



Writing in Games



von Nika und Sebastian



Inhalt

- Konflikt
- Story
 - Do it yourself
- Hauptcharakter
 - Do it yourself
- World Building
- Übersetzen ins Spiel
 - Do it yourself
- Tipps für die GTA



Leben ist Konflikt

Konflikt ist der Kern jeder Geschichte. Es geht um die Überwindung, Lösung, Auseinandersetzung mit einem Konflikt.

Was genau ist jetzt ein Konflikt?

“Das aufeinanderprallen widerstreitender Auffassungen [...] die zum Zerwürfnis führen kann.”

Es geht also um zwei Parteien. So gibt es auch immer zwei Dimensionen: Der äußere Konflikt und der innere Konflikt.

Beides geht in der Story gleichermaßen voran. Heißt, wenn sich der Charakter in der Story voran bewegt, Hindernisse überwindet, sollte er auch innerlich wachsen.

Story

Plot

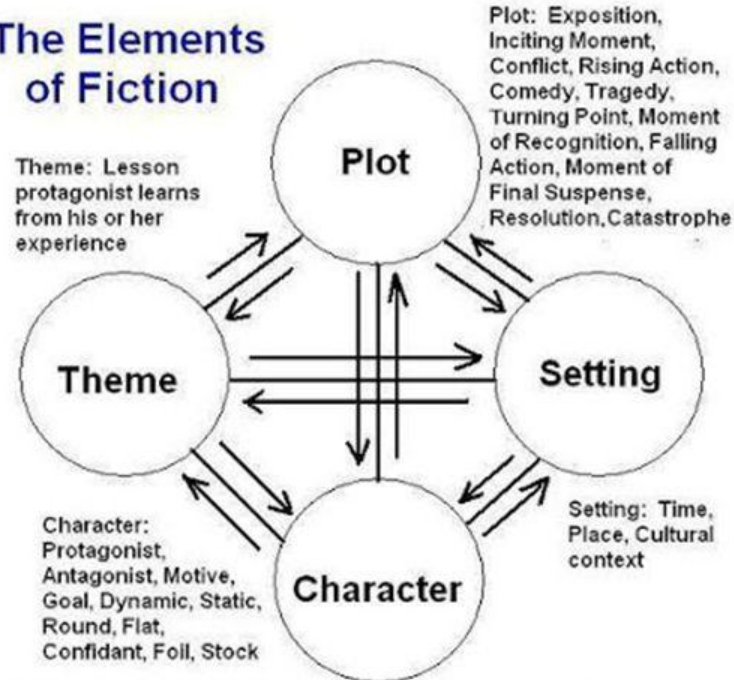
Setting

Charaktere

Thema

Literature's Backbone: Setting, Character, Plot, and Theme

The Elements of Fiction



Each Element Affects All Others, And Any Can Become The Basis For A Story; Likewise, A Story Can Be Told From Any Of These Bases.

Dramaturgie/Plot ist das strategische Anordnen von Informationen: Was wird konkret gezeigt? – Was wird weggelassen? – Was wird dadurch suggeriert?

Tipp: Story unterbrechen drei Sätze (Konflikt, Verwicklung, Auflösung), um den Fokus nicht zu verlieren (Stichwort: Prämisse)

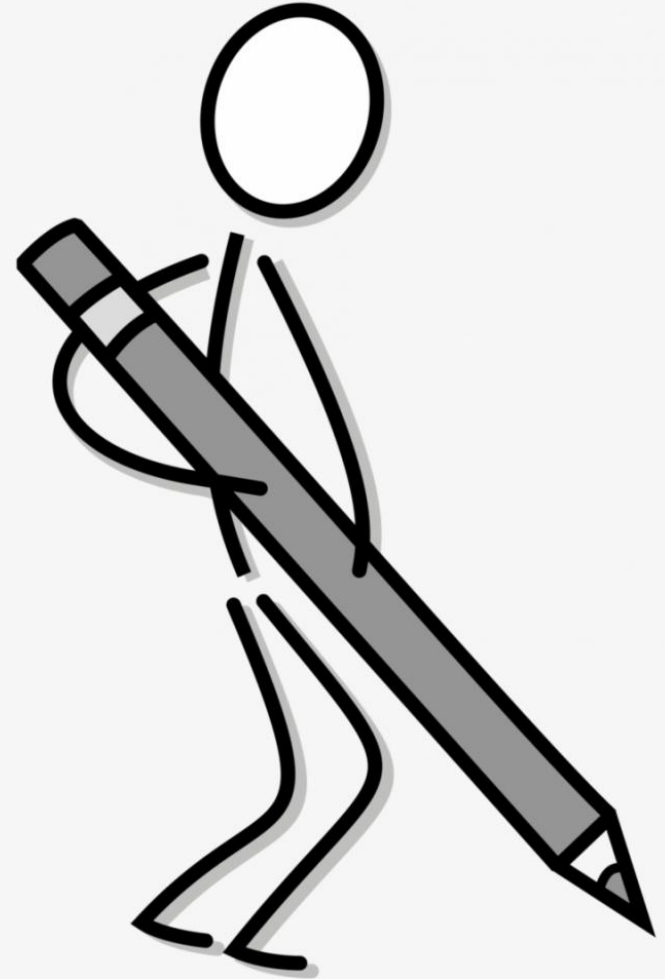
Do it yourself

Denkt euch eine Geschichte aus.

