



Die 22 PIXAR-STORYTELLING-REGELN – und was man als Gamedesigner daraus lernen kann

Description

Pixar Animation Studios ist das wahrscheinlich bekannteste Animationsstudio der Welt. Auch wenn sie in den letzten Jahren nicht mehr ganz so erfolgreich waren wie einst, sind ihre Meilensteine unbestritten. Neben der Technik sind 22 Regeln eines ihrer Erfolgsgeheimnisse für Geschichten, die Jung und Alt gleichermaßen begeistern.

Magie auf der Leinwand

Pixar ist mehr als nur ein Filmstudio. Es ist eine kreative Schmiede, die seit 1986 unvergessliche Geschichten und bezaubernde Charaktere auf die Leinwand zaubert. Mit bahnbrechender Computeranimation und innovativen Erzähltechniken hat Pixar die Welt des Animationsfilms revolutioniert und die Herzen von Millionen Menschen weltweit erobert.

Von den witzigen Abenteuern von Spielzeugfiguren in „Toy Story“ bis hin zu den rührenden Emotionen in „Inside Out“ – Pixar-Filme bestechen durch ihre Originalität, ihren Humor und ihre tiefe Menschlichkeit. Jede Geschichte scheint einzigartig und berührt universelle Themen wie Freundschaft, Familie, Verlust und Selbstfindung. Mit über zwanzig Oscars und zahlreichen weiteren Auszeichnungen gehört das Studio zu den erfolgreichsten und renommiertesten der Welt.

Die Regeln des Erfolgs

Der Erfolg ihrer Geschichten ist kein Zufall. Im Laufe der Jahre entwickelte Pixar 22 Regeln, nach denen die Filme entstehen. Diese Regeln dienen als Leitfaden für Storyteller, Animatoren und andere Künstler, um Geschichten zu entwickeln, die sowohl unterhaltsam als auch emotional ansprechend sind.

Warum sind die Regeln wichtig?

Die 22 Pixar-Designregeln sind wichtig, weil sie den kreativen Prozess bündeln und dafür sorgen, dass jeder am Projekt Beteiligte auf dem gleichen Stand ist. Sie helfen, den Fokus auf das Wesentliche zu lenken und sicherzustellen, dass jeder Film die Kernwerte von Pixar verkörpert: Humor, Herz und Originalität. Diese Regeln können auch im Gamedesign sehr wichtig sein, weshalb wir sie der Reihe nach durch gehen.

Wenn ich von „Charakter“ schreibe, muss das nicht immer eine Person sein. Es kann auch ein ganzes Volk, eine Gruppe oder Armee betreffen. Die nachfolgenden Regeln beinhalten nicht nur Hilfestellungen für Charaktererstellung, sondern auch für den allgemeinen Designprozess.

1: Du bewunderst eine Figur mehr für ihre Bemühungen als für ihre Erfolge.

In Spielen geht es oft darum, Hindernisse zu überwinden und Ziele zu erreichen. Spieler können sich stärker mit Charakteren identifizieren, die kämpfen und sich bemühen, selbst wenn sie scheitern. Ein Spiel könnte beispielsweise einen Charakter haben, der trotz zahlreicher Rückschläge immer wieder aufsteht und weitermacht, was den Spielern ein starkes Gefühl von Beharrlichkeit vermittelt.

Das Motto lautet oft „der Weg ist das Ziel“ und ist ein Kernelement von Antihelden.

2: Du musst daran denken, was für dich als Publikum interessant ist. Nicht, was einem als Autor Spaß macht. Die beiden können sehr unterschiedlich sein.

Anders gesagt: Der Wurm muss dem Fisch schmecken, nicht dem Angler. Um dies zu erreichen, ist es wichtig, die Zielgruppe zu verstehen und deren Bedürfnisse und Erwartungen zu berücksichtigen. Dies ist vor allem wichtig, wenn man das Feedback der Spieler verarbeitet. Zwar ist es als Gamedesigner oft entscheidend, eine grundsätzliche Vision zu haben, aber man sollte dennoch auf Wünsche und Bedürfnisse der Spieler eingehen.

