

# **Die Auswirkungen von Environmental Storytelling im Kontext Videospiele auf die Erzählung von Geschichten**

Name: Anja Katrin Kaufmann  
Matrikelnummer: 11096181  
Studiengang: Medieninformatik  
Erstgutachter: Prof. Hans Hermann Kornacher

**Erklärung**

Hiermit erkläre ich eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung andere als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche gekennzeichnet.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Gummersbach, 08.10.2020

Anja Katrin Kaufmann

### **Zusammenfassung**

Diese Ausarbeitung im Rahmen eines Praxisprojekts an der Technischen Hochschule Köln im Bereich Medieninformatik behandelt das Thema Environmental Storytelling und die Auswirkungen des Einsatzes dieser Technik auf Videospiele und die daraus resultierenden Veränderungen im Bereich Storytelling im Kontext Videospiele.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>2 Environmental Storytelling im Kontext Videospiele definiert</b>	<b>6</b>
<b>3 Einsatzmöglichkeiten von Environmental Storytelling</b>	<b>11</b>
3.1 Die unterstützende Erzählweise durch die Umgebung . . . . .	11
3.2 Objekte als Erzählgegenstand . . . . .	12
3.3 Points of Interest . . . . .	14
3.3.1 Der Einfluss der Spielwelt auf die Anzahl von Points of Interest . . . . .	16
3.4 Die Auswirkungen von Freiheit in Videospiele auf deren Hauptgeschichte . . . . .	22
3.4.1 Die Konsequenzen von Nebenquests auf die Tiefe der Hauptquests . . . . .	22
3.4.2 Handlungsspielraum und dessen Effekt auf die Erzählung	23
3.4.3 Entscheidungsfreiheiten und -Konsequenzen . . . . .	24
3.5 Welche Auswirkungen haben Ge- und Verbrauchsgegenstände auf die Spielgeschichte? . . . . .	25
3.5.1 Der Spielgeschichteneffekt von Verbrauchsgegenständen .	26
3.5.2 Gebrauchsgegenstände und der Effekt auf die Tiefe der Erzählung . . . . .	28
3.5.3 Unterschiede der Konsequenzen von Verbrauchs- und Ge- brauchsgegenständen . . . . .	28
<b>4 Welche Art der Erzählung wird in Videospiele verwendet?</b>	<b>30</b>
4.1 Die Erzählform in Videospieldform . . . . .	30
4.2 Das Erzählverhalten von Videospiele . . . . .	34
4.3 Die Erzählweise in Videospiele . . . . .	35
4.4 Mischformen und Zwischensequenzen . . . . .	35
<b>5 In welcher Beziehung stehen neue Technologien zur Spielwelt?</b>	<b>37</b>
5.1 Remakes und Remaster als Indiz für mehr Environmental Storytelling . . . . .	37
5.2 Fortsetzungen von Videospiele als Indiz für Environmental Storytelling . . . . .	39
5.3 Gibt es andere Technologien, welche Einfluss auf die Spielwelt und deren Interaktion nehmen? . . . . .	41
5.3.1 Limitationen von Konsolentechnologie . . . . .	42
5.3.2 Virtual Reality als neue immersive Technologie . . . . .	43
<b>6 Die Tiefe der Geschichtenerzählung in Videospiele gestützt durch Environmental Storytelling</b>	<b>45</b>
6.1 Wenn in Videospiele viele Spielmechaniken genutzt werden, wirken sich diese negativ auf die Geschichtenerzählung aus. . . . .	45

6.2	Könnte in Zukunft ein weiterer Faktor beeinflussen, wie intensiv Spieler*innen die Geschichte wahrnehmen? . . . . .	48
6.3	Wenn Spieler*innen nicht durch Autor*innen geführt werden, muss die Geschichte durch die Umgebung erzählt werden. . . . .	49
6.4	Die Erzählung durch Spielobjekte kann immersiver sein als die Geschichtenerzählung durch Dialoge oder Tagebucheinträge. . . . .	50
<b>7</b>	<b>Fazit</b>	<b>55</b>
<b>8</b>	<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>56</b>
<b>9</b>	<b>Literatur</b>	<b>57</b>

## 1 Vorwort

In den letzten Jahren haben sich Videospiele verändert. Nicht nur werden diese nun mit Auszeichnungen in Bezug auf Storytelling bewertet, wie die Auszeichnung „Narrative“ der Bafta Game Awards (*BAFTA Game Awards*, 2020), sie nehmen auch einen immer größer werdenden Stellenwert ein. Die Absatzzahlen von Videospiele zeigen, dass immer mehr Spiele erworben und folglich auch gespielt werden. „The Last of Us Part 2“ hat sich beispielsweise am ersten Wochenende nach Veröffentlichung bereits vier Millionen Mal verkauft (*Verkaufszahlen von The Last of Us Part 2*, 2020). Doch woran liegt dieses Wachstum?

Videospiele bestehen aus drei Grundbausteinen: Leveledesign, Geschichte und Spielmechanik. Um sich von anderen Spielen und auch von der Filmbranche abzusetzen, werden Spiele häufig unterstützend und auch immer häufiger komplett durch die Spielwelt erzählt. Ein Stein sagt manchmal mehr aus als 1000 Worte. Am Beispiel diverser Videospiele, wie auch „Dark Souls“ und „The Last of Us Part 2“ zeigen Videospielentwickler\*innen, wie unterstützend und teils sogar ersetzend Environmental Storytelling auf bekannte Erzählweisen aus der Film- und auch Videospielbranche wirken kann.

Eine Frage wird jedoch deutlich: Welche Auswirkungen hat Environmental Storytelling auf die Erzählweise von Geschichten? Um diese Forschungsfrage zu beantworten, müssen aber auch andere Fragen aufbauend geklärt werden:

Werden Geschichten durch das Design der Spielwelt wirklich intensiver? Ändert sich das Spielerlebnis durch diese Form der Erzählweise? Müssen Spiele im Hinblick auf kommende Spielegenerationen die Geschichte durch gezieltes Leveledesign unterstützen, um eine gute Geschichten zu erzählen?

Diese Fragestellungen sollen in der folgenden Ausarbeitung erforscht und analysiert werden.

## 2 Environmental Storytelling im Kontext Videospiele definiert

Videospiele erzählen i.d.R. eine Geschichte. Manchmal wird diese Geschichte durch Dialoge, aufgearbeitete und teils schon filmreife Zwischensequenzen erzählt, manchmal wird die Geschichte aber auch durch die Spielwelt, die vorhandenen Charaktere (im Spiel NPCs<sup>1</sup>) und Gegenstände beschrieben und bietet Spieler\*innen die Möglichkeit, die Geschichte anhand solcher Hinweise zu erfahren.

Josh Bycer ist ein Leveledesigner, der sich in einer Abhandlung (Bycer, 2019) dazu geäußert hat, was für ihn und andere Fachleute in seiner Branche Environmental Storytelling bedeutet. In dieser beschreibt er, dass man eine Videospielgeschichte durch Leveldesign, Gegenstände und andere Objekte erzählen kann.

Leveldesign würde nach Ansicht von Bycer über die Jahre realistischer werden, sodass Spielmechaniken immer konformer mit dem Leveldesign einhergehen. Auch erwähnt er, dass man Leveldesign als eine Art „Bibel“ (Bycer, 2019) sehen könnte, da mit dem Leveldesign festgelegt wird, was in der Spielwelt erlaubt und möglich ist.

Seiner Aussage nach beeinflusst das Leveldesign und somit auch das Environmental Storytelling Spielmechaniken und die Spielweise. Als Beispiel nennt er in seiner Ausarbeitung, dass unterschiedlich designete Level dazu führen, dass sich Spieler\*innen besser orientieren können und sie sogenannte „Map-Kenntnisse“ erwerben. Mit Map-Kenntnissen ist gemeint, dass Spieler\*innen auch ohne den Aufruf einer Karte wissen, an welcher Stelle der Spielwelt sie sich befinden.



### Sekiro: Shadows Die Twice (2019)

Spieler\*innen übernehmen die Rolle des Einarmigen Wolfs, einem Shinobi, dessen Aufgabe darin besteht, seinen sehr jungen Meister zu beschützen. Eines Tages wird dieser entführt und der Einarmige Wolf macht sich auf den Weg, diesen zu retten und seine Ehre somit wiederherzustellen. „Sekiro: Shadows Die Twice“ ist ein Action-Rollenspiel, das für seinen sehr hohen Schwierigkeitsgrad bekannt ist, der zum einen durch schwierige Gegner und zum anderen durch das Fehlen der Anleitung von einigen Spielmechaniken das Spiel erschwert.

In dem Videospiel „Sekiro: Shadows Die Twice“ (2019) gibt es keine Karte, an der sich Spieler\*innen orientieren können. Doch auch ohne Karte haben 24,1 Prozent der Spieler\*innen auf dem PC über die Plattform Steam das Spielende

<sup>1</sup>NPC = Non Playable Character

„Aufhebung der Unsterblichkeit“ erreicht (siehe Abb.1), in dem sie alle Gebiete bereisten. Es ist demnach für einige Spieler\*innen möglich, ein Spiel auch ohne Karte durchzuspielen. Die Aussage Bycers, dass sich Spieler\*innen durch die Aneignung von Map-Kenntnissen an Leveln orientieren können und folglich auch einen Fortschritt im Spiel ohne zur Hilfenahme einer Karte erzielen, kann an diesem Beispiel bewiesen werden.

