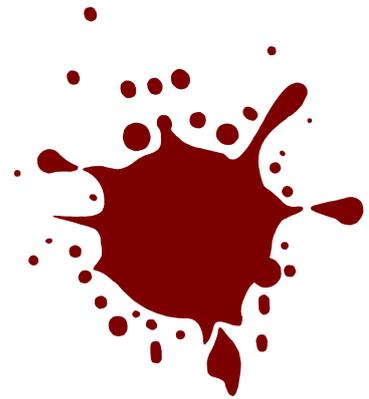


Interactive Crime Story

Wissenschaftliche Arbeit zum Projekt
Digital Ideation, 3. Semester FS21

Hochschule Luzern



Autorin

Leandra Schraner
leandra.schraner@stud.hslu.ch

Studio Game Extended

Dragica Kahlina, Sebastian Hollstein
dragica.kahlina@hslu.ch

Abstract

In dieser Arbeit wird untersucht, welche Elemente es für eine interaktive Story braucht und was wichtig ist, wenn eine lineare Story in eine Interactive Fiction übersetzt werden soll. Mit dem darüber angeeigneten Wissen wird dann ein kurzer Krimi geschrieben, der mittels Twine – ein Tool um Geschichten interaktiv zu gestalten – in ein interaktives Erlebnis umgewandelt wird. Mittels einer Literatur-Recherche soll die Fragestellung beantwortet werden, um die Grundlage für die spätere praktische Anwendung zu schaffen.

Fragestellung

Die genaue Fragestellung dieser Arbeit lautet: Wie kann eine lineare Story in ein interaktives Erlebnis übersetzt werden, um innerhalb einer Interactive Fiction eine Crime Story zu kreieren?

Untersuchung

Interactive Fiction

Im Gegensatz zur normalen Fiktion liegt der Interactive Fiction eine manipulierbare Spielwelt zugrunde¹. Sie erlaubt dadurch mehr als nur den reinen Konsum einer Geschichte, es ist also quasi ein «Buch zum Mitmachen»². Der Ablauf des Spiels ist hier an ein aktives Tun der Spielenden gekoppelt und die Interaktivität besteht aus Rätseln, welche die Spielenden lösen müssen. Ebenso umfasst die Interactive Fiction mehrere Genres mit unterschiedlichen Spielprinzipien. Dazu zählen als erstes Textadventures¹: Das Spielgeschehen erfolgt hier in Textform. Die Kommunikation zwischen den Spielenden und dem Spiel findet über einen Text-Parser statt, sodass die Anweisungen der Spielenden in natürlicher Sprache über die Tastatur eingegeben werden können.³

¹ (Wiki Fiction, 2021)

² (Fiction, 2009)

³ (Textadventures, 2021)

Dann gibt es Multiple-Choice-Adventures nach Art eines Spielbuchs¹: Die Spielenden können hier aus mehreren Optionen auswählen, wie sie handeln möchten.⁴

Zu guter Letzt folgen die japanischen Adventures¹: Diese entsprechen eher «Visual Novels», also interaktiven Romanen, die grösstenteils mit Textadventures vergleichbar sind, jedoch häufig Standbilder verwenden und die Handlungen oftmals einen starken romantischen oder erotischen Aspekt besitzen⁵.

Widerspruch Storytelling / Game

Grundsätzlich stehen Stories und Games in einem Widerspruch zueinander. Bei einer linearen Story wird einfach eine Geschichte erzählt, ohne dass die Spielenden einen Einfluss darauf haben. Bei vielen Games gibt es zwar die Interaktivität, jedoch oft keine fixe Geschichte. Das Potenzial der Interaktivität im Game kann durch das Weglassen der linearen Handlung sogar gesteigert werden. Allerdings kann auch ein storyfreies Spiel auf natürliche Art und Weise seine eigene Spielgeschichte erzählen – sogar eine Partie Schach. Zur Erzählung der Spielgeschichte zählen also nicht zwingend nur explizite fiktive Ereignisse. Ebenso gut können auch Auswirkungen der Spieleraktionen aneinandergereiht eine Spielgeschichte ergeben⁶.