3: Die Suche nach einem Thema ist wichtig, aber du wirst nicht sehen, worum es in der Geschichte geht, bis du am Ende der Geschichte angelangt bist. Hast du es? Jetzt umschreiben

Spieleentwicklung ist oft ein iterativer Prozess. Manchmal entwickelt sich die wahre Essenz eines Spiels erst im Laufe der Entwicklung. Entwickler sollten bereit sein, ihr Spiel zu überarbeiten und anzupassen, um sicherzustellen, dass es die gewünschten Themen und Botschaften vermittelt.

Beispiel: In **BioShock** war das ursprüngliche Thema eine simple Heldenreise. Im Laufe der Entwicklung wurde das Spiel jedoch zu einer komplexen Erforschung von Moral, Philosophie und den Folgen von Machtmissbrauch.

Darüber hinaus unterstreicht diese Regel, dass der Prozess des Umschreibens zu gutem Schreiben gehört. Der erste Entwurf wird nie die fertige Version sein. Stattdessen ist der erste Entwurf die Grundlage, auf der man aufbaut. Das gilt für Drehbücher wie Designdokumente.

4: Es war einmal_____. Jeden Tag _____. Eines Tages _____. Deswegen, _____. Aus diesem Grund, _____. Bis schließlich _____.

Eine klare und einfache Erzählstruktur kann Spielern helfen, der Geschichte zu folgen und sich emotional mit den Charakteren zu verbinden. Spieleentwickler können die „Es war einmal“-Formel nutzen, um eine grundlegende Struktur zu schaffen, und diese dann mit Details und Verzweigungen anreichern.

Ein Spiel könnte mit einer etablierten Welt beginnen, in der die Spieler ihre Charaktere aufbauen und Herausforderungen meistern. Dann tritt ein Wendepunkt ein, der die Handlung vorantreibt und die Spieler motiviert, weiterzuspielen, um das Ziel zu erreichen.

Diese Regel kann auch für die Level- oder Missionsplanung verwendet werden. „Aus diesem Grund“ ist dabei eine Schleife, die den Spieler von einem Abschnitt zum anderen führt.

5: Vereinfachen. Konzentrieren. Überspringe Umwege. Du wirst das Gefühl haben, wertvolle Dinge zu verlieren, aber es macht dich frei.

Bei der Gestaltung von Spielmechaniken und -systemen ist es wichtig, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und unnötige Komplexität zu vermeiden. Ein einfaches, aber gut durchdachtes Spielkonzept kann oft effektiver sein als ein überladenes und verworrenes.

Beispiel: **Super Mario Bros.** verzichtet auf komplexe Story-Elemente und konzentriert sich stattdessen auf reines Jump-and-Run-Gameplay. Diese Einfachheit hat zu einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten beigetragen.

Das Konzept der Vereinfachung lässt sich auf viele Dinge anwenden, auch die GUI oder Menüführung. Eine wichtige Regel ist dabei: „Etwas ist nicht dann perfekt, wenn man nichts mehr hinzufügen kann, sondern wenn man nichts mehr entfernen kann, ohne das es massiv fehlt.“

6: Was kann dein Charakter gut/am besten? Wirf ihnen das polare Gegenteil vor. Fordere sie heraus. Wie gehen sie damit um?

Spielerentwickler sollten ihren Charakteren Stärken und Schwächen geben und sie dann mit Herausforderungen konfrontieren, die diese Eigenschaften auf die Probe stellen. Dies kann zu

spannenden Momenten und interessanten Charakterentwicklungen führen.

Ein Beispiel ist Larry aus den [Leisure Suit Larry](#) Spielen. Er ist ein kompletter Versager. Klein, hässlich, unbeholfen und schlecht gekleidet. Darauf baut der Humor des Spiels auf. Der Spieler lacht mit und über Larry. Seine „Superkraft“ ist aber seine Beharrlichkeit. Er gibt niemals auf, außer der Spieler, der ihn steuert, gibt auf. Und aus diesem Spannungsfeld heraus entstehen viele lustige Momente.

7: Denk dir ein Ende aus, bevor du dir einen Mittelteil ausdenkst. Ernsthaft, Enden sind schwierig. Lege das Ende im Voraus fest.

