

Tobias Gläser

Story-Writing

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/942>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Gläser, Tobias: Story-Writing. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 11 (2011), Nr. 2, S. 135–137. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/942>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8205>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

STORY-WRITING

VON TOBIAS GLÄSER

Die Geschichten, die in Computerspielen erzählt werden, ähneln in ihrem Aufbau auf den ersten Blick stark anderen Erzählformen. Geschichten aus Romanen und Filmen wirken auf die Narration eines Computerspiels ein, dienen in einigen Fällen gar als Vorlage. Formal betrachtet stellt sich zudem das Drehbuch als der nächste Verwandte des Storyline-Dokuments von Computerspielen dar.

Trotz vieler Gemeinsamkeiten unterscheidet sich die Storyline eines Computerspiels jedoch nicht selten erheblich von den oft linear erzählten Romanen oder Spielfilmen.¹ Bei Computerspielen, insb. bei modernen Rollenspielen – um die es im Folgenden exemplarisch gehen soll –, sind linear-ablaufende Geschichten so gut wie ausgestorben. So muss der klassische Ablauf von Erzählungen vor dem Hintergrund einer ›offenen Spielwelt‹ modifiziert werden.

Eine gut geschilderte Storyline ist ein wichtiger Bestandteil jedes kommerziell erfolgreichen Rollenspiels. Die Geschichte füllt die Spielwelt mit Leben und verleiht ihr eine ›Identität‹; Figuren erhalten Biographien, Städte und Landschaften werden mit mythenreichen Historien angereichert. Der Story-Writer ist der Dreh- und Angelpunkt, der das Level- und Spielwelt-Design mit der Technik zu einer Geschichte verschmelzen lässt. Er vermag es, mit Worten ein Spiel, das aus vielen technischen Bauteilen besteht, in ein lebendiges und interaktives Abenteuer für den Rezipienten zu verwandeln. Die Aufgabe, eine interaktive Storyline zu schreiben, bewältigt der Story-Writer nicht alleine. Er arbeitet eng mit den Designern, Entwicklern und dem Publisher zusammen. Alle Ideen, die sich als geeignet für das Abenteuer herausstellen, können mit in die Geschichte einfließen. Jedoch ist es am Story-Writer, aus dieser Informationsfülle eine passende Geschichte zu formen. Diese Geschichte kann erzählt werden durch Cutscenes, das Erforschen der Welt und vor allem durch das Absolvieren verschiedener Quest-Reihen.

Der Story-Writer besitzt jedoch keine ›Narrenfreiheit‹ in seinem Ressort. Begrenzungen sind einerseits durch die Auftragsstellung des Publishers und andererseits durch die technischen Möglichkeiten gesetzt. Der Story-Writer muss stets zielgruppenorientiert arbeiten; das bedeutet, dass die Geschichte auf das gewünschte Genre und Spielumfeld zugeschnitten wird.

Die Entwicklung einer Computerspiel-Erzählung ist ein sehr vielschichtiger Prozess. Die Geschichte darf nicht isoliert betrachtet, sondern muss an die Rahmenbedingungen des Gesamtkonzepts angepasst werden. Bevor die eigentliche Arbeit des Story-Writers beginnt, wird in anderen Abteilungen schon am Produkt gearbeitet. So wird sehr früh in der Entwicklungsphase die Landschaft, die grafische Spielwelt, modelliert. Diese dient u.a. als Grundlage für die Geschichte. Aus

¹ Vgl. etwa Crawford: On Interactive Storytelling, S. 25-63; Seda: Interactive Storytelling im Computerspiel, S. 24-28, 36-41, 120-140.

diesem Sammelsurium von Vorgaben und Vorlagen entwickelt der Story-Writer zunächst einen geschichtlichen Hintergrund für die von den Designern fertiggestellten Landschaften. So werden nach und nach wichtige Inhaltselemente herausgearbeitet und die Geschichte verknüpft sich mit der Welt.