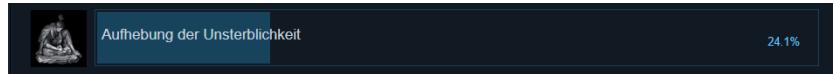


Abbildung 1: Erreichung des Endes im Spiel Sekiro weltweit in Prozent; Aufgenommener Screenshot am 20.08.2020

Als einzige Limitation des Leveledesigns und somit auch des Environmental Storytelling gibt Bycer an, dass man es eigentlich nur auf 3D-Spiele richtig anwenden könnte, nicht aber auf 2D-Spiele. Michael Nitsche (Nitsche, 2008) limitiert dies sogar noch weiter und sagt, dass nur 3D-Welten, in denen navigiert werden kann, von Environmental Storytelling betroffen sind.

Aufgrund der soeben erwähnten Aussagen Bycers, ergeben sich drei Bereiche, in denen Videospiele eingeteilt werden: Leveledesign, Geschichte und Spielmechanik.

Andere Fachleute, so auch Michael Nitsche (Nitsche, 2008), teilen ein Videospiel aber in fünf Bereiche ein, wie auch in Abb. 2 zu sehen ist:

1. Rule-based space: Mathematische Regeln, die eingehalten werden, u.a. auch Künstliche Intelligenz, Sound und die Architektur der Level.
2. Mediated space: Präsentation des Spiels, u.a. Zwischensequenzen und Objektplatzierung.
3. Fictional space: Fantasie der Spieler\*innen, u.a. was sie glauben, was auf dem Bildschirm passiert.
4. Play space: Spieler\*innen und die Hardware stehen im Fokus, u.a. die verwendete Konsole und der Ort, an dem gespielt wird.
5. Social space: Interaktionen mit anderen, u.a. bei Multiplayerspielen die Interaktion mit anderen Spieler\*innen.

Überträgt man nun Bycers Unterteilung auf Nitsches, erhält man folgende leicht angepasste Gliederung:

1. Der rule-based space umfasst das Audio und alle auf mathematischen Regeln beruhende Teile des Spiels, so auch die Künstliche Intelligenz.
2. Der mediated space ist für die Präsentation des Spiels verantwortlich. Das Leveledesign, das Characterdesign sowie alle weiteren präsentierenden Maßnahmen im Spiel gehören dieser Kategorie an. Die Form der Präsentation,

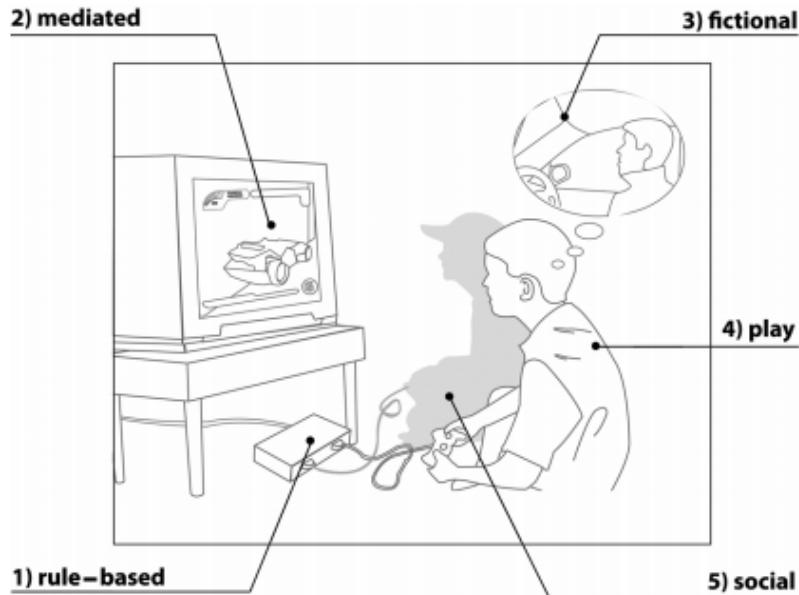


Abbildung 2: Einteilung der Spielräume; Quelle: Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds

ob nun als Zwischensequenz oder Environmental Storytelling, ist für die Einteilung unerheblich.

3. Der **fictional space** richtet sich an die Fantasie der Spieler\*innen. Was Spieler\*innen denken und welche Empfindungen durch das Videospiel ausgelöst werden, unterscheidet sich von den Spieler\*innen.
4. Der **play space** setzt sowohl Spieler\*innen als auch die Hardware in den Fokus. Im Fokus befinden sich Spieler\*innen, der Raum, in dem sich Spieler\*innen zum Zeitpunkt des Spielens befinden sowie die Hardware, die sie zum Spielen nutzen.
5. Der **social space** umfasst Interaktionen zwischen Spieler\*innen und auch anderen Teilnehmenden. Zwischen Spieler\*innen könnte diese Art der Interaktion in einem Multiplayerspiel und zwischen unterschiedlichen Teilnehmenden in einem Stream, in dem Spieler\*innen ihr Spiel vor laufender Kamera und Zuschauer\*innen spielen, vorkommen, wenn Streamer\*innen spielen und Zuschauer\*innen trotzdem mit Streamer\*innen interagieren.

Um die Definition für Environmental Storytelling weiter einzugrenzen, werden vor allem der rule-based, der mediated und der fictional space fokussiert.

Der rule-based space umfasst Spielmechaniken, die laut Bycer durch das Leveledesign bestimmt werden. Das Leveledesign und auch das generelle Design des Spiels wird wiederum im mediated space thematisiert. Ebenfalls wichtig ist der fictional space, da die Auswirkungen von Environmental Storytelling auf die Erzählweise analysiert wird und Environmental Storytelling an die Fantasie Spieler\*innen appelliert. Auch das Institut für Ludologie(*Institut der Ludologie: Game Studies*, o. J.) ist der Ansicht, das „Game Design“ sowohl die „Spielmechanik“ als auch die „Spielästhetik“ umfasst.

Environmental Storytelling umfasst demnach sowohl die Präsentationsebene, auf der Charaktere und Level designt werden als auch Spielmechaniken, die Schlüsse auf das Leveledesign ziehen lassen. Sobald Schlüsse gezogen werden, ist vor allem der fictional space von Bedeutung. Somit ist Environmental Storytelling nicht nur auf sämtliche Objekte und das Level selbst anzuwenden, sondern auch darauf, wie Spieler\*innen mit der Welt interagieren können.

Laut Entwicklerstudio Arkane Studios kann die Handlung von Spieler\*innen durch „physische Eigenschaften“(Studios, 2010) und „Ökologie“(Studios, 2010) beeinflusst werden. Als Beispiel nennt das Studio, dass die Anordnung der Wände und Treppen und auch die Platzierung der Gegner im Spiel „Bioshock“(2007) Spieler\*innen in eine gewisse Richtung weisen und auch auf diese Art eine Geschichte erzählt werden kann.



### Bioshock (2007)

Im Videospiel „Bioshock“(2007) steuern Spieler\*innen den Charakter Jack, welcher nach einem Flugzeugabsturz im Jahr 1960 einen Leuchtturm entdeckt. Durch diesen gelangt er nach Rapture, einer Unterwasserstadt, deren Bewohner\*innen durch eine Droge namens ADAM versucht haben, Fähigkeiten zu erlangen. Diese Droge hat jedoch schreckliche Nebenwirkungen und Jack versucht sich daran, das Geheimnis der Droge und der Bewohner\*innen Raptures zu lösen. „Bioshock“ ist ein First-Person-Shooter, der sich an eine erwachsene Zielgruppe richtet.

Somit werden Spieler\*innen von den Entwickler\*innen indirekt durch das Spiel geführt, indem der Raum eingegrenzt und ein Pfad geschaffen wird. Auf diesem für sie vorgesehenen Pfad können Spieler\*innen in diversen Räumen einem Themenpark ähnlich Geschichten erfahren.

Environmental Storytelling beruht laut diverser Fachliteratur (Carson, o. J.) auf Themenparks, welche Besucher\*innen mit der Erschaffung diverser in sich geschlossener Welten eine Geschichte erzählen, ohne Erzähler\*innen einzusetzen. Rein durch die Umgebung, durch platzierte Dekorationselemente und eventuell

durch Musik unterlegt wird Besucher\*innen eine Geschichte erzählt.

### 3 Einsatzmöglichkeiten von Environmental Storytelling

Um eine Geschichte zu erzählen, kann Environmental Storytelling unterstützend oder ersetzend genutzt werden. Doch wie genau werden diese für eine Narrative genutzt?

#### 3.1 Die unterstützende Erzählweise durch die Umgebung

Am Beispiel des Videospiels „Bioshock“ (2007) erklärt Entwicklerstudio Arkane Studios anhand einer Szene (siehe Abb. 3), wie durch die Umgebung eine Geschichte erzählt wird (Studios, 2010).



Abbildung 3: Eine der ersten Szenen aus Bioshock; Quelle: <https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>(zuletzt gesehen am 27.08.20)

In der Szene ist zu erkennen, wie eine Silvesterfeier 1959 verlief. Durch das Schild ist die Jahreszahl bekannt und durch den Schriftzug „Happy New Year“ wird die Art der Feier, eine Silvesterfeier, beschrieben. Außerdem zeigen unterschiedliche Objekte, wie auch die leeren Flaschen auf dem Tisch, dass gefeiert wurde. Dass in der Szene keine Personen zu sehen sind und alles in seinem Zustand belassen wurde, zeigt, dass die Feier abrupt endete und etwas passiert sein muss.