Ein klares und zufriedenstellendes Ende ist für ein Spiel unerlässlich. Spieleentwickler sollten ihr Ende frühzeitig im Entwicklungsprozess festlegen, um sicherzustellen, dass die gesamte Geschichte darauf hinarbeitet. Erst wenn man weiß, wie eine Geschichte enden soll, kann man vernünftig den Weg planen.

8: Beende deine Geschichte. Lasse los, wenn sie nicht perfekt ist. In einer idealen Welt hast du beides, aber mach weiter. Mach es beim nächsten Mal besser.

Spielerentwickler sollten lernen, loszulassen und ihre Spiele fertigzustellen, auch wenn sie nicht perfekt sind. Perfektionismus kann den Entwicklungsprozess blockieren. Es ist wichtig, aus seinen Fehlern zu lernen und in zukünftigen Projekten Verbesserungen vorzunehmen.

9: Wenn du feststeckst, mach eine Liste, was als Nächstes passieren würde und was nicht. Material, das dich aus der Klemme bringt, wird auftauchen.

Das bezieht sich nicht nur auf die Handlung, sondern den ganzen Designprozess. Es gibt immer wieder Punkte, an denen man feststeckt und man zunächst etwas Abstand gewinnen muss. Hier ist es am besten, wenn man sich zunächst um die Dinge kümmert, die klar sind. Irgendwann kommt man an den Punkt zurück und man hat möglicherweise die Lösung gefunden.

10: Nimm die Geschichten, die du magst, auseinander. Was dir darin gefällt, ist ein Teil von dir; du musst es erst erkennen, bevor du es nutzen kannst.

Alles ist eine Kopie, alles baut aufeinander auf. Es ist keine Schande, sich von seinen Lieblingsgeschichten und Lieblingsspielen inspirieren zu lassen. Aber diese Regel enthält auch eine

viel allgemeinere Lektion: Lerne, den Kern der Dinge zu verstehen, damit du sie bewusst richtig machen kannst.

11: Wenn du es zu Papier bringst, kannst du damit beginnen, es zu korrigieren. Wenn sie in deinem Kopf bleibt, eine perfekte Idee, wirst du sie nie mit jemandem teilen.

Egal wie gut die Idee im Kopf ist, sie wird abstrakt – und teilweise auch verwirrend bleiben. Durch das Niederschreiben nimmt die Idee eine wirkliche Gestalt an und hier zeigt sich schnell, wie großartig sie tatsächlich ist. Wenn du die Idee mehrmals durchliest und immer noch begeistert bist, ist es wahrscheinlich eine wirklich gute Idee.

12: Verwerfe die erste Idee, die dir in den Sinn kommt. Und die 2. und die 3. und 4. und 5. Schaffe die offensichtlichen Ideen aus dem Weg. Überrasche dich selbst.

Oft neigen wir dazu, uns an die ersten Ideen zu klammern, die uns in den Sinn kommen, weil sie auf den ersten Blick naheliegend erscheinen. Doch oft sind diese Ideen auch die offensichtlichsten und können zu einem vorhersehbaren und uninspirierten Ergebnis führen.

Indem man die ersten Ideen bewusst verwirft und sich dazu zwingt, weiter zu denken, öffnet man sich für neue und unkonventionelle Ansätze. Dies kann zu frischen, überraschenden und innovativen Lösungen führen, die das Potenzial haben, ein Spiel einzigartig und fesselnd zu machen.

In der Spieleentwicklung könnte diese Regel bedeuten, dass Entwickler nicht sofort die naheliegendsten Spielmechaniken, Charaktere oder Handlungsstränge wählen sollten. Stattdessen sollten sie sich Zeit nehmen, verschiedene Ideen zu erkunden und zu experimentieren, um herauszufinden, was am besten zum Spiel passt und welche Richtung die interessanteste ist.

Indem man sich selbst überrascht, kann man auch die Spieler überraschen und ein Spiel schaffen, das sie in seinen Bann zieht und sie immer wieder zum Spielen zurückkehren lässt.

