

Quickscope: Heldenreise aus dem Generator

DIE BESTE STORY SCHREIBT DAS SPIEL

Computerspiele erzählen uns meist dieselben alten Geschichten.
Eigentlich könnten sie aber viel mehr – wenn man sie nur ließe.



Der Autor

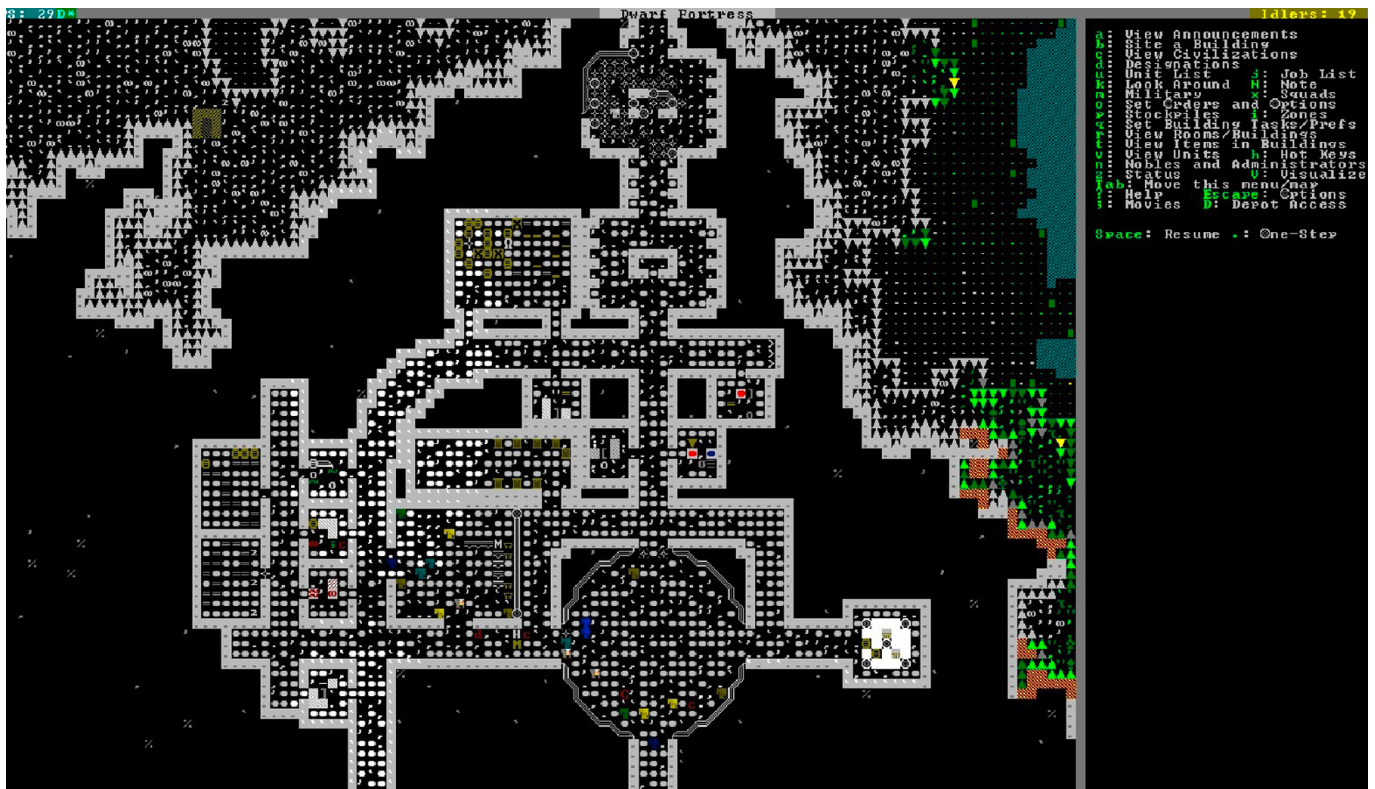
Rainer Sigl schreibt und spricht seit mehr als zehn Jahren für diverse Medien über Games, darunter der österreichische Jugendkulturradiosender FM4, die Tageszeitung Der Standard, Golem.de, das Games-Boo-kazine WASD und das von ihm ins Leben gerufene Gameskulturblog Videogametourism.at. In der Kolumnenreihe »Quickscope« macht er sich über Feinheiten und Gemeinheiten diverser Spiele Gedanken. Und widerspricht auch mal dem GameStar-Team.