Ein interaktives dynamisches Storytelling ist bei ganz normalen Spielen gewährleistet, die eine mehr oder weniger ausformulierte Geschichte erzählen und zugleich interaktiv sind. Das heisst, die Handlungen werden explizit anhand fiktiver Ereignisse erzählt, werden jedoch dynamisch durch die Handlungen der Spielenden generiert. Das Netz der spielerischen Möglichkeiten wird also erforscht und an jedem Knotenpunkt ein weiterer Teil der Handlung offenbart. Da hier die mechanische Tiefe von klassischen Spielen mit der Ebene der Narration verknüpft wird, wirkt das Spiel spannender und es lädt zum wiederholten Spielen ein. Die Story ist hier ein elementarer Bestandteil des Spielsystems⁶.

Durch dieses interaktive dynamische Storytelling ist es also möglich, den Widerspruch zwischen Games und Stories zu überwinden und eine interaktive Geschichte zu kreieren⁶.

¹ (Wiki Fiction, 2021)

⁴ (Choice, 2010)

⁵ (Japanische Adventure, 2020)

⁶ (Gamers, unbekannt)

Emergent Gameplay

Beim «emergent Gameplay» verändern die Aktionen der Spielenden den Spielverlauf. Genaugenommen sind hier eine Reihe relativ einfacher Spieler-Entscheidungen aneinandergereiht, welche spürbare Änderungen an der Geschichte zur Folge haben können und zu einem komplexen Ergebnis führen⁷. Dies kann trotz einfachen Spielregeln zu unvorhersehbaren Spielzügen und Spelausgängen führen. Insbesondere in Spielen mit grossem Freiraum bieten die Mechaniken die Möglichkeit, neue Anwendungsmöglichkeiten und Strategien zu entwickeln, welche je nachdem sogar über die eigentliche Absicht der Spiele-Entwickler herausragen können. Spielende können so experimentieren, Spiel-Mechaniken austesten und kombinieren⁸.

Storytelling im Game – was gilt zu beachten?

In Games ist es sehr wichtig, die audiovisuelle Erfahrung sowie die Interaktivität mit der Story zu verknüpfen. Die Bilder und Töne, sowie die Interaktivität müssen zur Weiterentwicklung der Geschichte beitragen. Ziel des Spieleentwickelnden ist es, dem Spieler ein Erlebnis und ein Thema zu vermitteln. Dabei soll das Vermittelte nicht einfach erzählt, sondern gezeigt werden. Wichtige Handlungen und Entscheidungen sollen durch den Spieler ausgeführt werden, da die persönliche Erfahrung wichtig ist und die Erfahrung dadurch einzigartig wird. So erhalten Spielende ein besseres Gefühl. Die Handlung soll ausserdem nicht durch Offensichtlichkeit, sondern durch den Einsatz des Verstandes erfolgen⁹.

Zu vermeidende Dissonanzen

Es gibt bei Stories in Games drei Arten von Dissonanzen, die vermieden werden müssen, um das Gameplay möglichst angenehm zu gestalten. Als erstes Beispiel die Ludonarrative Dissonanz. Diese tritt auf, wenn das, was die Geschichte aussagt und das, was der oder die Spielende tut oder erlebt, nicht übereinstimmen. Häufig ist dies der Fall, wenn die Erzählung und das Gameplay voneinander getrennt werden⁹.

⁷ (Techopedia, 2017)

⁸ (Emergent, 2021)

⁹ (MCVDev, 2013)

Die zweite Dissonanz – jene der Identität – bezeichnet den Wechsel einer Perspektive, also wenn das Spiel zwischen der ersten und der zweiten Person hin und her switcht. Dies tritt sehr häufig bei eingespielten Sequenzen auf, in denen der Spielende keine Kontrolle mehr über seinen Charakter hat⁹.

Die dritte Dissonanz behandelt das Problem mit den Zwischensequenzen, wenn also mittendrin eine Sequenz eingeblendet wird, und es einen Wechsel vom interaktiven Spiel zum passiven Zusehen gibt. Dies sorgt für eine Entspannung der Spielenden während des Höhepunktes, was nicht gewünscht ist⁹.