13: Gib deinen Charakteren eine Meinung. Passiv/formbar mag beim Schreiben sympathisch wirken, aber für das Publikum ist es Gift.

Das Stichwort ist Charaktertiefe. Charaktere, die eine klare Meinung, Werte und Motivationen haben, sind in der Regel fesselnder und glaubwürdiger für Spieler. Wenn Charaktere passiv oder formbar sind, fehlt es oft an Identifikationsmöglichkeiten und die Spieler können Schwierigkeiten haben, sich mit ihnen zu verbinden.

Spieler möchten sich mit den Charakteren, die sie kontrollieren oder mit denen sie interagieren, identifizieren können. Indem man den Charakteren eine starke Persönlichkeit und Meinungen verleiht,

können Spieler eine tiefere Verbindung zu ihnen aufbauen und sich stärker in die Spielwelt eintauchen, etwa in einem Rollenspiel oder Adventure.

Charaktere mit Meinungen können auch dazu beitragen, interessante Konflikte und dynamische Beziehungen innerhalb des Spiels zu schaffen. Durch unterschiedliche Meinungen und Perspektiven können spannende Dialoge entstehen und die Handlung vorangetrieben werden.

Darüber hinaus können Charaktere mit klaren Meinungen und Überzeugungen die Spieler dazu anregen, über moralische Dilemmata nachzudenken und Entscheidungen zu treffen, die Auswirkungen auf den Spielverlauf haben können. Dies trägt zur Immersion und Tiefe des Spielerlebnisses bei.

14: Warum musst du DIESE Geschichte erzählen? Welcher Glaube brennt in dir, von dem sich diese Geschichte ernährt? Das ist der Kern der Geschichte.

Die Frage ist: Was ist die Essenz der Geschichte und der Welt, abseits der Spielmechanik? Jede Geschichte sollte eine tiefere Bedeutung oder Botschaft haben, die den Spieler etwas mitteilt oder zum Nachdenken anregt. Ohne diese zentrale Idee kann eine Geschichte leicht oberflächlich oder belanglos wirken.

In der Spieleentwicklung ist es wichtig, dass Spiele eine klare Vision und einen Zweck haben. Warum sollte dieses Spiel existieren? Welche Erfahrung oder Botschaft soll den Spielern vermittelt werden? Indem man sich auf den Kern der Geschichte konzentriert, kann man sicherstellen, dass das Spiel einen emotionalen oder intellektuellen Mehrwert bietet und die Spieler auf einer tieferen Ebene anspricht.

Der Glaube oder die Idee, die den Kern der Geschichte ausmacht, kann je nach Spiel stark variieren. Es könnte sich um Themen wie Freundschaft, Überwindung von Hindernissen, Entdeckung, Selbstfindung, Moral oder sogar politische oder soziale Kommentare handeln. Indem man sich darauf konzentriert, kann man ein Spiel entwickeln, das nicht nur unterhält, sondern auch eine nachhaltige Wirkung auf die Spieler hat und sie dazu anregt, über verschiedene Aspekte des Lebens nachzudenken.

Dieser Kern sollte möglichst auch Kern bleiben, umhüllt von vielen Dingen, die Spaß machen. Es ist nicht das Ziel, den Spieler plump mit der Nase drauf zu stupsen, sondern ein Kompass, an der sich die vielen Bausteine, die ein Spiel ausmachen, orientieren.

15: Wenn du deine Figur in dieser Situation wärst, wie würdest du dich fühlen? Ehrlichkeit verleiht unglaublichen Situationen Glaubwürdigkeit.

Empathie und Authentizität ist bei der Charakterentwicklung sehr wichtig. Indem man sich in die Lage der Figuren versetzt und darüber nachdenkt, wie man sich in ihren Situationen fühlen würde, kann man realistischere und glaubwürdigere Charaktere schaffen. Hierzu spielt Regel 13 eine wichtige Rolle.

In der Spieleentwicklung kann dieser Ansatz dazu beitragen, dass Spieler eine tiefere Verbindung zu den Charakteren und der Spielwelt aufbauen. Wenn Charaktere authentische Emotionen und Reaktionen zeigen, können Spieler sich besser mit ihnen identifizieren und in ihre Lage versetzen. Dies kann dazu beitragen, dass Spieler sich stärker in die Handlung des Spiels hineinversetzen und sich emotionaler auf das Spielerlebnis einlassen.

