechend bewusst ist sich Paradox dieser Stärke und will sie weiter ausbauen. »Irgendwann werden wir Crusader Kings 3 entwickeln, da planen wir einen noch stärkeren Fokus auf den Hof und die Charaktere«, erzählt Fahraeus. Elemente wie das Management von Armeen, die in Crusader Kings 2 noch im Vordergrund stehen, sollen in Zukunft also kürzer treten. Dafür sollen die »Storylets« wichtiger werden, vorgefertigte

Mini-Geschichten, die den Spielablauf um erzählerische Spitzen bereichern. In Fahraeus' neuem Projekt, dem Weltraum-Strategiespiel Stellaris, äußert sich das etwa so: »Wenn man hochmoderne Hyperraum-Triebwerke baut, besteht eine kleine Chance, dass etwas schiefgeht.« Dann öffnet sich ein Dimensionsportal und Dämonen strömen in die Galaxie. Wer hingegen Androiden produziert, künstliche Menschen, bekommt zwar effiziente Arbeitskräfte, riskiert jedoch eine Rebellion der Maschinen. Das Spiel ist dann nicht vorbei – das Storylet macht es nur interessanter. Zudem sollen auch in Stellaris Charaktere eine Rolle spielen, es gibt Generäle, Forscher, Gouverneure, alle mit zufallsgenerierten Eigenschaften. Sämtliche Alienvölker werden ebenfalls zufallsgeneriert, um für stets neue Vielfalt zu sorgen. Das könnte ein Fehler sein, beispielsweise fehlt den austauschbaren Kontrahenten des futuristischen Civilization: Beyond Earth genau jene Persönlichkeit, die ihre Civilization-5-Vetter auszeichnet. Gut möglich, dass auch die Zufalls-Aliens von Stellaris neben den Fürsten aus Crusader Kings 2 verblassen. Der Herzog von Bayern ist für viele Spieler einfach greifbarer ist als ein Stamm fremdenhassender Pilzwesen, die ins All fliegen. Dennoch: Paradox richtet die Mechanik seiner Spiele inzwischen gezielt auf bunte Geschichten aus. Emergentes Erzählen ist keine Begleiterscheinung mehr, es ist Designmaxime.

Entscheidungen erzeugen Geschichten

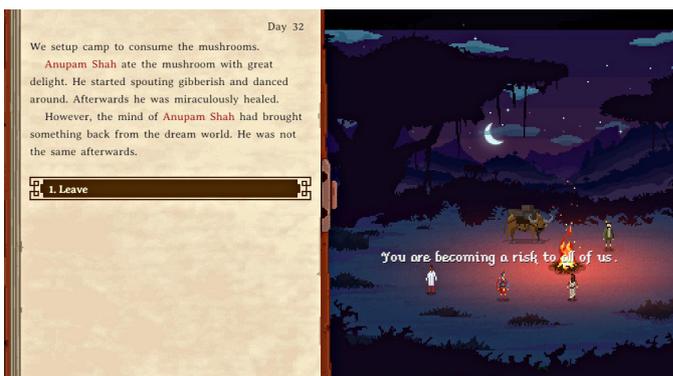
Andere Entwickler planen das emergente Erzählen nicht von Anfang an, sondern stoßen zufällig darauf. »Uns wurde erst spät bewusst, dass unser Spiel so sehr in diese Richtung gehen wird«, sagt Johannes Kristmann. Gemeinsam mit Riad Djemeli entwickelt er in Berlin The Curious Expedition, in dem historische Persönlichkeiten wie Marie Curie und Nikola Tesla Dschungeltempel ausrauben und Dinosaurier jagen. Besonders machen The Curious Expedition die vielen, kleinen Ereignisse, die in Multiple-Choice-Texten ablaufen. Dann müssen wir etwa entscheiden, ob wir die Gastfreundschaft der Ureinwohner respektieren – oder die goldene Statue aus der Dorfmitte klauen. »Anfangs waren die Ereignisse, in denen man zum Beispiel mit Dorfbewohnern interagiert, eher Beiwerk. Nach und nach haben wir aber festgestellt, dass die Nahaufnahmen der Geschichten und Figuren ein extrem interessanter und emotionaler Be-



Riad Djemeli und Johannes Kristmann (v.l.) sind die beiden Macher von Curious Expedition.



