

# Emergent Narrative aus der Simulation

Am Beispiel von Crusader Kings II

Felix Schneider

2. November 2016

The logo for the video game Crusader Kings II. It features the word 'CRUSADER' in a serif font above 'KINGS' in a similar font. The Roman numeral 'II' is large and stylized, with a decorative, textured border. The entire logo is set against a background of a faded map from the game, showing various kingdoms and regions like 'FRANCE' and 'HOLY ROMAN EMPIRE'.

# Crusader Kings II



- ▶ Entwickelt von Paradox Interactive
- ▶ Release: 14. Februar 2012, Addons bis heute
- ▶ (Pausable) Real-Time Grand Strategy Game
- ▶ Historisch
- ▶ Europa, Nordafrika (Nahost, Indien)
- ▶ Zeitspanne: (769-)1066-1453

# Du spielst *einen* Charakter

Kaiser Heinrich IV of the Holy Roman Empire 16

**Salian**

German 4/5

7 (29)	17.36K
13 (33)	127.3
5 (25)	50.0
9 (25)	25.0
7 (29)	

Heir

Wife

Titles:

Claims:

Diplomacy:

Family Relations Vassals (40) Court (15) Pacts (3) Abroad (0)

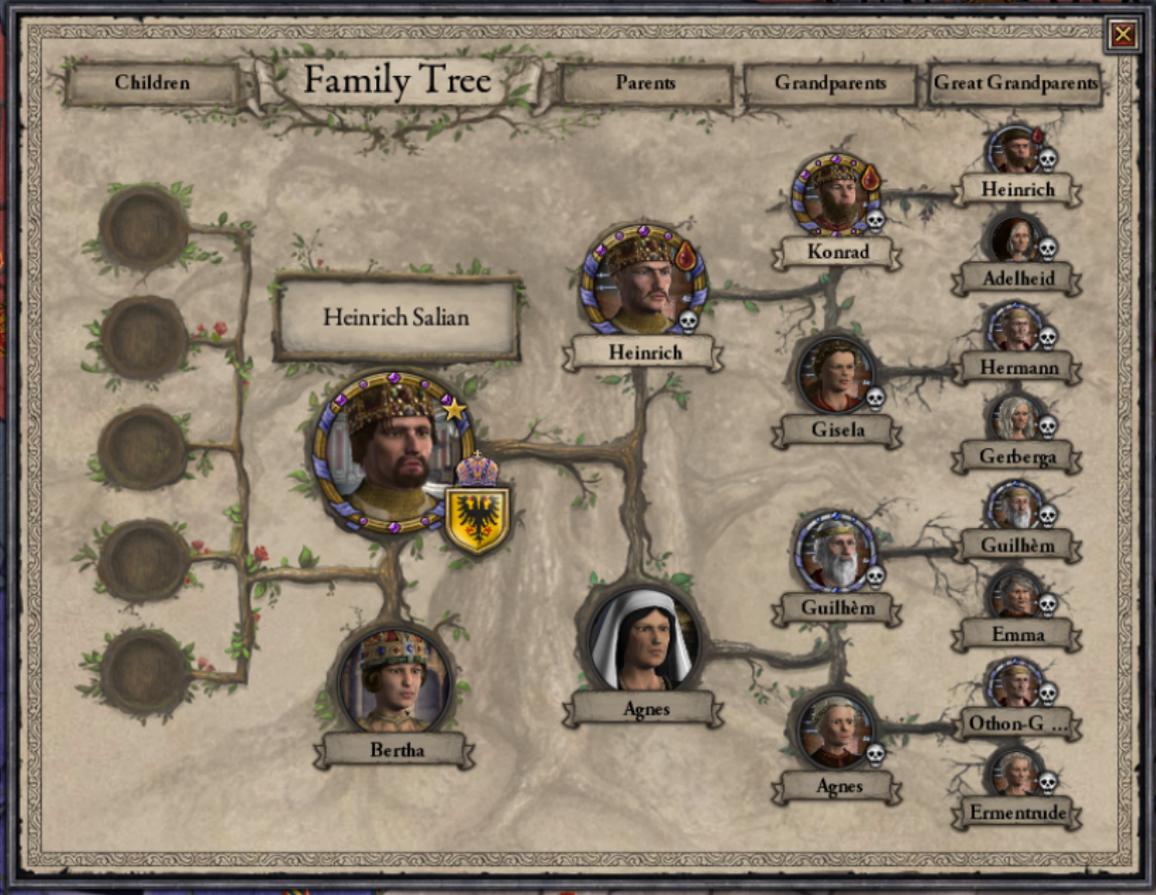
Parents Grandparents Wards

Children

Siblings

The screenshot shows the character interface for Kaiser Heinrich IV. At the top, there are navigation icons and a close button. The character's name and age (16) are displayed. The Salian dynasty is highlighted, with a list of German titles and their counts. A table shows various resources and their values. The 'Heir' and 'Wife' sections show portraits of the designated successor and spouse. Below, there are sections for Titles, Claims, and Diplomacy. At the bottom, a family tree is visible, showing Parents, Grandparents, Wards, Children, and Siblings.