Darüber hinaus kann die Ehrlichkeit in der Darstellung von Charakteren dazu beitragen, dass schwierige oder ungewöhnliche Situationen glaubwürdiger wirken. Wenn Charaktere auf eine Weise reagieren, die für sie authentisch ist, wird die Spielwelt insgesamt konsistenter und überzeugender.

16: Was steht auf dem Spiel? Gib uns einen Grund, für die Figur zu brennen. Was passiert, wenn du nicht erfolgreich bist? Erhöhe die Wahrscheinlichkeit, dass es nicht klappt.

Spannung und Konflikt sind die Essenz einer guten Geschichte. In der Spieleentwicklung ist es wichtig, den Spielern einen klaren Anreiz zu geben, sich in die Handlung des Spiels zu vertiefen und sich mit den Zielen der Charaktere zu identifizieren. Indem man den Spielern zeigt, was auf dem Spiel steht und welche Konsequenzen ihr Handeln haben könnte, kann man ihre Motivation steigern und ein intensiveres Spielerlebnis schaffen.

Dies kann auf verschiedene Weisen erreicht werden, zum Beispiel durch die Einführung von Zeitlimits, das Einführen von Charakteren, die den Spielverlauf beeinflussen können, oder das Schaffen von Hindernissen, die die Spieler überwinden müssen, um ihre Ziele zu erreichen. Indem man die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass es nicht klappt, wird die Spannung des Spiels verstärkt und die Spieler werden dazu angeregt, sich stärker zu engagieren und herausfordernde Situationen zu meistern.

17: Keine Arbeit ist jemals vergebens. Wenn es nicht klappt, lasse los und mach weiter. Es wird zurückkommen und später nützlich sein.

In der Spieleentwicklung ist es oft unvermeidlich, dass bestimmte Ideen oder Konzepte nicht wie geplant funktionieren oder nicht die gewünschten Ergebnisse erzielen. Anstatt sich davon entmutigen zu lassen, ist es wichtig, diese Erfahrungen als Lerngelegenheiten zu betrachten und voranzukommen.

Gescheiterte Experimente oder Ideen können oft als wertvolle Lektionen dienen, die dazu beitragen können, das Spiel zu verbessern oder neue kreative Wege zu finden, um Herausforderungen zu bewältigen. Vielleicht liefert ein fehlgeschlagenes Spielkonzept Inspiration für ein völlig neues Gameplay-Feature oder eine interessante Wendung in der Handlung.

Darüber hinaus kann das Loslassen von gescheiterten Ideen oder Ansätzen den Entwicklungsprozess erleichtern, indem es Raum schafft für neue Ideen und Innovationen.

18: Man muss sich selbst kennen: der Unterschied zwischen sich selbst sein und sich aufregen. Geschichte ist Testen, nicht Verfeinern.

Es ist entscheidend, dass ein Autor oder Spieleentwickler sich seiner eigenen Vorlieben, Stärken und Schwächen bewusst ist und ehrlich mit sich selbst ist, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen.

Im Kontext der Spieleentwicklung bedeutet dies, dass Entwickler sich darüber im Klaren sein sollten, was sie als Individuen und als Team gut können und was nicht. Es ist wichtig, realistisch zu sein und zu erkennen, dass nicht jeder Ansatz oder jede Idee erfolgreich sein wird. Anstatt sich darüber aufzuregen, dass etwas nicht funktioniert hat, ist es besser, diese Erfahrungen als Gelegenheit zu nutzen, um zu lernen und zu wachsen.

Es ist wichtig, mutig zu sein und neue Ideen zu erproben, auch wenn sie möglicherweise nicht sofort erfolgreich sind. Durch das Experimentieren mit verschiedenen Konzepten und Ansätzen können Entwickler neue Wege entdecken, um ihre Spiele zu verbessern und einzigartige Spielerlebnisse zu schaffen.

19: Zufälle, die Charaktere in Schwierigkeiten bringen, sind großartig, Zufälle, die sie da wieder herausholen, sind Betrug.