Es wird eine unterstützende Geschichte im Rahmen von der eigentlichen

Haupthandlung erzählt. Während Spieler\*innen die Szene betrachten, erfahren sie, dass etwas Schlimmes passiert sein muss. Sie erfahren die Zeit (Schild 1959), die Handlung (eine Silvesterfeier) und das etwas passiert ist. Da nicht genau gezeigt wird, was passiert ist, ziehen Spieler\*innen mit zur Hilfenahme ihrer Fantasie Schlüsse, was passiert sein könnte. Sie agieren im fictional space, der von Nitsche(Nitsche, 2008) definiert wurde. Die reine Präsentation der Szene agiert im mediated space und beinhaltet das Design des Levels. Der rule-based space wird mit dem Audio bzw. dem Einsetzen von Soundeffekten, einer leichten und sachten Hintergrundmusik, eingesetzt. Es gibt keine Interaktion mit anderen Spieler\*innen und auch nicht mit anderen NPCs. Spieler\*innen befinden sich mit der Spielfigur Jack alleine in dieser Szene. Der play space der Spieler\*innen wird nicht angesprochen. Zwar wirkt eine düstere Szene, welche durch düstere Musik und einen Schauplatz der Verwüstung angesiedelte Szene in einem dunklen für Spieler\*innen ruhigeren und immersionslosen Raum stärker, doch lässt die Szene an sich nicht auf Spieler\*innen schließen. Die Szene erfüllt somit drei der fünf aufgestellten Kriterien. Dennoch können sich Spieler\*innen in dieser Szene erschließen, dass eine Feier ein schlechtes Ende nahm und die Feiernden die Feier überstürzt verlassen haben. Die Neugierde der Spieler\*innen wird geweckt und lädt sie zum Detektivspielen ein. Dass diese Szene eine Geschichte ohne Erzähler\*in erzählt und Spieler\*innen sich diese erschließen, aber auch an dieser vorbeigehen und sich der Hauptgeschichte widmen können, lässt zunächst auf ein unaufdringliches Environmental Storytelling schließen, welches ergänzend zur Haupterzählung eingesetzt wurde.

### 3.2 Objekte als Erzählgegenstand

Auch einzelne verwendbare Gegenstände können eine Geschichte erzählen. Im Videospiel „Dark Souls“ (2012) und „Dark Souls Remastered“(2018) können sich Spieler\*innen das Großschwert „Moonlight Greatsword“ erspielen, indem sie dem Bossgegner Seath the Scaleless den Schweif abschlagen.



### Dark Souls Remastered (2018)

Im Videospiel „Dark Souls Remastered“ erstellen Spieler\*innen ihren eigenen Charakter. Sie entscheiden selbst über ihren Spielstil, über Orte, die sie bereisen möchten und Gegnern, die sie sich stellen. Am Ende eines jeden Gebiets bzw. an der Kreuzung zu einem anderen Gebiet befinden sich Bosse, deren Besiegen zwingend ist, um weiterzukommen. Spieler\*innen erschlagen Gegner und nutzen die als Ersatz für Erfahrungspunkte und Geld genutzten Seelen, um sich neue Ausrüstung zu kaufen, zu leveln und somit stärker zu werden. Hierbei handelt es sich um ein Action Rollenspiel, das sich an erwachsene Spieler\*innen richtet und für seinen hohen Schwierigkeitsgrad aufgrund fehlender Hilfen seitens der Entwickler\*innen berüchtigt ist.

Zuvor wird weder in einem Tutorialtext noch in einer anderen Form erklärt, dass Spieler\*innen ein besonderes Schwert erhalten, sollten sie den Schweif angreifen. Sobald Spieler\*innen die Waffe erhalten haben, erfahren sie anhand der Gegenstandbeschreibung der Waffe Folgendes: „This sword, one of the rare dragon weapons, came from the tail of Seath the Scaleless, the pale white dragon who betrayed his own. Seath is the grandfather of sorcery, and this sword is imbued with his magic, which shall be unleashed as a wave of moonlight.“ (*Gegenstandsbeschreibung zum Moonlight Greatsword*, o. J.).

Die Waffenbeschreibung gibt preis, dass Seath the Scaleless seine eigene Art, die Drachen, betrogen hat. Dies wird ebenfalls in der ersten Zwischensequenz von „Dark Souls“ erwähnt und somit noch einmal in der Beschreibung aufgegriffen. Die Haupthandlung, welche das Töten des Drachens mit beinhaltet, wird durch diesen Eintrag weiter beleuchtet.

Außerdem spielen Spieler\*innen im Videospiel „Dark Souls“ nicht einen fest vorgescribenen Charakter. Sie erstellen sich einen eigenen Charakter, wodurch sie somit ihre eigene Geschichte schreiben. Mit dem Abschlagen des Schweifs und somit der Handhabung einer neuen Waffe schreiben Spieler\*innen ihre eigene Geschichte, die durch die Nutzung der erhaltenen Gegenstände für andere Spieler\*innen sichtbar und somit erzählt wird. Im Videospiel „Dark Souls“ können Spieler\*innen die Welten anderer Spieler\*innen besuchen und sehen den jeweils gewählten Charakter. Haben Spieler\*innen das Moonlight Greatsword erhalten und andere Spieler\*innen besuchen ihre Welt und sehen diese mit dem Schwert, erzählen diese Spieler\*innen indirekt ihre eigene Legende, wie sie den Drachen nicht nur besiegt haben, sondern auch seinen Schweif als Waffe nutzen. Der social space nimmt hier eine große Rolle ein, genauso wie die Präsentationsebene mediated space, da die Waffe bzw. das Aussehen der Waffe maßgeblich an der Geschichte beteiligt ist. Andere Spieler\*innen haben nicht die Möglichkeit, den Na-

men der Waffe durch Anklicken des anderen Spielenden zu erfahren. Sie müssen es anhand der Präsentation erkennen. Der fictional space wird somit angesprochen, wenn Spieler\*innen über den Erwerb der Waffe des anderen Spielenden nachdenken. Der rule-based space wird mit der Mechanik, wie Spieler\*innen die Waffe erhalten können, angesprochen. Der play space spielt keine Rolle, da das Spiel auf sehr vielen unterschiedlichen Plattformen verfügbar ist. Zwar müssen Spieler\*innen, die miteinander oder gegeneinander spielen, dieselbe Plattform nutzen und somit spielt die Hardware und damit auch der play space eine Rolle, doch ist dies nur auf einen begrenzten Rahmen im Spiel (dem Multiplayer) anwendbar.

Objekte können in Videospielen eine Geschichte erzählen, ohne dass sie von einer erzählenden Person angeleitet werden müssen. Spieler\*innen können diese Geschichten durch unterschiedliche Mechaniken und durch die Präsentation erfahren, wie zuvor am Beispiel des „Moonlight Greatsword“ gezeigt wurde.

### 3.3 Points of Interest

Eine weitere Möglichkeit, eine Geschichte zu erzählen und Spieler\*innen dabei durch diese Geschichte und die Spielwelt zu leiten, sind meiner Meinung nach Points of Interest. Points of Interest sind Objekte in der Spielwelt oder teils auch die Spielwelt selbst, die das Interesse von Spieler\*innen auf sich lenken. Sie ragen aus der Umgebung heraus und laden zum Erkunden ein, auch ohne auf einer Karte markiert zu sein. Spieler\*innen sollen diese Orte aufgrund ihrer Besonderheit entdecken und aufsuchen, um mehr über diesen Ort zu erfahren. Der Point of Interest erzählt dabei eine Geschichte, die von Spieler\*innen selbst erschlossen wird. Don Carson, ein ehemaliger Senior Show Designer bei Walt Disney, berichtet, dass „Gäste“ (Carson, o. J.) oder in diesem Fall Spieler\*innen den physikalischen Bereich wahrnehmen und durch diesen und durch ihre bisherigen Erfahrungen durch Bücher und Filme die Geschichte selbstständig erfahren. Im Falle eines Points of Interest könnten sich laut Carsons Aussage Spieler\*innen die Geschichte selbstständig erschließen, wenn sie den Ort inspirieren. Das würde sich wiederum mit der Aussage des Entwicklerstudios Arkane Studios (Studios, 2010) decken, welches ebenfalls von Environmental Storytelling als ersetzendes Storytelling spricht, wie am Beispiel von „Bioshock“ in Kapitel 3.1 erläutert wurde.



### **Ghost of Tsushima (2020)**

In „Ghost of Tsushima“ erfahren Spieler\*innen die Geschichte der Mongoleninvasion im Feudalen Japan aus der Sicht des fiktiven Protagonisten Jin Sakai. Der Schwertkampf, die Ehre und die lebendige Open World stehen im Fokus des Spiels. Als Neuerung wird im Spiel vor allem das Fehlen bzw. die starke Einschränkung von Questmarkern verzeichnet, da der sichtbare Wind und auch Tiere als Kompass gelten und somit in die Spielwelt integriert werden.

In „Ghost of Tsushima“ (2020) wird größtenteils auf Führung verzichtet. Das Spiel enthält keinen Kompass und keine Mini-Karte am Bildschirmrand, die als Orientierungshilfe genutzt werden kann. Spieler\*innen haben eine große Karte, die sich im Spielmenü öffnen lässt und NPCs anzeigen, welche Haupt- und Nebenaufträge voranbringen. Zu Beginn ist die Karte jedoch verdeckt und muss von Spieler\*innen aufgedeckt werden. Besondere Orte, welche besondere Gegenstände oder Möglichkeiten zum Erhöhen der Lebensenergie bereitstellen, werden auf der Karte ebenfalls erst angezeigt, nachdem sie gefunden wurden. Spieler\*innen können diese Orte erkennen, da diese von der generellen Landschaft abgehoben werden. Beispielsweise gibt es Badeorte, heiße Quellen, die von Weitem als solche zu erkennen sind. Da sie sich von der Landschaft unterscheiden, werden diese als Point of Interest bezeichnet und führen Spieler\*innen, ohne auf ein Hilfsmittel zurückzugreifen.