# Geschichte des Spiels = Geschichte der Dynastie



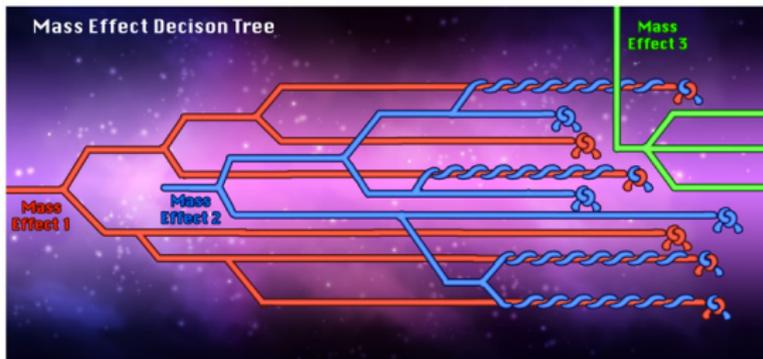
# Was ist ein Narrativ?

- ▶ „A narrative is any report of connected events, real or imaginary, presented in a sequence of written or spoken words, and/or still or moving images.“ — Oxford English Dictionary
- ▶ Emotionale Verbindung macht Narrativ engaging
- ▶ Verbindung meistens zu Charakteren:
  - ▶ Name
  - ▶ Persönlichkeit/Motivation
  - ▶ Relationen
- ▶ Geschichte entsteht durch Ereignisse



# Was ist emergent?

- ▶ Kein zufriedenstellender deutscher Begriff
- ▶ Nicht vorherbestimmt
- ▶ Ähnlichkeit zu prozeduraler Generierung
- ▶ Kleinste Einheit: Ereignis
  - ▶ „Traditionell“ : Jedes Ereignis speziell entworfen
  - ▶ Hier: Ereignisse wiederverwendbar, allgemein entworfen
  - ▶ Ereignisse verändern Charakter, Beziehungen oder Rahmenbedingungen
- ▶ Entscheidungsbaum nicht explizit aufgebaut



# Simulation

## ▶ Entitäten

- ▶ Objekte oder Personen in der Welt
- ▶ In CKII: Personen, Gebiete, Titel

## ▶ Eigenschaften

- ▶ Veränderlich, hängen an Entitäten

## ▶ Regeln

- ▶ Bestimmt Spielregeln
- ▶ Oft asymmetrisch
- ▶ Bestimmt Verhalten der Gegenspieler
- ▶ Bestimmt, welche Ereignisse auftreten
- ▶ Kann Zufall enthalten

## ▶ In der Praxis nicht immer gut trennbar



# Ereignisse

- ▶ Spieler verursacht auch Ereignisse
- ▶ >99% der Ereignisse nicht vom Spieler
- ▶ Mehr Ereignisse im Hintergrund → lebendigere Welt
- ▶ Mehr Ereignisse vom Spieler → betont Wichtigkeit des Spielers

# Zurück zu Crusader Kings II

- ▶ Voll realisierte Nutzung des Mediums Videospiegel
- ▶ Keine Trennung von Story und Gameplay
- ▶ Jede Entscheidung ist relevant für Strategie und Story
- ▶ Interessante Einwirkung des Zufalls



# Beispiel 1: Irland



King Murchad of Mumu 39

Ua Briain

Navigation icons: crown, sword, gear, hammer, shield, cross, left arrow, right arrow

172  
1/22  
1,33K

**Become King of Ireland**  
King Murchad wants to become King of Ireland.



Earl Diarmait of Laigin  
Earl of Laigin  
Right-click to Interact

Age: 71  
Opinion of Me: 6  
My Opinion of Diarmait: 5



# Beispiel 2: Nordspanien

 Alfonso, King of León	26
 Jimena Castilian	
 Sancho, King of Castille	30
 Jimena Castilian	
 García, King of Galicia	24
 Jimena Castilian	

  
Fernado

Died a natural death on 27 December, 1065 at age 48 (born ...)

Urraca Sancho Elvira Alfonso García



# Beispiel 3: Herzogtum Böhmen

Inheritance Realm Obligations

Agnatic Elective Nominate

 3	 3	 2	 1	 1	 1
Heir			Pretenders		
Gender Laws			Succession Laws		

Duke Vratislav II of Bohemia

	 45 26
	
Liege	
Wife	
Heir	



 7755	 3693
 9	 7011
 4111	



# Beispiel 4: Osteuropa/WeiBrusland



	Vsevolod, High Chief of Rostov	36
	Rurikid Russian	
	Iziaslav, Grand Prince of Turov	42
	Rurikid Russian	
	Sviatoslav, High Chief of Ryazan	39
	Rurikid Russian	
	Mstislav, Grand Prince of Novgorod	19
	Rurikid Russian	
	Vseslav, High Chief of Polotsk	36
	Rurikid Russian	
	Rostislav, Chief of Korchev	28
	Rurikid Russian	



# Offene Diskussion

- ▶ Fragen?
- ▶ Andere Spiele?