Leider wird diese Regel in Spielen, aber vor allem in Filmen und Serien sehr oft gebrochen. Nicht die Tat der Helden führt zu einem großartigen Ende, sondern Zufall oder schlicht die Dummheit der handelnden Personen. Spieler und Zuschauer fühlen sich dabei – wenn auch oft nur unbewusst – betrogen.

20: Übung: Nimm die Bausteine aus einem Film, den du nicht magst. Wie würdest du sie zu dem arrangieren, was dir gefällt?

Das gilt natürlich auch für Spiele. Es ist nicht nur wichtig, sich mit den Dingen auszukennen, die man mag, sondern auch zu verstehen, warum man sich an anderen Dingen stört. Dies kann die Handlung aber auch eine Spielmechanik, Steuerung oder Menüführung betreffen. Häufig kann man aus den Dingen, die schlecht gemacht wurden, am meisten lernen. Insbesondere, wenn es die eigenen Spiele betrifft.

21: Du musst dich mit deinen Charakteren/Situationen identifizieren. Du kannst nicht einfach „cool“ schreiben. Was würde DICH dazu bringen, so zu handeln?

Es geht wieder um Authentizität und Identifikation in der Charakterentwicklung und der Gestaltung von Situationen.

Indem man sich selbst in die Lage der Charaktere versetzt und darüber nachdenkt, was einen dazu bringen würde, in einer bestimmten Situation so zu handeln, kann man realistischere und glaubwürdigere Charaktere und Handlungsstränge schaffen. Es geht aber auch um eine glaubwürdige Handlungsweise von Charakteren. Schlechtes Beispiel: „Der König von Spanien nennt dich einen Dummkopf. Erobere Spanien und brenne alles nieder!“

Die Identifikation mit den Charakteren und Situationen kann auch dazu beitragen, eine tiefere emotionale Verbindung zwischen Spielern und Spiel herzustellen. Wenn Spieler spüren, dass die Handlungen und Entscheidungen der Charaktere auf authentischen Motiven und Emotionen basieren, werden sie eher in die Geschichte hineingezogen und fühlen sich stärker investiert.

22: Was ist die Essenz deiner Geschichte? Die sparsamste Erzählung der Geschichte? Wenn du das weißt, kannst du von dort aus weiter aufbauen.

Zunächst sollte alles Überflüssige entfernt werden, das nicht zum zentralen Thema oder zur Botschaft der Geschichte beiträgt.

Stell dir die zentrale Frage: Was ist die wichtigste Botschaft, die dein Spiel vermitteln soll? Was sollen die Spieler am Ende fühlen oder lernen?

Breche deine Geschichte auf ihre einzelnen Elemente herunter. Welche Charaktere, Ereignisse und Schauplätze sind wirklich essentiell? Welche könnten gestrichen werden, ohne die Kerngeschichte zu beeinträchtigen?

Versucht, die Spielmechaniken und Story-Elemente so einfach wie möglich zu halten, ohne dabei die Tiefe und den Spaß am Spiel zu beeinträchtigen. Lass dich von deinen eigenen Emotionen leiten, wenn du die Essenz deiner Geschichte definierst. Was berührt dich am meisten an der Geschichte? Was willst du, dass die Spieler fühlen?

Sobald die Essenz der Geschichte klar ist, kann sie als Leitprinzip für das gesamte Spieldesign verwendet werden. Alle Elemente des Spiels, von den Levels und Charakteren bis hin zur Musik und den Soundeffekten, sollten die zentrale Botschaft der Geschichte unterstützen. Die Essenz der Geschichte sollte sich auch in der Spielerfahrung widerspiegeln. Spieler sollten sich emotional mit der Geschichte verbinden und das Gefühl haben, etwas Wichtiges erlebt zu haben.

Weiterführende Links

[Die hohe Kunst des Rätseldesigns](#)

[Lernkurven in Spielen](#)

[Das Element der Überraschung](#)

[Team oder solo?](#)

[Die Geschichte der Adventure Teil 1 – Im Anfang war das Wort](#)

Date Created

19. April 2024

Author

sven