Die riesige Frostechse ist ein furchterregendes Biest. Ihre eiskalten Klauen und spitzen Hauer haben mich an den Rand eines gefrorenen Todes gebracht, hier, sechs Stockwerke tief unter der Erde. Der nächste Angriff könnte mein Ende bedeuten, da habe ich den rettenden Einfall: Mit mächtiger Telepathie zwingen ich das Biest unter meine Kontrolle, lasse das Monster über die in Panik davonlaufenden restlichen Feinde herfallen. Bis nichts mehr lebt – und ich das immer noch ferngesteuerte Ungetüm mittels Fahrstuhlschacht in den sicheren Tod stürze. So kann ich mich weiter auf die Suche nach der rettenden Entsalzungskapsel machen. Die brauche ich, um diese lästige ansteckende Krankheit zu heilen, wegen der mir langsam alle Gelenke versteinern.

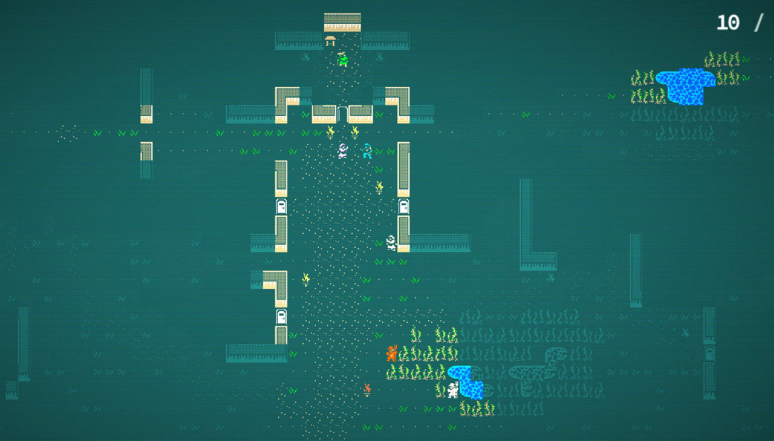
Das Schöne daran, wenn man Geschichten wie diese aus dem Roguelike Caves of Qud erzählt: Ich bin der Einzige, der sie erlebt hat, auch wenn Zigtausende anderer Spielerinnen und

Spieler das postapokalyptische Science-Fantasy-Rollenspiel spielen (laut Steamspy genau 42.098).

Caves of Qud hat zwar eine – recht locker erzählte – Handlung aus aufeinanderfolgenden Missionen, aber der Großteil des Spiels findet in einer jedes Mal aufs Neue prozedural generierten und nicht mal besonders hübschen Welt statt, in der nicht nur Umgebungen und Monster, sondern auch die Spuren längst untergegangener Zivilisationen algorithmisch berechnet werden. Aus unseren Erlebnissen in dieser offenen Spielwelt entwickeln sich oft Abenteuer, die es in Sachen Epik locker mit geskripteten Storys aufnehmen können. Caves of Qud erzählt nicht »eine Geschichte«, stattdessen ist es ein fast unerschöpflicher Geschichtengenerator. Genauso wie Dwarf Fortress, Rimworld, Stellaris und zahlreiche andere Spiele, die Sandbox-Gameplay mit cleverer Zufallsgenerierung verbinden.



Das Zeichensatz-Aufbauspiel Dwarf Fortress ist das beste und bekannteste Beispiel für emergente Geschichten.



Caves of Qud destilliert aus seiner simplen Darstellung erstaunlich packende Geschichten. Links das Spiel, rechts die Story.

Erzählen nach Schema F

Es ist kein Zufall, dass uns die meisten Bücher, Filme und Spiele dieselben Geschichten mit minimalen Variationen immer und immer wieder erzählen. Zum einen, weil manche davon archetypisch gut und stark sind: Junge trifft Mädchen. Vom Tellerwäscher zum Millionär. Die gefährliche Heldenreise. Die süße Rache. Es sind kleine Motive, die sich verlässlich mit anderen zu besonders gut funktionierenden Erzählungen zusammenstapeln lassen. Wahrscheinlich begleiten manche dieser Geschichten unsere Spezies schon so lange, wie es Sprache gibt, um sich in der Höhle etwas zu erzählen.

Zum anderen kommt einem aber auch vieles bekannt vor, weil viel nach Schema F gestrickt wird: Wer sich im Kino des dumpfen Gefühls nicht erwehren kann, den jeweils aktuellen Blockbuster schon irgendwann einmal gesehen zu haben, hat ziemlich sicher auch recht: »Save the Cat« heißt jenes Handbuch für Drehbuchschreiber, nach dessen akribischem Programm für Szenenabfolge gefühlte drei Viertel aller Hollywood-Filme der letzten Jahre funktioniert haben.