In The Curious Expedition erkunden wir unberührte Dschungel.



In Events wählen wir, wie es weitergeht. Die Folgen sind oft harsch.

Interview: Warum wir emergente Geschichten lieben

Linda Breitlauch ist Professorin für Game Design an der Hochschule Trier. Promoviert hat sie über Dramaturgie in Computerspielen, mit virtuellem Geschichtenerzählen kennt sie sich also aus.

GameStar: Warum erzählen Spieler so gerne von ihren Erlebnissen in Spielen?

Linda Breitlauch: Weil Spieler sehr gerne eigene Geschichten erleben wollen. Aber: Eben nicht Geschichten ihres eigenen Lebens, sondern die ihrer Figuren, um dann ihre Community zu fragen: Wie ist das denn bei euch? Habt ihr so etwas auch erlebt? Oder etwas anderes? Es geht darum, dass die Welt auf dich reagiert. Und das trägt zur Immersion bei. Dass ich mich einfach länger in einem Ort aufhalte, weil es spannend ist zu erleben, wie die Figuren reagieren, wenn ich nett zu ihnen bin oder ihnen nicht helfe oder sie anstupse.

Sind Spiele mit dieser Erzählform einzigartig?

Nein, das gibt es schon lange, der Vorläufer der traditionellen Theaterform der Commedia dell'arte war das Improvisationstheater. Da gab es keine aufgeschriebenen Theaterstücke, stattdessen bekam jeder Schauspieler eine feste Rolle. Der geizige Vater zum Beispiel. Man kann sich das vorstellen wie Makros: Jeder Schauspieler hat einzelne Witze, die er sagen kann, die zur Figur passen.



Und dann improvisiert das Ensemble auf der Bühne einfach. Es gibt zwar einen Story-Strang, aber der ist ganz lose. Das Publikum kann reinrufen und die Schauspieler können darauf reagieren. So haben sich die Schauspieler auch den politischen Gegebenheiten angepasst. Hier sind viele Geistliche? Dann machen wir eine zahmere Geschichte.

Sind emergente Geschichten die Zukunft des Storytellings?

Was man bei dieser Diskussion oft übersieht: Non-Linearität macht das Spiel nicht automatisch besser. Wenn vorgegaukelt wird, dass man Entscheidungen treffen kann, es letzten Endes aber trotzdem Einschränkungen gibt, dann fühlen sich Spieler veralbert. Das geschieht, wenn es eh nur eine Möglichkeit gibt, wie die Geschichte weitergehen kann – egal, wie ich mich entscheide. Generell sind wir noch sehr geprägt von klassischen Erzählformen, die wir etwa aus dem Kino kennen. Erzähler müssen versuchen, mehr in dieser interaktiven Erzählform zu denken.

standteil emergenter Systeme sind.« Zentral ist dabei immer, dass die Spielwelt auf die Aktionen der Spieler reagiert, sich lebendig anfühlt. In Rising Tide etwa, dem Addon zu Civilization: Beyond Earth, kommentieren deshalb nun gegnerische Fraktionsanführer die Taten des Spielers: »Hey, da hast du aber ein schönes Weltwunder gebaut.«