Neben den literarischen (z.B. Textdokumente in der Spielwelt) oder filmischen Mitteln (Cutscenes), die verschiedene Präsentationsformen der Haupthandlung ermöglichen, kann der Story-Writer auch gezielt Einfluss auf das Spielumfeld nehmen. Jedoch sind größere Projekte, wie die Erschaffung neuer Endgegner oder neuer Regionen nur nach Absprache mit den Verantwortlichen zu bewerkstelligen. In diesen Fällen muss der Mehrwert für das gesamte Spiel auch nach wirtschaftlichen Aspekten betrachtet werden. Der Publisher kann entscheiden, ob eine neue Region für die Storyline oder die Spielatmosphäre erforderlich bzw. lohnend ist oder ob die Kosten und der Arbeitsaufwand in keiner Relation zum erzielten Ergebnis stehen: »We may be able to create interactive stories, but we can't create any kind of story we want.«²

Nicht nur die Hintergrundgeschichte ist dabei für das Endprodukt entscheidend. Zu einem guten Computerspiel gehört eine detailliert ausgearbeitete Haupthandlung, die den Rezipienten fesselt und durch die Spielwelt führt. Der zeitliche Umfang wurde mit dem Aufkommen der ersten größeren Rollenspiele mit »Je mehr, desto besser!« definiert, jedoch sind die Entwickler in den letzten Jahren von diesem Prinzip abgewichen:

Reaching the finale of the main story with only the basic missions accomplished should take just over 15 hours. However, the amount of time estimated to complete all optional quests, which are not necessary in order to close the main storyline, is over 100 hours.³

Die relativ kurze Spielzeit der Haupthandlung ist an den ›durchschnittlichen Rezipienten‹ angeglichen. Eine kurze, sehr spannend erzählte Haupthandlung erleichtert es, die Geschichte aufmerksam zu verfolgen. Spieler, die die Welt erkunden wollen, können dies über die vielseitigen Nebenhandlungen realisieren. Auf diese Weise stellt sich eine Storyline im Computerspiel als eine zunehmend modulare Struktur dar, die einen (relativ) festen Haupthandlungsstrang mit verschiedenen (optionalen) narrativen Verzweigungen (oder besser: Vertiefungen) in Form von Side-Quests kombiniert:

Side quests are tied to NPCs [Non Player Characters] and different locations. Not all of them are related to the main storyline. Quests are often build around local conflicts, forcing the player to choose sides.

2 Adams: »The Designer's Notebook«, o.S.

3 Zuxxez: »Game Design Document«, S. 6.

Questions can form a chain structure, in which the completion of one quest opens one or more related quest and sub-quests.⁴

Side quests provide the player with an opportunity to meet other characters, talk to them, hear their stories and help them if they so choose. [...] The side quests, given out by separate individuals with their own stories, needs, and schemas, create a feeling of an actual, dynamic living world around the avatar.⁵

Obwohl die Hauptgeschichte und jede einzelne Quest für sich alleine betrachtet oftmals eine lineare narrative Struktur aufweisen, ist die Storyline im Gesamtkontext somit als nicht-linear zu beschreiben. Der Handlungsverlauf des Rollenspiels besitzt seine eigenen Strukturen, er kann als rhizomatisch bezeichnet werden.⁶ Der Spieler hat die Freiheit zu entscheiden, in welcher Reihenfolge er die modularen Side-Quests oder die kontinuierlich weiterführende Main-Quest absolviert.

Der Spieler ist so eine Art Schaffner, welcher die Weichen stellt. Es gibt eine bestimmte Station, zu welcher ein Spiel hinzielt, jedoch liegt es am Spieler, ob er den Weg links oder rechts einschlägt. Dieses Weichensystem lässt die Illusion einer möglichst offenen Welt erscheinen.⁷

LITERATURVERZEICHNIS

Adams, Ernest: »The Designer's Notebook: Three Problems for Interactive Storytellers«, 1999, http://www.gamasutra.com/view/feature/3414/the_designers_notebook_three_.php, 15.09.2011.

Crawford, Chris: *On Interactive Storytelling*, Barkeley 2005.

Kücklich, Julian: »Auf der Suche nach dem verlorenen Text: Literaturwissenschaften und Computerspiel«, <http://web.fu-berlin.de/phn/phn15/p15t2.htm>, 2001, 15.09.2011.

Seda, Roman: *Interactive Storytelling im Computerspiel: Adventure Games im Spiegel polymedialer Einflüsse*, Boizenburg 2008.

Zuxxez Entertainment AG: »Game Design Document: TWO WORLDS 2«, Karlsruhe 2010.

4 Ebd.

5 Ebd.

6 Vgl. Kücklich, »Auf der Suche nach dem verlorenen Text«, o.S.

7 Jörg Schindler, PR Director Zuxxez Entertainment. Interview, geführt von Tobias Gläser und Lars Schröer, Karlsruhe, 13.01.2011.