Abbildung 4: Eine heiße Quelle in Ghost of Tsushima; Quelle: <https://www.giga.de/galerie/ghost-of-tsushima-alle-18-heissen-quellenfundorte-fuer-mehr-lebensenergie/> (zuletzt gesehen am 27.08.20)

Jede heiße Quelle im Videospiel „Ghost of Tsushima“ sieht gleich aus. Wie auf Abb.4) zu sehen ist, befinden sich rechts an der Quelle ein Baum mit roten Blättern, ein Eimer und eine hölzerne Sitzgelegenheit. Der mediated space ist somit ein gleichbleibender und schnell wiederzuerkennender Ort. Manche Points

of Interest dienen dabei der Unterstützung von Spieler\*innen, indem sie die Lebensenergie erhöhen, andere Points of Interest erzählen dabei eine ergänzende oder ersetzende Geschichte. In „Ghost of Tsushima“ kann man Schlachtfelder begutachten. Da das Spiel im Zeitalter des Feudalen Japans spielt und die Geschichte von der Mongoleninvasion handelt, erfahren Spieler\*innen an solchen Punkten mehr über das Ausmaß der Grausamkeit der Invasion. Spieler\*innen bauen somit eine emotionale Bindung zur Geschichte auf, was wiederum auf den fictional space abzielt. Auch das Institut für Ludologie räumt der emotionalen Komponente Spielender ein, dass sie Spieler\*innen zu einem Verhalten motivieren kann: „Ziel dieses ludologischen Systemdesigns ist es dabei, die Organisation so zu gestalten, dass die Ästhetik der Systemerfahrung Emotionen hervorruft, die Mitarbeiter zu gewünschtem Verhalten motiviert“ (*Institut der Ludologie: Game Studies*, o. J.).

Indem Videospiele durch ihre Umgebung beschränkt sind, indem Treppen, Wände und Räumlichkeiten Spieler\*innen in ihrem Tun leiten, nutzen Videospiele Environmental Storytelling. Während der Führung, die sowohl durch die Spielmechanik als auch durch das Leveldesign bestimmt wird, wird das Interesse Spieler\*innen auf bestimmte Punkte im Raum gelenkt, sodass Points of Interest ein wichtiger Bestandteil von Environmental Storytelling sind. Durch das Wecken des Interesses können Spieler\*innen selbst entscheiden, welche Geschichte oder Teilgeschichte sie erfahren möchten und sich durch einen eigenen Fantasie-Anteil Geschichten erschließen. Spieler\*innen können aber auch durch Spielmechaniken mehr über die Geschichte erfahren. Am Beispiel des Großschwertes wurde eine Geschichte erzählt, die Einfluss auf das Erlebnis von Spieler\*innen genommen hat. Diese haben den Grund für die Tötung des Drachens erst dann erfahren, wenn sie den Schweif abgeschlagen und die Beschreibung gelesen haben. Die Spielmechanik hat in diesem Fall Spieler\*innen zu einer Geschichte geführt.

### 3.3.1 Der Einfluss der Spielwelt auf die Anzahl von Points of Interest

Das Leveldesign ist ein wichtiger Faktor für Environmental Storytelling, das sowohl die Spielwelt, die Spielweltgröße, Points of Interest und Gegenstände umfasst.

Viele Videospielentwickler\*innen werben mit der Größe der Spielwelt. So könnte die Größe der Spielwelt ein Faktor sein, der die Anzahl der Points of Interest beeinflusst. Je größer die Welt, desto mehr müsste es zu entdecken geben. Die Spielwelt von „Far Cry 4“ (2014) ist  $800 \text{ km}^2$  groß, währenddessen die Spielwelt von „The Witcher 3: Wild Hunt“ (2015)  $136 \text{ km}^2$  groß ist. Beide Spielwelten gehören laut der Videospielzeitschrift GamePro (*Die 10 größten Videospielwelten*, 2017) zu den 10 größten Spielwelten der Videospielgeschichte. Die Spielweltgröße von „Far Cry 4“ ist fast achtmal so groß wie die von „The Witcher 3: Wild Hunt“ und müsste somit mehr Environmental Storytelling enthalten.



### Far Cry 4 (2014)

In „Far Cry 4“ übernehmen Spieler\*innen die Rolle von Ajay Ghale, dessen Mutter verstorben ist. Ihre letzte Bitte an ihn führt ihn nach Kyrat, wo er ihre Asche verstreuhen soll. Kaum angekommen, wird er der Fokus eines gefährlichen Diktators. Um diesem zu entkommen, verbündet sich Ajay mit diversen Rebellen und muss Aufträge für diese erfüllen. Das Spielprinzip ist dabei auf Klettern, Schießen und Jagen ausgelegt. Das Spiel ist ein First-Person-Shooter, das sich an erwachsene Spieler\*innen richtet und sehr viele repetitive Aufgaben in einer sehr großen Open World bereitstellt.

Im Zuge des Spiels „Far Cry 4“ klettern Spieler\*innen von einem Punkt zum nächsten, lösen Probleme naher Bewohner\*innen und versuchen, alle Ereignisse, die auf der Karte (s. Abb.5) vorgegeben oder von NPC als Quests vergebene Aktivitäten zu erfüllen.

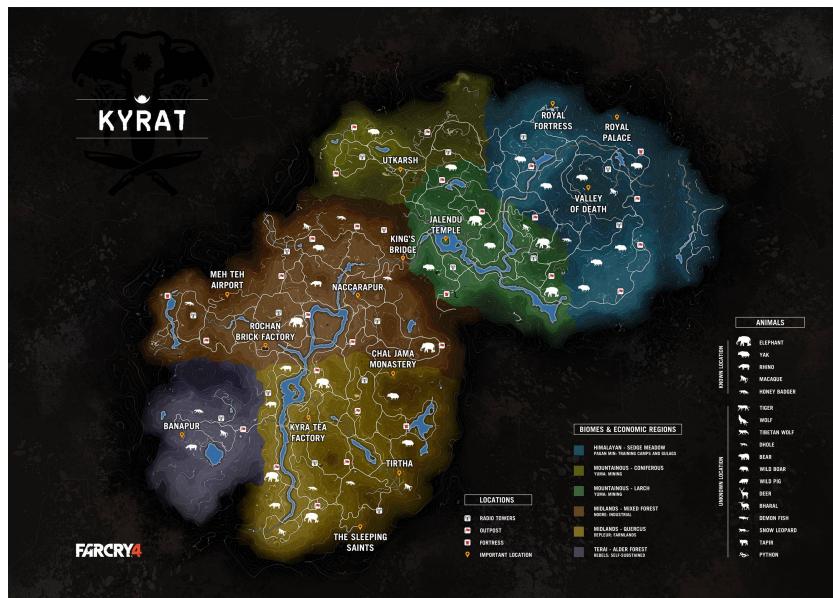


Abbildung 5: Karte von Kyrat aus Far Cry 4; Quelle: <https://www.xboxmedia.de/far-cry-4-das-ist-die-map-von-kyrat/> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

Die Karte (s. Abb. 5 ) zeigt, dass „Far Cry 4“ in unterschiedliche Biome eingeteilt ist. Die sechs Biome werden in unterschiedlichen Farben angezeigt

und beinhalten teils unterschiedliche Tiere. Je größer ein Biom ist, desto mehr Points of Interest gibt es. Das kleinste lilafarbene Gebiet hat nur einen Point of Interest, das angrenzende braune Gebiet, das doppelt so groß ist, enthält vier Points of Interest. Insgesamt können 14 Points of Interest in „Far Cry 4“ bei einer Spielfläche von 800km<sup>2</sup> entdeckt werden.



#### **The Witcher 3: Wild Hunt (2015)**

In „The Witcher 3: Wild Hunt“ werden Spieler\*innen in den Protagonisten Geralt von Riva versetzt, einem Hexer, dessen Körper und auch Emotionen durch Mutationen zugesetzt wurden. Er scheint im ersten Moment gefühllos, doch ist sein Ziel im Spiel, seine Ziehtochter Cirilla zu finden. Hauptsächlich beschäftigen sich Spieler\*innen im Spiel damit, Monster zu erlegen und die Geschichte um die Suche nach der Ziehtochter Geralts voranzubringen.

Die Spielfläche von „The Witcher 3: Wild Hunt“ ist um ein Vielfaches kleiner und liegt bei 136km<sup>2</sup>. „Far Cry 4“ besteht aus einer Open World und ist von Anfang an frei begehbar. „The Witcher 3: Wild Hunt“ indes besteht aus vier Regionen: Weißgarten (s. Abb. 6), Velen/Novigrad (s. Abb. 7), Skellige(s. Abb. 8) und Kaer Morhen (s. Abb. 9), die nacheinander zugänglich gemacht werden.