Bedeutsam sind auch für Riad Djemeli die Storylets, die vorgefertigten Mini-Geschichten: »Die Herausforderung steckt nicht im Schreiben, sondern darin, drumherum interessante Haken und Ösen zu finden. Nur dann verbinden sich die einzelnen Story-Fragmente zu einer spannenden Erzählkette.« Heißt: Entscheidungen müssen Folgen haben. Weil wir die goldene Statuette geklaut haben, lassen uns die Bewohner eines anderen Dorfes nicht mehr bei sich übernachten, der Koch verliert vor Erschöpfung den Verstand und isst den Soldaten auf, Nikola Tesla muss um sein Leben rennen, und wir haben eine gute Geschichte erlebt. Solche Ketten aus Aktion und Reaktion erhöhen aber auch den Testaufwand. Entwickler müssen nicht nur sicherstellen, dass es vielfältige mechanische Wechselwirkungen gibt –

sondern auch, dass diese funktionieren. Je dynamischer ein System, desto anfälliger ist es für Bugs. Vor allem kleinen Indie-Studios helfen hier eine Early-Access-Phase und das zugehörige Spieler-Feedback. Wobei auch Bugs manchmal fantastische Geschichten hervorbringen können. »Da wird auch mal der Esel zum Alkoholiker und stiehlt sich im Dunkel der Nacht mit einer Schaufel davon«, berichtet Kristmann. »Mittlerweile lassen wir uns von solchen kleinen Fehlern inspirieren und belassen sie nicht nur im Spiel, sondern packen nochmals extra Inhalte dazu, um diese eine, verrückte Konstellation noch aberwitziger zu gestalten. Wenn man bereit ist, als Entwickler loszulassen, entwickelt das Spiel seinen eigenen Willen und gibt vor, wie es auszusehen hat.«

Die Zukunft des Erzählens

»Emergente Geschichten sind die Zukunft der Videospiele, da bin ich mir sicher«, sagt Henrik Fahraeus. »Bei der Grafik sind wir in den letzten Jahren doch viel weiter gekommen. Der nächste Schritt muss bei der Programmierung stattfinden. Entwickler müssen sich trauen, mehr in Richtung künstliche

Intelligenz zu tun und mehr Macht an Algorithmen und Zufallsgeneratoren abzugeben.« Das solle zu besseren Spielen führen – oder zumindest zu der Art Spiele, die Fahraeus bevorzugt: »Call of Duty ist wie im Zug sitzen und raus schauen. Das ist schön, aber diese Spiele sind für mich nicht wirklich spannend. Ich will echte Virtual Reality, eine echte Simulation, in der ich mich frei bewegen kann.« Auch Johannes Kristmann findet klassisch-lineare Erzählungen langweilig: »The Curious Expedition überrascht uns immer wieder. Bei rein sequenziellen Spielen fällt man schnell in diesen Entwickler-Tunnelblick. Man kennt alles auswendig und blendet immer mehr aus, bis nur noch das Mechanische und Technische zu sehen ist. Irgendwie geht mir da der Blick auf die Seele des Spiels verloren.«

Gehört den emergenten Geschichten also die alleinige Zukunft des Erzählens? Mit Sicherheit nicht. Auch klassisches Storytelling hat seine Stärken, eine perfekt durchkomponierte Handlung entfaltet eine Symphonie aus Höhe- und Wendepunkten, wie sie ein emergentes Spiel noch lange nicht bieten wird. Vielleicht niemals. Riad Djemeli bestätigt: »Wir stehen da vor riesigen technischen Herausforderungen und werden in den nächsten Jahren auch viele Rückschritte und Fehler erleben, wie bei den ersten 3D-Spielen und Open-World-Spielen.« Bei einem sind sich aber alle Designer einig, mit denen wir gesprochen haben: Emergente Geschichten werden wichtiger. Es braucht nur eines: Zeit. »Wenn wir so weitermachen wie jetzt, dann dauert es 20 Jahre, bis Dwarf Fortress fertig ist«, sagt Tarn Adams und kichert. Doch spätestens, wenn es fertig ist, wenn um die zwei Ringe der Zwergenstadt herum eine ganze Fantasy-Welt lebt, atmet und von kurzgewachsenen Vampiren terrorisiert wird – spätestens dann sollte klar sein, ob sich emergente Geschichten durchsetzen. ★



Auch Civilization: Beyond Earth nutzt »Storylets« – hier in Form mehrstufiger Quests.