

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Über Narration in Computerspielen

Ferdi · Samstag den 8. Juli 2017

Videospiele sollen ohne Story besser sein. Das hat kürzlich der Games-Professor Ian Bogost in seinem Artikel "Video Games Are Better Without Stories" behauptet. Stimmt das? Natürlich nicht. Der Professor stößt eine uralte Diskussion an, möchte aber auf einen ganz anderen Aspekt hinaus. Vielleicht möchte er aber einfach nur provozieren.

Videospiele sind interaktive Bewegungsspiele. Enthalten sie eine Geschichte, wird diese häppchenweise erzählt. Das liegt in der Natur von Videospiele. Wäre dies nicht so, würde ein Computerspiel aus einer Aneinanderreihung von Cut-Scenes, Text-Kolonnen, Audio-Logs oder gerenderten Zwischensequenzen bestehen, die eben die Geschichte erzählen. Das wiederum können aber Bücher oder Filme besser. Also warum sich so eine Mühe geben, und nicht gleich zum Buch oder Film greifen, um die Geschichte nicht „häppchenweise“, sondern am Stück zu verfolgen.

Das ist eigentlich schon fast alles, was der Professor uns mitteilen möchte. Computerspiele haben andere Stärken und sollten sich darauf konzentrieren. Und Spiele-Studios sollen erst gar nicht versuchen, dem Medium Film nachzueifern. Das sei zum Scheitern verurteilt. Oder um es mit den Worten von Ian Bogost auszudrücken: „Ja, klar, man kann eine Story in einem Spiel erzählen. Aber wie viel Aufwand das ist, wenn es zugleich so viel einfacher wäre, sich diese Geschichte im Fernsehen anzusehen oder sie zu lesen.“

Aha. Erst einmal sacken lassen.

Wie Narration in Videospiele abläuft

Eins ist klar: Die Geschichte in einem Computerspiel wird im Gegensatz zum Buch oder Film nie am Stück erzählt. Kann sie auch nicht, will sie aber auch nicht. Dann wäre es ja auch kein Computerspiel sondern eben ein Buch oder Film.

Eine Story erzählen und gleichzeitig spielen; also laufen, schießen, Rätsel lösen usw. – das lässt sich nur sehr schwer miteinander vereinbaren. Entweder ich spiele, oder ich lese in dem Tagebuch, oder höre das Audio-Log in der Raumstation usw. Ganz klar, dass die Narration dabei zwangsläufig unterbrochen wird. So werden Geschichten aber oft in Videospiele erzählt: in Häppchen. Und diese Häppchen unterbrechen umgekehrt meist den Spielfluss. Im schlimmsten Fall zerstören sie ihn sogar.

Extremfall: Dragon's Lair. Das Laser-Disc-Spiel aus dem Jahr 1983 ist eine einzige Aneinanderreihung von Joystick-Bewegungen nach links, rechts, hoch oder runter. Unterbrochen durch Zwischenanimationen. Meist ist es ja eine Sterbesequenz von Dirk, unserem Helden. Ganz klar: Die Geschichte wäre in einem Zeichentrick-Kinofilm wohl besser aufgehoben gewesen. Hier hat Bogost sicher Recht. Dem Erfolg des Automaten hat dies aber keinen Abbruch getan. Ob der Film genauso erfolgreich gewesen wäre?

Spieledesigner erschaffen Welten

“Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces. – Henry Jenkins“

Dieser Satz ist gewissermaßen die Essenz von Henry Jenkins Text *“Game Design as Narrative Architecture“*. Jenkins betont darin, dass viele Videospiele zwar eine Geschichte erzählen, dies aber auf eine andere Weise tun als Bücher oder Filme. Ein wesentlicher Unterschied liegt dabei nicht nur in der Aktivität des Spielers, sondern auch in dem Stellenwert, den Räumlichkeit in Videospiele einnimmt.

Räumlichkeit, im Sinne einer glaubwürdigen Spielumgebung nimmt in Half-Life 2 einen besonderen Stellenwert ein. Es ist aber auch ein gutes Beispiel für eine durchdachte Geschichte sowie die Art und Weise, wie diese erzählt wird. Denn die Geschichte wird in Half-Life 2 nicht erzählt, sondern vielmehr *“erspielt“*.