Schreibt sie drei Sätze.

Konflikt, Verwicklung, Auflösung.

Zu jedem einen.



Hauptcharakter

Ausführliches dazu bei mir im Workshop.

Charaktere besitzen einen Körper und ein Ziel.

Das heißt sie haben (fast) immer einen äußeren und inneren Konflikt.

Äußere Konflikte sind physisch.

Innere Konflikte sind psychisch.



Hauptcharaktere in Spielen

Hauptcharaktere sind in diesem Kontext (meist) die spielbaren Charaktere.

Es gibt immer ein Ziel, dass man ansteuert.

Wenn man nicht steuert schaut man zu und kann das Ziel nicht erreichen, den Konflikt nicht lösen.

Durch das Steuern kommt das “Wie” hinzu: Wie erreiche ich mein Ziel?

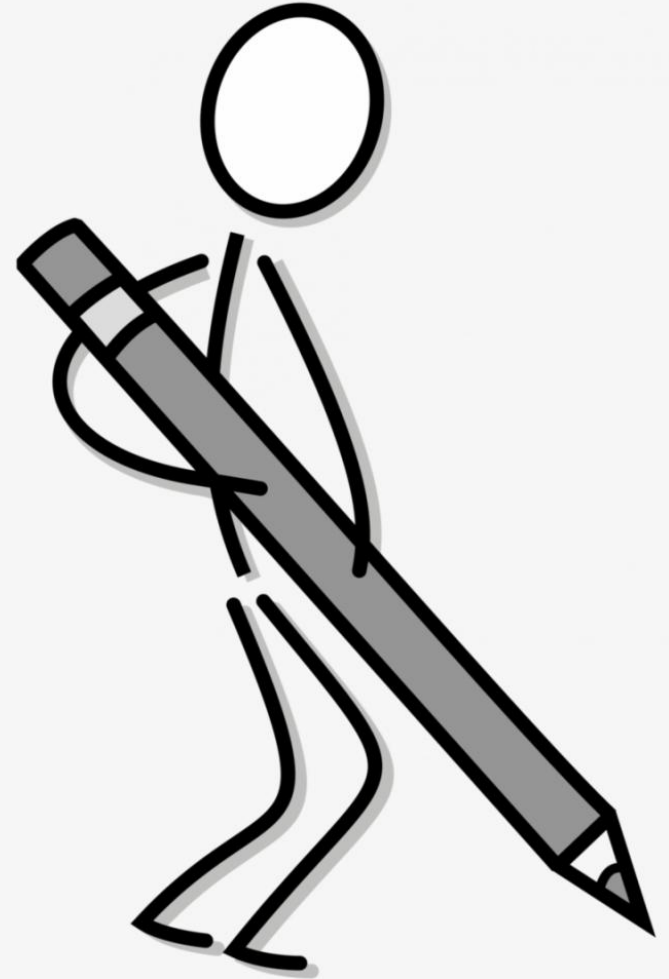
In Spielen sind vor allem die äußeren Konflikte sichtbar, wie durch das Gameplay, aber auch die Inneren können ausgedrückt werden. Auditiv und Visuel.

Do it yourself

Denkt euch drei konkrete Hindernisse für euren Hauptcharakter aus.

Etwas das überwunden werden muss.

(Wie der Kraken in Fluch der Karibik, der Eisberg aus Titanic oder Azula aus Avatar.)



World Building

Geographie

Kreaturen und Völker

Gesellschaften

Religionen und Kulturen

Klima

Technologie und Magie

Infrastruktur

Geschichte

Story schafft die Welt

Vorteile

- Story kann jederzeit überarbeitet werden
- Welt ist genau auf die Story angepasst

Nachteile

- Informationen müssen überarbeitet werden
- Team arbeitet aneinander vorbei
- Häufige Konflikte können Welt unglaublich machen

Aus Welt entsteht Story

Vorteile

- festes Setting von vornherein
- klare Setzungen sind gut für das Team

Nachteile

- Einschränkungen bei Storyentwicklung
- Bestimmte Konflikte werden unglaublich, wenn sie nicht mit Weltbild übereinstimmen

Übersetzen ins Spiel

Narrative Design

- Narrative **Mittel** einsetzen
- **Funktionen** narrativer Mittel nutzen: Anweisung bzw. Information, Motivation, Exposition, Feedback für Spieler*innen
- Unterscheidung zwischen wichtigen **Informationen** zum Beenden des Spiels vs. Exposition
- Environmental Storytelling
- **Balancing** narrativer **Entscheidungen**: gleichwertige Optionen anbieten, Konsequenzen für Spieler*innen durchziehen
- Game Design mit Narration ein Einklang bringen
- **Quest Design** auf narrativer Ebene (Mathebuchanalogie): Welche Mechanik wird gebraucht, um was zu erreichen? Was sind die Kerninformationen?