Wie erzählt man in einem interaktiven Medium?

In Computerspielen sieht es, was originelles Erzählen betrifft, noch einmal ein Stück vertrackter aus: Obwohl es natürlich seit den Urtagen des Mediums auch immer wieder exzellente erzählerische Spiele gibt, begnügt sich der absolute Großteil mit dem Standardprogramm: strahlende Helden, finstere Schurken, hilflose Prinzessinnen, schicksalhafte Prophezeiungen und immer wieder Rettungen in allerletzter Sekunde. Klar, in einem interaktiven Medium ist es wichtiger, wie wir die Prinzessin vor dem Bösewicht retten – ein Spiel kann auch dann gelungen sein, wenn seine Hintergrundstory kaum für einen Cartoon auf der Cornflakes-Packung ausreichend wäre; und Welterfolge wie Tetris oder Counter-Strike verzichten ganz auf narrative Elemente.

Wenn erzählt wird, dann aber meist so, dass die Interaktivität der Story nicht in den Weg kommt, sprich: per Cutscene, und schon hat man dem Medium sein herausragendstes Charakteristikum, die Interaktivität, weggenommen, um eine (meistens gar nicht einmal gute) Geschichte zu erzählen. Im besten Fall darf man sich an wichtigen Punkten entscheiden, auf welchen Gleisen man weiterfährt. Das ist mindestens schade, denn die komplexen Systeme von Computerspielen würden sich eigentlich auch dafür eignen, mit dem Erzählen zu experimentieren.



Crusader Kings 2 spinnt ein mittelalterliches Beziehungsgeflecht zwischen allerlei Fürsten und Bischöfen mit zufallsgenerierten Eigenschaften.

Wenn der Algorithmus erzählt

Aktuell funktioniert das hauptsächlich in Spielen, bei denen auf den ersten Blick das Erzählen gar nicht im Zentrum steht. Das erwähnte Caves of Qud und Dwarf Fortress sind Roguelikes, in denen unglaublich komplexe Gameplay-Systeme und viel, viel Zufallsgenerierung ineinandergreifen; Spiele wie Stellaris oder Rimworld bieten freie Sandkisten und viel Platz für Dramatik, die sich aus dem Spiel selbst ergibt.

»Emergent narrative« ist das Zauberwort, also Erzählung, die (quasi) von selbst aus dem sich ebenso emergent ergebenden Gameplay, aus Spielmechaniken und -systemen und der Interaktion mit ihnen entsteht. Das wichtigste Element in dieser Verwandlung von Zufall in Geschichte ist dabei übrigens ausgelagert – und das bei Weitem komplexeste von allen: unser Gehirn. Denn das ist eine wahre Geschichtenmaschine, die von klein auf darauf trainiert ist, aus einzelnen Elementen zusammenhängende Narrative zu erzeugen und so der Welt Sinn zu verleihen. Der Fachbegriff dafür ist Apophanie: die Fähigkeit, in eigentlich unzusammenhängenden Elementen Muster und Zusammenhänge zu erkennen.

Was auf diese Weise aus Zufallselementen spontan an Erzählungen entsteht, ist oft banal, oft absurd, aber auch verblüffend häufig richtig gut, weil es fernab der bekannten und inzwischen gerne auch mal langweiligen Story-Schablonen funktioniert. Manchmal schafft das Zusammenspiel aus Zufall und Interaktion wahrhaft epische Geschichten, in denen Dinge passieren, die sich kein Autor so einfallen lassen würde.

Die Spieler des großartigen Dwarf Fortress sammeln diese Geschichten seit Jahren auf Seiten wie Dfstories.com, aber auch jeder Spieler von Rimworld, Stellaris oder Crusader Kings 2 hat sicher eine ganz eigene, dramatische oder aber haarsträubend witzige Story in petto, die kein anderer jemals so oder so ähnlich erlebt hat. Es wird vielleicht noch ein wenig dauern, bis die künstlichen Intelligenzen in Spielen so weit sind, uns gezielter dabei zu unterstützen, bemerkenswerte neue Geschichten zu

erschaffen; noch gelingt es Menschen besser, sich gegenseitig spannende und gut funktionierende Fiktion zu erzählen. Bis dahin geben Spiele wie Rimworld, Caves of Qud und Dwarf Fortress aber einen ziemlich guten Vorgegeschmack auf diese Zukunft; und in den Geschichten, die diese Spiele erzählen, kann es dann schon mal passieren, dass wir den feuerspeienden Drachen retten und die liebeliche Prinzessin essen. ★