Half-Life wirft mich ohne Einführung mitten in die Spielwelt hinein, als ich mit dem Zug in den Bahnhof von City 17 einfahre. Nichts wird erklärt oder erzählt. Gordon, der Protagonist des Spiels, war ja ohnehin noch nie sehr gesprächig. Es gibt keine gerenderten Zwischensequenzen, keine langatmigen Text-Kolonnen, die es durchzuscrollen gilt, keine Audio-Logs, Hand- oder Tagebücher. Nichts davon. Die Geschichte wird in Half-Life 2 einfach erlebt.

Allein durch das Beobachten der Umwelt, merke ich, dass hier etwas nicht stimmt. Das Spiel hat

sofort meine volle Aufmerksamkeit und ich bin neugierig. „Was ist hier los? Wo bin ich? Wann bin ich?“ Das Spiel erzählt es mir nicht direkt. Eine fliegende, wild blinkende Kamera schwirrt umher und fotografiert mich mit grellem Blitz. Die Menschen um mich herum wirken eingeschüchtert, verstört und hilflos. Ein unfreundlicher, vermummter Soldat gibt mir mit einem elektrisch aufgeladenen Stock einen Stoß und sagt so etwas wie „geh weiter“. Seine Stimme wirkt befremdlich.



Endstation City 17. Der Bahnhof, in dem Gordon nach seiner Ankunft in City 17 aussteigt, findet sein reales Vorbild in der Budapest Western Railway Station von 1877. (Bild: Valve)



Ein Combine-Soldat gibt uns Anweisungen. (Bild: Valve)



Der Bahnhofplatz von City 17. Die Idylle täuscht. Die Stadt ist ein trostloser Ort. (Bild: Valve)

Ich gehe weiter und werde mit einer riesigen Videoleinwand konfrontiert, auf der Propaganda läuft. „Was redet der Typ da oben für einen Unsinn?“ denke ich. Nach einer Weile verlasse ich die Bahnhofshalle und trete ins Freie. Wow. Tageslicht. Sonnenschein. Und was für schöne Gebäude.

Erst jetzt erst fällt mir der alles überragende, schwarz-metallisch aussehende Turm im Hintergrund auf, der so gar nicht in die Landschaft passen will. Da will ich rein, komme ich aber nicht. „Was sind das für seltsame, fremdartigen Energie-Barrieren und metallisch glänzende Gebäudeteile, die die Eingänge versperren?“ frage ich mich. Erst nach und nach erfahre ich, was hier los ist. Dabei wird der Spielfluss in keinem Moment unterbrochen. Das Spiel erzählt die Geschichte im „Vorbeigehen“.

Half-Life 2 erzählt nicht einfach eine Geschichte. Es erschafft eine eigene Welt, die zum Erkunden einlädt, ganz im Sinne von Henry Jenkin Fazit: *“Game designers don’t simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.”*

André Eymann hat sich mit der [Räumlichkeit in Half-Life 2](#) auseinandergesetzt und diese schöne Formulierung gefunden:

„Das diese Welt existiert ist vorstellbar. Und das ist aus meiner Sicht eines der Geheimnisse des Spiels. Der imposante und schnelle Razor Train verdeutlicht wie minimalistisch und modern die

von den Combine verwendete Technik tatsächlich ist. Sein Design ist auf das Wesentliche reduziert und seine kompromisslose Formgebung ist dafür gedacht, störende Elemente auf den Gleisen einfach aus dem Weg zu rammen. Die in der Welt von Half-Life 2 verwendete Technologie begeistert mich auch aufgrund ihres schlüssigen Industriedesigns. Die mir vertrauten Gegenstände fügen sich nahtlos in die fiktive Technologie des Combine-Regimes ein. So entsteht eine neue Welt, die ich als fremd und zugleich bekannt erfahre.“

Half-Life baut aber auch geschickt einen Spannungsbogen auf und hält ihn aufrecht.

Nicht dass Half-Life 2 mit einer tiefschürfenden Story aufwarten könnte; das muss es auch gar nicht. Auch eine einfache Geschichte kann fesselnd sein. Dafür aber mit einer glaubwürdigen, fiktiven und sehr stimmigen Spielwelt. Mit einem bedrohlichen Zukunfts-Szenario, wie in einem Sci-Fi-Roman.

Dürfen Videospiele keine Geschichten erzählen?

Nur weil das Medium Film eine Geschichte besser transportieren kann, sollen Videospiele also darauf verzichten? Sollen Spiele also nur noch aus puren, seelenlosen Spielmechaniken bestehen ohne narrative Elemente? Nur noch aus Tower Defense, Bejewels und Tetris-Klonen?

Nein!