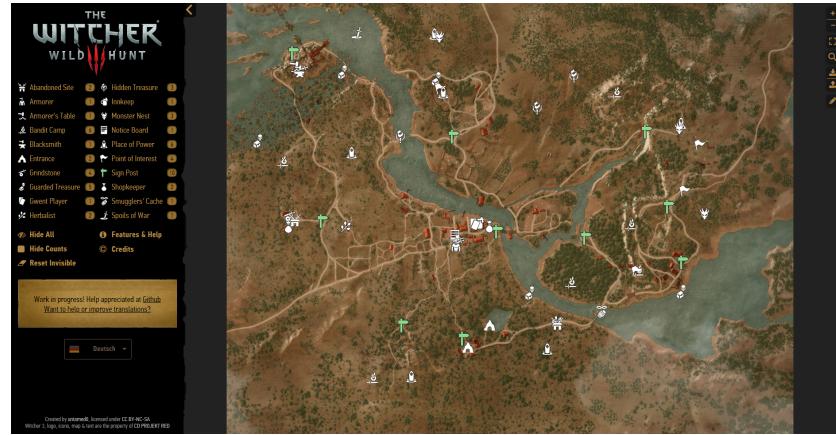


Abbildung 6: Karte von Weißgarten aus The Witcher 3; Quelle: <https://witcher3map.com> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

In Weißgarten (s. Abb. 6) gibt es vier markierte Points of Interest.

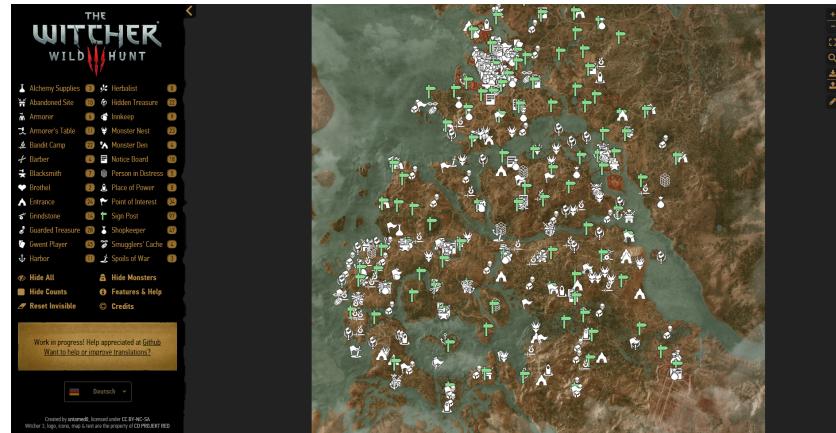


Abbildung 7: Karte von Velen/Novigrad aus The Witcher 3; Quelle: <https://witcher3map.com> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

In der Region Novigrad und Velen (s. Abb. 7) gibt es 34 markierte Points of Interest.

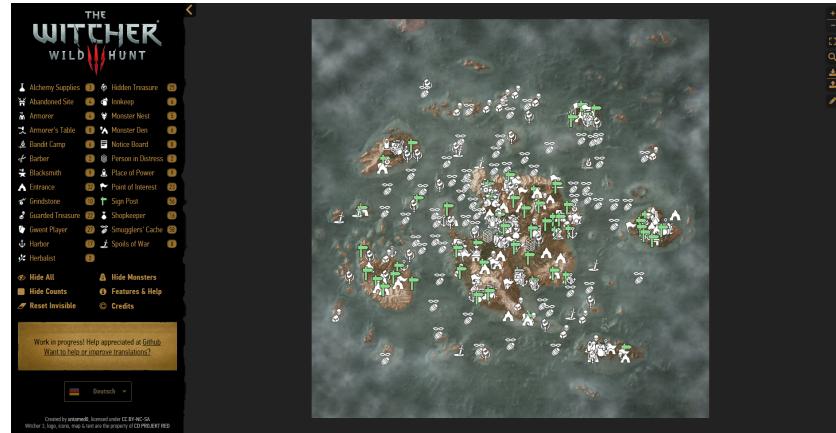


Abbildung 8: Karte von Skellige aus The Witcher 3; Quelle: <https://witcher3map.com> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

In der Region Skellige (s. Abb. 8) gibt es 23 markierten Points of Interest.

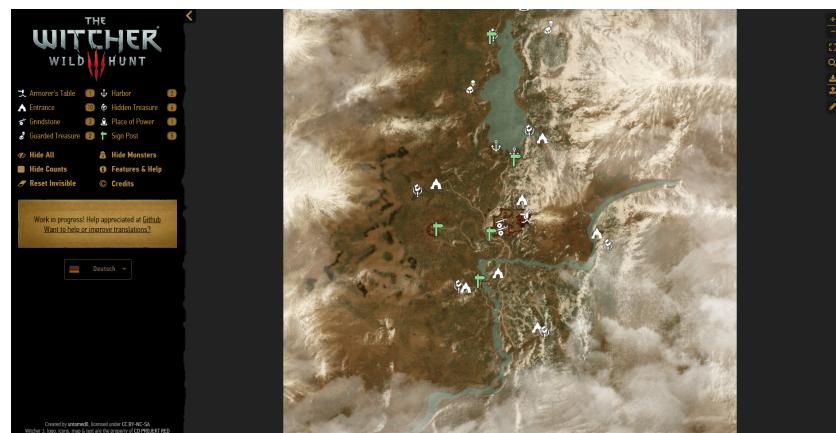


Abbildung 9: Karte von Kaer Morhen aus The Witcher 3; Quelle: <https://witcher3map.com> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

In der Region Kaer Morhen (s. Abb. 9) gibt es keinen markierten Point of Interest.

Insgesamt können Spieler\*innen in „The Witcher 3: Wild Hunt“ 64 Points of Interest auf 136km<sup>2</sup> besichtigen. In „Far Cry 4“ können Spieler\*innen lediglich auf 800km<sup>2</sup> Spielfläche 14 Points of Interest bereisen. Dass eine größere Spielwelt auch mehr Points of Interest enthält, wird mit diesem Beispiel widerlegt.

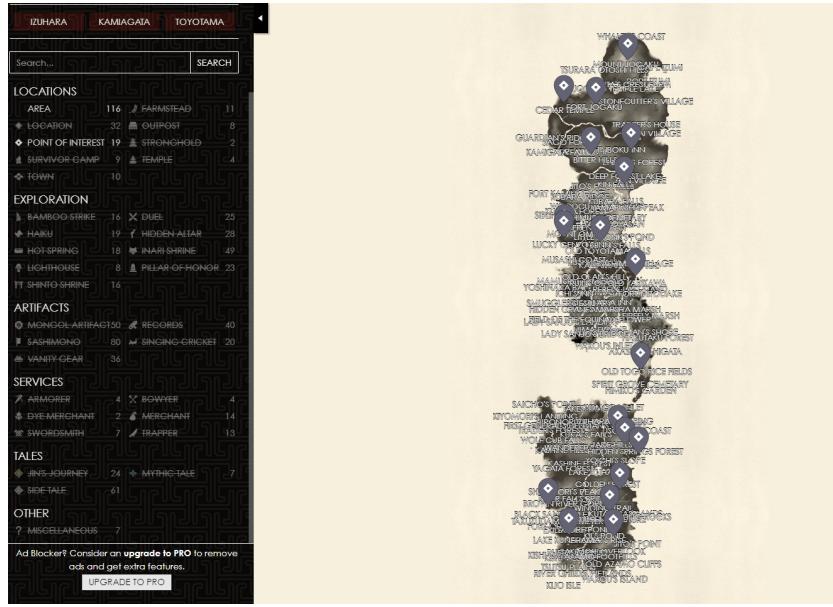


Abbildung 10: Karte von Ghost of Tsushima; Quelle: <https://mapgenie.io/ghost-of-tsushima/maps/tsushima> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

Laut der Videospielzeitschrift GamePro (*Die Größe der Spielwelt von Ghost of Tsushima*, 2020) ist die Spielwelt von „Ghost of Tsushima“ kleiner als die von „The Witcher 3: Wild Hunt“. Dabei hat „Ghost of Tsushima“ 19 Points of Interest (s. Abb. 10. „The Witcher 3: Wild Hunt“ hat 64 markierte Points of Interest, also dreimal so viele. Wobei „Far Cry 4“ mit der größten Spielwelt der drei Spiele die kleinste Anzahl an Points of Interest mit 14 vorweist. Nimmt man die Spielwelt von „The Witcher 3“ nicht als riesige Open World, sondern als mehrere Teilbereiche wahr, und vergleicht die Anzahl der Points of Interest pro Teilbereich miteinander, zählt in diesem Spiel: Je größer das Spielgebiet, desto mehr Points of Interest sind vorhanden. Die Region Weißgarten ist kleiner und hat mit vier Points of Interest weniger Points of Interest als die größte Region Novigrad/Velen mit 34 Points of Interest. Es ist vom Spiel abhängig, wie viele Points of Interest es zu erkunden gibt und es ist nicht von der Spielweltgröße abhängig.

Da Points of Interest eine Geschichte mit zur Hilfenahme der Umgebung erzählen bzw. die Umgebung die Geschichte erzählt, kann man diese als Kenn-

größe für den Erfüllungsgrad von Environmental Storytelling werten. Je mehr Points of Interest in einer Spielwelt bereist werden können, desto mehr Geschichte wird durch die Umgebung erzählt. Schlussendlich erzählt „The Witcher 3: Wild Hunt“ mehr über seine Umgebung und nutzt mehr Environmental Storytelling als „Far Cry 4“.