Game Writing

- Setting
- World Building
- **Schreiben** (Dialoge, Textboxen, Cutscene-Drehbücher)
- Dramaturgie
- Exposition und Hintergrund der Welt und jeglicher Charaktere
- Erzählung mit Game Design in Einklang bringen (an Mechaniken anpassen)

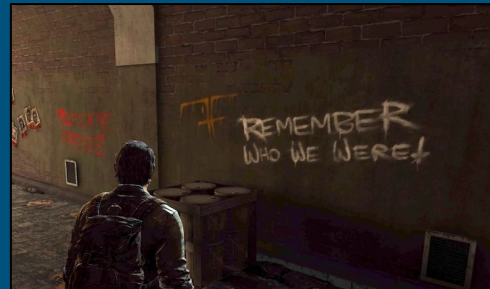
Narrative Design - Was erzählt?



Plot / Handlung



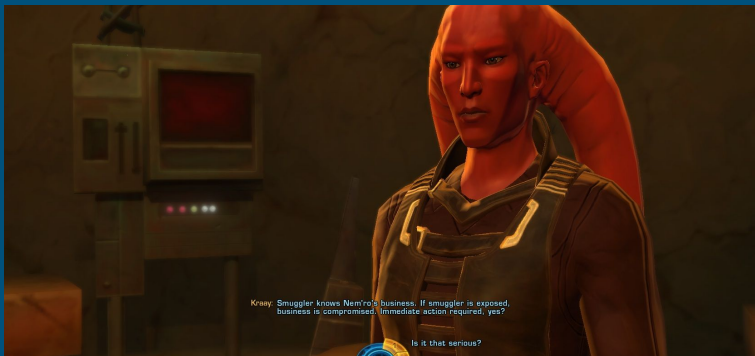
Welt



Environmental Storytelling



Gameplay



Dialog



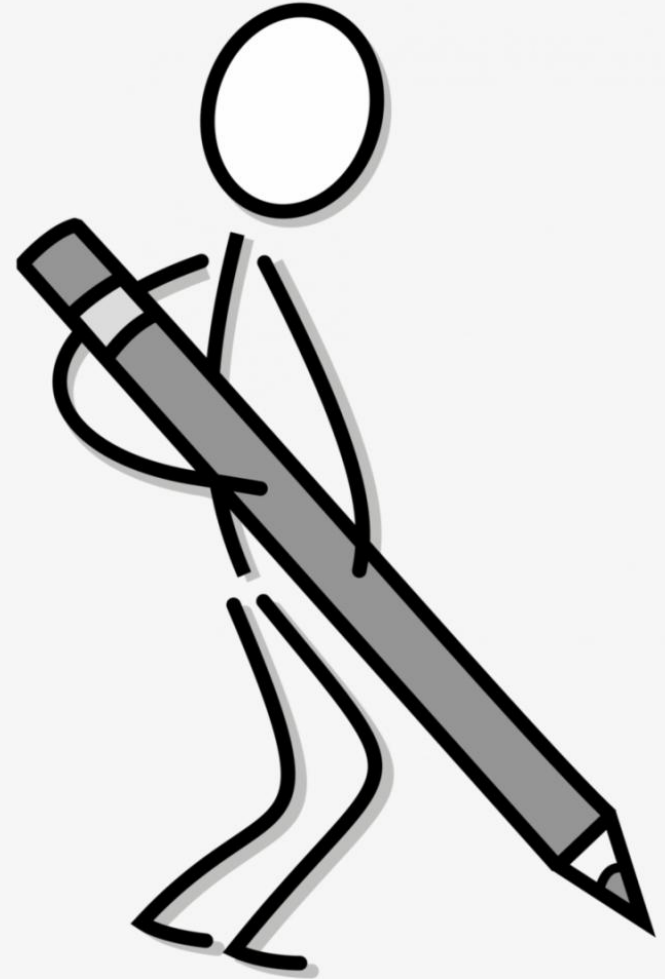
Figur (Verhalten, Sprache, Aussehen)



Do it yourself:

Fortsetzung der vorherigen Übungen!

Denkt euch, basierend auf eurer Geschichte bzw. fiktiven Welt Mechaniken aus, die ihr in einem Spielkonzept sehen wollt.



Tipps für kurze Narration (für Games Talente)

- Weniger ist mehr / Nicht zu viel text
- Kurzes Spiel lässt wenig Zeit für ausführliche Narration
- Konzentriert euch auf Details
- Hauptcharakter steht im Fokus
- Charakterisieren über Wortwahl, Aussehen und Handlungen
- Aufmerksamkeit auf Wortwahl richten
- Für Voice-Over: Beim Sprechen Mimik mitmachen
- Unwichtige Nebenfiguren mit Stereotypen besetzen