Kreieren von Multiple Choice-Adventures

Da es sich beim umgesetzten Projekt um ein Multiple Choice-Adventure handelt, wird insbesondere auf diese Art des Spiels eingegangen. In Multiple Choice-Adventures ist es sehr wichtig, dass die Entscheidungen, die Spielende treffen können, interessant sind und echte Konsequenzen haben. Spielende sollen ausserdem eine Grundlage haben, um die Entscheidung treffen zu können, sodass nichts dem Zufall überlassen ist, sondern der eigene Verstand eingesetzt werden muss. Das Ziel des Multiple Choice-Spiels ist es, die Spielenden dazu zu bringen, sich dafür zu interessieren, was passiert. Zufallsentscheidungen zwingen Spielende dazu, sich von ihren Emotionen zu lösen, und emotionslos zu entscheiden. Die Geschichte muss also spannend sein und den Spielenden die Möglichkeit bieten, wichtige Entscheidungen selbst zu treffen, damit es ihnen nicht langweilig wird⁴.

Die zur Verfügung stehenden Optionen müssen gleichwertig sein, sodass nicht eine Option offensichtlich besser oder schlechter ist als eine andere. Grundsätzlich sollten diese Regeln alle eingehalten werden, damit den Spielenden nicht langweilig wird. Werden diese Regeln jedoch zur richtigen Zeit im richtigen Masse gebrochen, kann dies zu mehr Spielspass führen⁴.

⁹ (MCVDev, 2013)

⁴ (Choice, 2010)

Fazit

Die Fragestellung, wie eine lineare Story in ein interaktives Erlebnis übersetzt werden kann, um innerhalb einer Interactive Fiction eine Crime Story zu kreieren, wurde mehr oder weniger beantwortet. Es wurden Regeln und Hinweise gefunden und gelistet, die für diese Aufgabe relevant sind. Mittels dieser Regeln konnte ein eigener kurzer Krimi geschrieben werden, welcher interaktiv umgesetzt wurde. Dabei geht es um einen Mord und eine Entführung, welche der Spieler oder die Spielerin mittels einfacher Entscheidungen aufklären muss. Dabei gibt es verschiedene Lösungswege, von welchen einige zu einem Erfolg und andere zu einem Misserfolg führen.

Der interaktive Krimi ist unter folgendem Link aufrufbar:

<https://quokka-k.itch.io/stugax>

Quellenverzeichnis

- ¹ **Wiki Fiction, 11.03.2021:** Interactive Fiction, aufgerufen am 11.11.21 von: https://de.wikipedia.org/wiki/Interactive_Fiction
- ² **Fiction, 13.01.2009:** Was bedeutet Interactive Fiction?, aufgerufen am 11.11.21 von: <http://www.interactive-fiction.de>
- ³ **Textadventures, 03.10.2021:** Adventure, aufgerufen am 11.11.21 von: <https://de.wikipedia.org/wiki/Adventure#Textadventures>
- ⁴ **Choice, 28.03.2010:** 5 Rules for Writing Interesting Choices in Multiple-Choice Games, aufgerufen am 11.11.21 von: <https://www.choiceofgames.com/2010/03/5-rules-for-writing-interesting-choices-in-multiple-choice-games>
- ⁵ **Japanische Adventure, 29.07.2020:** Japanisches Adventure, aufgerufen am 11.11.21 von: https://de.wikipedia.org/wiki/Japanisches_Adventure
- ⁶ **Gamers, unbekannt:** Interaktives Storytelling, aufgerufen am 11.11.21 von: <https://www.gamersglobal.de/user-artikel/spiele-als-geschichtenerzaehlen-des-medium?page=0,1>
- ⁷ **Techopedia, 20.06.2017:** Emergent Gameplay, aufgerufen am 10.11.21 von: <https://www.techopedia.com/definition/27043/emergent-gameplay>
- ⁸ **Emergent, 05.02.2021:** Emergent Gameplay, aufgerufen am 10.11.21 von: https://de.wikipedia.org/wiki/Emergent_Gameplay
- ⁹ **MCVDev, 04.11.2013:** Designing game narrative: How to create a great story, aufgerufen am 10.11.21 von: <https://www.mcvuk.com/development-news/designing-game-narrative-how-to-create-a-great-story/>