„Ghost of Tsushima“ verzichtet beispielsweise auf eine offensichtliche Art der Führung. Sowohl „Far Cry 4“ als auch „The Witcher 3: Wild Hunt“ nutzen Questmarker in bunten und offensichtlichen Farben, welche den Spieler\*innen anzeigen, in welcher Richtung sich das Questziel befindet. Ein immersiver Effekt kann durch einen Stilbruch nicht erzeugt werden. „Ghost of Tsushima“ hingegen setzt auf den Wind, der nur schwer zu erkennen ist, aber dessen Folgen, wie etwa dass sich das Gras in eine Richtung neigt, indirekter führt. Auch Tiere, wie etwa Füchse, werden in diesem Videospiel eingesetzt, um zu einem bestimmten Punkt im Spiel zu leiten. Das Prinzip ist in genannten Spielen dasselbe: Ein Questmarker oder eine Art von Questmarkierung zeigt Spieler\*innen den Weg zum Ziel an. In „Ghost of Tsushima“ hingegen ist es jedoch in die Spielwelt integriert worden, sodass Spieler\*innen mehr auf die Umgebung und weniger auf Markierungen achten. Die Spielwelt wird in den Fokus der Spieler\*innen gerückt. Der Einsatz des Windes wird sogar im Spiel erklärt, sodass Spieler\*innen wissen, dass ihre Ahnen, ihre verstorbenen Familienmitglieder im Wind und in Tieren weiterleben und ihnen auf ihrem weiteren Lebensweg helfen möchten. Jedes Mal, wenn Spieler\*innen den Wind oder auch Tiere als Hilfestellung nutzen, erhalten sie das Gefühl, dass ihre Ahnen sie leiten. In „Ghost of Tsushima“ werden somit nicht nur Points of Interests genutzt, um eine Geschichte zu erzählen, sondern auch der Weg zu diesen Points of Interest.

### **3.4 Die Auswirkungen von Freiheit in Videospielen auf deren Hauptgeschichte**

Wäre es demnach möglich, dass eine größere Spielwelt weniger durch die Umgebung erzählt wird, da diese durch die Freiheit von Spieler\*innen anders wahrgenommen wird?

#### **3.4.1 Die Konsequenzen von Nebenquests auf die Tiefe der Hauptquests**

Henry Jenkins ist der Meinung, dass zu viel Freiheit und das Aufgehen in dieser Freiheit dafür sorgen könnte, dass diese von der eigentlichen Narrative, von der Hauptgeschichte, abkommen(Jenkins, 2004). Am Beispiel von „The Witcher 3: Wild Hunt“ könnte dies zum Beispiel die reine Anzahl der Nebenquests (124) und die der Hauptquests (75) sowie der Schatzsuchen (80) und der Aufträge (37) darstellen.

Dazu kommen noch andere Möglichkeiten, wie etwa ein Kartenspiel namens Gwint und Faustkämpfe, die ebenfalls kleinere Nebengeschichten erzählen. Die eigentliche Hauptgeschichte des Spiels nimmt nur einen kleineren Prozentsatz

des Spiels ein. Die Nebengeschichten erzählen Geschichten, die einzelne Charaktere weitere beleuchten, teils aber auch ohne Relevanz für die Hauptgeschichte des Spiels sind. Die Nebenquest „Ein Turm voller Ratten“ handelt von der Geschichte eines Nebencharakters. Die Zauberin Keira Metz ist eine alte Bekannte des Protagonisten Geralt, dessen Rolle Spieler\*innen spielen. In der Hauptquest dient sie dazu, Spieler\*innen den Weg zur Ziehtochter Cirilla zu zeigen, auf deren Suche Geralt ist. Nach der Hauptquest haben Spieler\*innen die Möglichkeit, die Nebenquest „Ein Turm voller Ratten“ abzuschließen. Mit Beendigung der Nebenquest wird Keira Bestandteil der Hauptgeschichte und kommt im letzten Akt des Spiels vor und beeinflusst sogar den Schwierigkeitsgrad des Endes, in dem sie ihre Hilfe beim vermeintlich letzten Gefecht anbietet. Ignorieren Spieler\*innen Keiras Nebenquest, verschwindet diese aus der Hauptgeschichte. Die Geschichte wird nicht durch die Umgebung erzählt und durch Spieler\*innen beeinflusst, sie wird durch deren Handlung und dem Folgen der Führung der Autoren und Autorinnen durch die Annahme von Quests erzählt.

Eine andere Nebenquest namens „Eine blitzblanke Bratpfanne“ handelt von der Rückführung einer Bratpfanne an eine alte Frau, deren Bratpfanne von einem Dieb gestohlen wurde. Bei der Rückführung der Pfanne entdecken Spieler\*innen eine Leiche, vermeintlich der des Diebes, und untersuchen diese. Es wird deutlich, dass der Dieb ein Spion war und dass, wenn die Leiche gefunden würde, die Bewohner\*innen des Dorfes in Schwierigkeiten gerieten. Diese Nebenquest wird anhand der unmittelbaren Umgebung, der Leiche und eines Briefs erzählt und hat zwar keine Auswirkungen auf die Hauptgeschichte, doch unterstreicht sie den politischen Konflikt im Spiel zwischen den Regionen Temerien und Nilfgaard. Spieler\*innen werden Hintergrundinformationen durch diese Nebenquest und der Erzählweise dieser Quests vermittelt. Die Annahme der Nebenquest ist auf freiwilliger Basis und durch einen Point of Interest markiert. Spieler\*innen werden auf diese Quest aufmerksam gemacht, in dem das Haus neben einem kleinen See alleine steht, währenddessen eine alte Frau von außen durch das Fenster schaut und ruft. Die audiovisuelle Unterstützung wird durch das Aufkommen eines Ausrufezeichens über der Frau markiert, was ein Anzeichen für eine Nebenquestaktivität im Spiel darstellt. Spieler\*innen können nun aus freien Stücken die Quest entgegennehmen und so mehr über die Welt, die Hintergründe und die Politik erfahren.

Dass die Freiheit Spieler\*innen in einer großen Spielwelt dazu führe, dass die Hauptgeschichte in den Hintergrund rücke, so wie Jenkins es ausgelegt hat (Jenkins, 2004), wird anhand dieses Beispiels widerlegt, da Spieler\*innen die Freiheit haben, eine Quest anzunehmen. Wenn sie diese annehmen, erfahren sie mehr über die eigentliche Geschichte und können im weiteren Hauptspielverlauf mit mehr Hintergrundwissen die Hauptgeschichte besser nachempfinden.

### **3.4.2 Handlungsspielraum und dessen Effekt auf die Erzählung**

Haben Spieler\*innen die Freiheit, die Spielwelt frei zu erkunden, ist Environmental Storytelling unerlässlich. In einer großen Open World ist es wichtig, dass

Spieler\*innen nicht nur Points of Interest entdecken und sich dann zu diesen begießen, sie müssen sich auch für den jeweiligen Punkt interessieren. Dieser muss ihnen eine Geschichte erzählen, damit sie ein Interesse daran haben, auch einen weiteren Punkt zu bereisen. Wenn Interaktivität das Gegenteil von einer Narrative ist, so wie es Ernest Adams ausgedrückt hat (Adams, 1999), dann wäre Environmental Storytelling umso wichtiger. Spieler\*innen haben im vorangegangenen Beispiel die Möglichkeit zur Interaktivität, sie erhalten die Freiheit, selbst zu bestimmen, ob sie den Ort bereisen möchten, ob der Ort sie interessiert und können dann eine Geschichte im fictional space auf sich wirken lassen. Zwar könnte innerhalb des fictional spaces das Ergebnis anders ausfallen, sodass sich Spieler\*innen unterschiedliche Geschichten zum Gesehenen erschließen, dennoch wird eine nicht von Autor\*innen, sondern von Designern angesetzte Geschichte Spieler\*innen nähergebracht. Es obliegt somit Spieler\*innen, in welcher Form, in welcher Tiefe und vor allem in welcher Reihenfolge und mit welcher Zielsetzung sie die Geschichten des Environmental Storytelling aufnehmen.

### 3.4.3 Entscheidungsfreiheiten und -Konsequenzen

Spieler\*innen haben in einigen Videospielen die Möglichkeit, Entscheidungen zu treffen. Diese Entscheidungen können sich rein theoretisch auch auf die Spielwelt auswirken, die wiederum Einfluss auf die Haupthandlung und somit das Ende eines Spiels nehmen kann.



#### inFamous: Second Son (2014)

Im Spiel „inFamous: Second Son“ erfahren Spieler\*innen die Geschichte des zu einem Conduit gewordenen Delsin Rowe. Ein Conduit ist eine Person, die durch ein Ereignis Fähigkeiten erworben hat und somit von der Gesellschaft als Bioterrorist gehandhabt wird. In der Rolle Delsins versuchen Spieler\*innen mehr über diese Fähigkeiten zu erfahren und beeinflussen maßgeblich nicht nur durch ihre Entscheidungen, aber auch ihre Taten, den Verlauf der Geschichte und somit des Endes.

Im Videospiel „inFamous: Second Son“ (2014) haben Entscheidungen, die von Spieler\*innen getroffen werden sogar einen noch größeren Einfluss auf die Spielwelt. Das Töten von Zivilisten und auch andere „böse Taten“ wirken sich auf die Spielwelt und sogar den Charakter selbst aus.

Sobald sich Spieler\*innen für böse Taten entscheiden, verändert sich der zu spielende Charakter. Die Jacke, die er trägt, verändert ihr Symbol. Außerdem erkennen Spieler\*innen anhand der Spielwelt, ob sie eine böse Tat begangen haben, wenn NPCs verängstigt weglauen. Haben Spieler\*innen ein gutes Karma, weil sie Gutes getan haben, möchten Zivilisten ein Foto vom Helden schießen. Die Aufstellung der NPCs und auch die sich verändernde Jacke geben Aufschluss

über das Karma-System und in welche Richtung es sich neigt.