Menschen spielen gerne. Seit Urzeiten. Und Menschen hören gerne Geschichten. Seit Urzeiten. Was liegt also näher, als beides miteinander zu verbinden? Und was eignet sich dafür besser als das Medium der Videospiele? Geschichten spielerisch erleben. Das kann kein Buch und das kann auch kein Film. Das können nur Videospiele!

Klar könnte man Half-Life 2 verfilmen. Ich würde mir den Film bestimmt auch ansehen. Aber viel lieber möchte ich Half-Life 2 doch am PC spielen. Ich möchte die Geschichte erleben. Mitspielen. Selbst aktiv eingreifen. Mit dem Luftkissenboot oder Buggy durch Abwasserkanäle und einsamen Landstraßen am Strand rumkurven. Nervenaufreibende Gefechte, Seite an Seite mit den Rebellen, gegen das Combine-Regime führen. Epische Schlachten mit den Striders schlagen.

Und ja, ich möchte natürlich wissen, wie es denn nun weitergeht, nach dem dramatischen Ende in Half-Life 2 Episode 2. Zu viele Fragen sind offen geblieben. Was hat es mit der Borealis auf sich, dem „mächtigen“ Schiff, das Gordon zerstören soll. Wer ist dieser mysteriöse G-Man, der immer dann aufkreuzt, wenn es spannend wird? Können sich die Rebellen gegen das Combine-Regime

schlussendlich durchsetzen? Und wer sind „die“ überhaupt, wo kommen die her und warum?

Die Frage ist nicht, ob Videospiele Narration brauchen, sondern ob Videospiele nicht viel besser sein könnten, wenn sie Narration geschickter einsetzen würden.

Ein schlechtes Drehbuch führt selten zu einem guten Film. Die Kunst besteht darin, eine gute Geschichte, gut zu erzählen und dazu geschickt in das Spiel einzuweben. Voraussetzung ist erst einmal eine gute Story. Hieran scheitern schon viele Spiele. Selbst das so erfolgreiche Zelda. Es könnte so viel besser sein, mit einer gut erzählten Geschichte; sprich einem pfiffigen Plot, geschickten Wendungen, hohem Spannungsbogen und einem unerwarteten Finale.

Eine Geschichte, die so geschickt in das Spiel eingebunden ist, dass sie den Spielfluss nicht stört und man unbedingt wissen möchte, wie sie weitergeht. Bei Zelda interessiert die Story nicht die Bohne. Zelda funktioniert auch trotzdem – zugegeben. Dabei wird hier aber so viel Potential liegen gelassen. Sprich: Zelda könnte noch viel besser sein.

Viel besser hat das Half-Life 2 gemacht. Die Handlung der Half-Life Spielereihe stammt aus der Feder des Buchautors Marc Laidlaw. Für den Amerikaner ist das Computerspiel eine Kunstform wie der Film und das Buch. Bereits die Geschichte des ersten Half-Life sollte der eines Buches ebenbürtig sein, doch erst mit dem zweiten Teil sei er seinem Ziel wirklich nahe gekommen, sagte Laidlaw in einem Interview der PC Games. Er habe das Universum von Half-Life 2 so umfangreich angelegt, dass sich weitere Geschichten daraus ableiten ließen.

Dem Spieler sollte die glaubhafte Illusion vermittelt werden, er befinde sich tatsächlich in einer anderen Welt. Das ist ihm und dem Valve-Team zweifellos gelungen. Schade, dass Laidlaw Valve letztes Jahr verlassen hat. Schade auch im Sinne von: Wer schreibt denn nun die Story für die längst überfällige Fortsetzung weiter?

Dürfen Videospiele also keine Geschichten erzählen?

Natürlich dürfen Videospiele Geschichten erzählen. Nur macht es doch bitteschön professionell.

Quo Vadis Narration?

Fernsehserien schreiben ihre Drehbücher im Team mit professionellen Autoren und werfen sich

gegenseitig brainstormmäßig die Ideen zu. Bei Computerspielen passt die Handlung oft auf einen Bierdeckel. Meist hat sie wenig Tiefgang. In dieser Beziehung stecken Videospiele noch in den Kinderschuhen.

Das Medium Computerspiel reizt das Potential von narrativen Elementen nicht annähernd aus. Die Entwicklung steht also erst am Anfang.

Quellen und Verweise

- [Video Games Are Better Without Stories](#) (Ian Bogost, April 2017, theatlantic.com)
- [Game Design as Narrative Architecture](#) (Henry Jenkins, Juli 2004, electronicbookreview.com)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 8. Juli 2017 um 08:34 in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.