Spieler\*innen wird durch die Spielwelt suggeriert, dass ihre Taten nicht wirkungslos und nicht ohne Konsequenzen bleiben.

Anhand des Beispiels von „inFamous: Second Son“ kann geschlossen werden, dass die sich verändernde Spielwelt Auswirkungen auf die Erzählung von Spieler\*innen haben kann. Je nach Spielstil und zu erwartetem Ergebnis, ist die Spielwelt ein zu beeinflussender Faktor, der Spieler\*innen beeinflusst, aber auch durch Spieler\*innen beeinflusst wird. Es herrscht ein Zustand der gegenseitigen Beeinflussung, sodass Spieler\*innen auf die Umgebung achten, um Aufschluss über ihre Taten zu erhalten. Andererseits versuchen diese ihre Taten zu verändern, wenn das gewünschte in der Spielumgebung angezeigte Ergebnis nicht dem entspricht, was sie erwartet haben. Spielen Spieler\*innen auf ein gutes Ende hin und möchten als Helden und Heldinnen angesehen werden, zeigt die Umgebung jedoch ein nahendes schlechtes Ende aufgrund böser Taten an, werden Spieler\*innen indirekt dazu aufgefordert, ihren Spielstil zu verändern.

Die Bedeutung, welcher der Spielwelt innefällt, hat somit nicht nur Auswirkungen auf die Stimmung des Spiels, sondern auch auf die Stimmung der Spieler\*innen (fictional space) und sogar ihres Spielstils. Greifende Spielmechaniken(rule-based space) können auf die Umgebung (mediated space) und das Storytelling Auswirkungen haben. Die durch Spieler\*innen und durch das Spielen an sich geschriebene Geschichte wird durch Spielmechaniken wie auch Freiheiten seitens Spieler\*innen teils auch sichtbar durch die sich verändernde Umgebung.

Die zugrundeliegenden Theorien von Bycer (Bycer, 2019) als auch (Nitsche, 2008) erweisen sich an den soeben genannten Beispielen als richtig und tragend. Alle fünf Regeln konnten anhand diverser Beispiele als erfüllt befunden werden, wenn auch unterschiedliche Spiele unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt haben. So hat „Dark Souls“ alle fünf Bereiche angesprochen, währenddessen „The Witcher 3: Wild Hunt“ einen stärkeren Fokus auf andere spaces (mediated, rule-based) gesetzt hat. Somit ist der Schluss zulässig, dass nicht alle spaces genutzt werden müssen, um Environmental Storytelling erfolgreich einzusetzen, sondern je nach Videospiel entschieden werden muss, welcher Fokus auf welchen space sinnvoll ist. Nicht jedes Spiel hat eine Multiplayer-Komponente, wodurch eine Bewertung im social space nicht immer möglich ist. Doch das Fernbleiben einer Errungenschaft im Spiel sollte nicht als Erfüllungsgrad der Geschichtenerzählung durch die Spielwelt bewertet werden. Wenn ein Spiel diesen space anspricht und diesen sogar erfüllt, ist dies eine positive Entwicklung, doch gibt es viele Videospiele, die sich an Singleplayer-Erfahrungen versuchen (wie auch „Ghost of Tsushima“) und dennoch eine fesselnde Geschichte erzählen.

### **3.5 Welche Auswirkungen haben Ge- und Verbrauchsgegenstände auf die Spielgeschichte?**

In den meisten Videospielen werden Ge- und Verbrauchsgegenstände genutzt, um Spielmechaniken zu unterstützen. Einer der bekanntesten Verbrauchsge-

genstände ist der Heilgegenstand. Verliert der gespielte Charakter Lebensenergie im Spiel, kann diese meist durch einen Heilgegenstand wiederhergestellt werden, um dem Spieltod oder negativen Auswirkungen zu entgehen oder rückwirkend zu machen.

### 3.5.1 Der Spielgeschichteneffekt von Verbrauchsgegenständen

Im Videospiel „The Witcher 3: Wild Hunt“ benutzen Spieler\*innen Nahrungsmittel, Wasser und selbst gebraute Heilgegenstände bzw. Tränke wie beispielsweise „Schwalbe“, um die Lebensenergie langsam aufzufüllen. Die „Schwalbe“ hat in diesem Fall die Funktion, den Charakter zu heilen, wird aber auch in einer Nebenmission zum Quest- und somit sogar zum Geschichtsgegenstand.

Besuchen Spieler\*innen im Laufe der Hauptquest eine Kräuterfrau, um mehr über einen Greifen in Erfahrung zu bringen, berichtet diese von einem Angriff auf eine junge Frau, die lebensbedrohlich verletzt wurde. Sie teilt Spieler\*innen mit, dass die junge Frau sterben wird. Haben Spieler\*innen den Trank „Schwalbe“ bereits hergestellt, indem sie Pflanzen nach Rezept gesucht und vermengt haben, können sie einen Trank vergeben, um die junge Frau zu retten. Einen weiteren Einfluss auf die Geschichte nimmt der Heilgegenstand „Schwalbe“, wenn sich der Protagonist äußert, dass der Trank eigentlich nur für Hexer sei, deren mutierten Körper die giftigen Essensen leichter abbauen könnten. Für die Frau in Not könnte dieser Trank tödlich sein. Spieler\*innen entscheiden daher, ob sie das Risiko eingehen möchten. Anhand dieser Szene wird der Heilgegenstand zum einen als Hintergrundinformation genutzt. Man erfährt mehr über die Welt der Hexer und die Auswirkungen auf ihre mutierten Körper. Zum anderen wird der Heilgegenstand als Basis für eine selbst geschriebene Geschichte genutzt. Spieler\*innen können entscheiden, ob sie das Risiko eingehen, die Frau vielleicht mit dem Trank zu retten oder bei Unverträglichkeit zu töten oder sie durch ihre Wunden sterben zu lassen. Jede Entscheidung prägt dabei den Charakter, den Spieler\*innen spielen und beeinflusst den Werdegang eines NPCs<sup>2</sup>. Der NPC kann entweder durch die Entscheidungen im Spiel weiter vorkommen oder sterben und bleibt der Erzählung fern. Die Konsequenz dieser Tat wirkt sich ebenfalls auf das Verhältnis zur Kräuterfrau aus. Diese ist freundlicher gesinnt, wenn Spieler\*innen versuchen, diese zu retten. Spieler\*innen hinterlassen demnach Eindrücke auf andere Charaktere, die wiederum für eine positive oder negative Stimmung sorgen.

Benutzen Spieler\*innen den Trank „Schwalbe“ vergiftet das auch den Körper des Protagonisten. Dies wird zum einen durch die obere linke Anzeige des HUDs sichtbar. Der grüne Balken füllt sich mit der Einnahme von selbstgebrauten Tränken. Sobald der Balken gefüllt ist, kann kein weiterer Trank mehr eingenommen werden. Doch auch die Spielumgebung verrät den Füllstand. Die Vision

---

<sup>2</sup>NPC = Non Playable Character



Abbildung 11: Geralt aus The Witcher 3: Wild Hunt, sobald er vergiftet ist;  
Quelle: <https://www.pcgames.de/The-Witcher-3-Spiel-38488/News/Giftige-Elixire-verunstalten-Geralts-Gesicht-1156337/> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

von Spieler\*innen wird grünlicher und mit Zunahme der Tränke und somit des Vergiftungszustandes nimmt auch der Grünton im Bild zu. Außerdem verändert sich das Gesicht des Protagonisten(s. Abb. 11. Dunkle Linien überziehen sein Gesicht, je höher der Grad der Vergiftung ansteigt. Die Vergiftung wird sichtbar und ist somit ein Indiz für Spieler\*innen, dass eine wichtige Spielmechanik, wie zum Beispiel das Heilen, ab sofort oder bald nicht mehr möglich ist. Es ist aber auch geschicktsträchtig, da sich das Gesicht des Protagonisten mit Zunahme der Vergiftung entmenschlicht. Ein wichtiger Fokus im Spiel ist die Angst des Protagonisten, nicht menschlich zu sein. Da sein Körper in jungen Jahren verändert wurde, um stärker und schneller zu sein, hat er nicht nur Fähigkeiten hinzugewonnen, wie das verlangsamte Altern und die Nutzung von Magie, er hat auch Emotionen eingebüßt. Durch den Mutierungsprozess wurden Gefühle unterdrückt. Da sein Körper mutiert ist und seine Gefühle stark unterdrückt werden, empfindet sich der Protagonist selten als Mensch und spricht von sich selbst als „Anderling“. Wird sein Gesicht durch das Einnehmen der Tränke und die daraus resultierende Vergiftung verändert, entfernt er sich weiter von seiner Menschlichkeit. Dass die Vergiftungsstufe nur bis zu einem gewissen Punkt ausgehalten werden kann, hat in diesem Fall Auswirkungen auf die bereits erzählte Geschichte (Hexer können giftige Substanzen zu sich nehmen) als auch Auswirkungen auf die aktuelle Situation (der Protagonist benutzt nur einen Teil seiner Tränke, um an seiner Menschlichkeit festzuhalten).

Sie beeinflusst das Verhalten von Spieler\*innen im Kampf, da sie weniger Tränke zu sich nehmen und wird durch das Einfärben des Bildschirms und durch seine negativen Auswirkungen auf das Äußere des Protagonisten zu etwas Negativem, das Spieler\*innen meiden werden. Die direkte Spielumgebung in Kämpfen wird somit anhand von Anzeigen im oberen Bildschirmrand, durch gezielt eingesetzte Farben und das Verändern des Spielcharakters in Szene ge-

setzt, sodass Spieler\*innen auch durch die Umgebung in ihrem Spielverhalten beeinflusst werden.

### **3.5.2 Gebrauchsgegenstände und der Effekt auf die Tiefe der Erzählung**

Im Videospiel „Dark Souls“ können Spieler\*innen die Welt anderer Spieler\*innen beschreiten. Sie haben die Möglichkeit, anderen zu helfen oder aber andere an ihrem Weiterkommen zu hindern. Wenn Spieler\*innen erfolgreich ihre Handlung abgeschlossen haben, erhalten sie für das erfolgreiche Helfen nach Eidbeitritt eine „Sonnenlichtmedaille“ und für das erfolgreiche Besiegen eines Spielenden in „Dark Souls 3“ erhalten Spieler\*innen „Bleiche Zungen“. Haben Spieler\*innen regelmäßig geholfen und eine gewisse Anzahl an „Sonnenlichtmedaillen“ erhalten und diese dann auch bei einem Eidgeschworenen abgegeben, werden sie für andere Spieler\*innen durch eine veränderte Farbe sichtbar. Das sogenannte Rufsymbol, mit dem andere Spieler\*innen um Hilfe rufen können und woraufhin Helfende in der fremden Welt erscheinen, wird zunächst weiß bis hell gelb angezeigt. Sobald diese einen hohen helfenden Rang durch die Anzahl der Sonnenlichtmedaillen erhalten haben, wird das Symbol, das Rufzeichen der Helfenden, dunkelgelb angezeigt. Auch der Helfende selbst erscheint in der fremden Welt mit einem gelb überzogenen Schimmer, sodass für alle Spieler\*innen erkennbar ist, dass dieser Helfende bereits vielen geholfen hat. Das Erreichen dieses Helfer-Zustandes verändert den Rang des Helfenden im Eid und macht ihn zu einem „Sun Bro“. Auch andere Mitspieler\*innen können anhand der Farbe erkennen, ob dieser ein sogenannter Sun Bro ist. Mit dieser Multiplayer-Komponente erzählen Spieler\*innen ihre eigene Geschichte. Sie zeigen anderen Spieler\*innen, dass sie sehr viel helfen, dass sie „die Guten“ sind und werden in dieser Community sehr hoch angesehen. Durch den Einsatz der Verbrauchsgegenstände „Sonnenlichtmedaillen“ wurden Spieler\*innen sichtlich für sich und andere verändert dargestellt und haben ihre eigene Geschichte erzählt.

### **3.5.3 Unterschiede der Konsequenzen von Verbrauchs- und Gebrauchsgegenständen**

Verbrauchsgegenstände können sowohl Hintergrundinformationen zur Welt von Spielen geben als auch die Geschichte von Spieler\*innen verändern. Sie können Spielmechaniken beeinflussen und somit ebenfalls zur Dichte der Erzählung beitragen. Verbrauchsgegenstände, die aufgehoben werden können und somit auch Teil der Spielwelt sind und dem Environmental Storytelling zugeschrieben werden können, haben Auswirkungen auf die Geschichte und wie sie erzählt wird.



### Dragon's Dogma: Dark Arisen (2012)

In „Dragon's Dogma: Dark Arisen“ erstellen sich Spieler\*innen einen eigenen Heldencharakter, der durch einen Drachen gezeichnet wird. Auf der Suche nach dem Drachen und dem Ziel, diesen zu töten, bereisen Spieler\*innen unterschiedliche Gebiete, helfen bei kleineren Belangen der Bevölkerung und wachsen mit ihrem Level auch in neue und bessere Ausrüstung, um gegen den Drachen zu bestehen. Spielstil, Spielzeit und Anzahl der besuchten Orte hängen von der Art des Spielenden ab, sodass sich das Spiel auf die Legendbeschreibung von Spieler\*innen selbst fokussiert.

Gebrauchsgegenstände können unterschiedlicher Natur sein. Die häufigste Form eines Gebrauchsgegenstand sind Waffen in Videospielen, doch gibt es auch andere Formen, wie zum Beispiel sogenannte Reisesteine aus dem Videospiel „Dragon's Dogma: Dark Arisen“. Mit diesen können sich Spieler\*innen von ihrer aktuellen Position aus zu einem festgelegten Punkt auf der Karte teleportieren. Zuvor müssen Spieler\*innen einen sogenannten Zielkristall an gewünschter Stelle platziert haben, um sich zu diesem teleportieren zu können. Auch in anderen Spielen werden solche Reisesteine verwendet. Reisesteine sind zuerst Verbrauchsgegenstände, die nach einmaligen Gebrauch vergehen und nicht mehr benutzt werden können. In der neuen Auflage des Spiels gibt es einen „ewigen Reisestein“, der nicht vergeht und von Spieler\*innen so häufig benutzt werden kann, wie diese wünschen.

Die Nutzung dieser Reisesteine ist nur außerhalb von Dialogen und Kampfgeschehen erlaubt. Diese Einschränkung sorgt dafür, dass Spieler\*innen aus einem schwierigen Kampf nicht fliehen können. Da Spieler\*innen in „Dragon's Dogma: Dark Arisen“ den einen Helden spielen, der nur allein gegen den Drachen, der die Menschheit bedroht, bestehen kann, wäre es aufgrund des festgeschriebenen Heldencharakters nicht sinnvoll, wenn dieser im Kampf wegläufen würde. Zwar steht mit dieser Beschränkung hauptsächlich die Spielmechanik im Vordergrund, sodass Kämpfe nicht abgebrochen werden können, doch hat diese Beschränkung der Nutzung auch Einfluss auf die Geschichte, die in diesem Fall sehr strikt vorgibt, dass Helden und Heldinnen nicht aus einem Kampf fliehen dürfen. Auch in einem Dialog wäre es eher unsittlich, wenn sich die Heldenperson inmitten eines Gesprächs zum nächsten Händler teleportieren würde.

Gebrauchsgegenstände dienen zwar der Erzählung und können diese mit ihrer Limitierung unterstützen, doch haben sie zumindest in den oben genannten Beispielen einen geringeren Effekt auf die Erzählung als beispielsweise Verbrauchsgegenstände, deren Vergänglichkeit Spielmechaniken mehr Tiefe verleiht und in der Regel dazu beiträgt, etwas Wichtiges zu erzählen.

## 4 Welche Art der Erzählung wird in Videospielen verwendet?

In Büchern kann man die Erzählform schnell und einfach kategorisieren: Es gibt einen Ich-, einen Du- und einen Er-/Sie-/Es-Erzähler bzw. Erzählerin nach Genette (Genette, 2011). Dabei hat die gewählte Erzählform unterschiedliche Auswirkungen auf Leser\*innen. Die Ich-Erzählform erzeugt die größte Immersion. Leser\*innen fühlen sich mit dieser Erzählform in Erzähler\*innen hineinversetzt. Die Du-Erzählform wird dabei eher selten in Romanen angewandt. Häufig wird diese benutzt, um Regelungen aufzustellen. Der Er-/Sie-/Es-Erzähler bzw. Erzählerin ist hingegen eine häufig in Romanen eingesetzte Erzählform, da sie es ermöglicht, aus mehreren Perspektiven zu erzählen und den Rahmen der allwissenden Erzähler\*innen schafft.

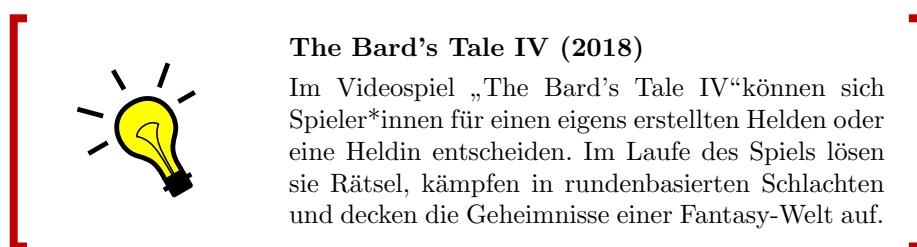
Das Erzählverhalten wird dabei in auktorial, personal und ich-bezogen nach Kaft (Kraft, 1978) eingeteilt. Erzähler\*innen geben dabei unterschiedlich viele Informationen preis. Sie wissen entweder nur das, was eine Einzelperson weiß und denkt oder sie versetzen sich personal in eine andere Person oder sie wissen alles allumfänglich und wechseln in die auktoriale Perspektive.

Die sogenannte Erzählweise, angelehnt an die Erzählstrukturen von Genette (Genette, 2011), umfasst die Art der Darstellung. Es wird unterschieden zwischen der berichtenden und der szenischen Erzählweise sowie dem inneren Monolog und der erlebten Rede.

Eine strikte Narrative in Videospielen gibt es bislang nicht. Zwar werden Narrativen in Geschichtenerzählungen und sogenannten Micronarratives (Jenkins, 2004) eingeteilt, doch gibt es keine feste Regelung, die besagt, dass ein Spiel-Genre eine feste Erzählform, ein Erzählverhalten und eine Erzählweise umfasst.

### 4.1 Die Erzählform in Videospieldaten

Man könnte das Wissen über Bücher und Romane auf Videospiele übertragen. Zum Beispiel könnte der Ich-Erzähler mit einer First-Person-Sicht im Spiel verglichen werden.



Spieler\*innen haben durch die First-Person-Ansicht ein eingeschränktes Blickfeld, da sie nur das sehen, was vor ihnen passiert, nicht aber, was links, rechts

und hinter ihnen vorgeht. Mit der Einschränkung der Sicht wird der Fokus von Spieler\*innen auf das gesetzt, was vor ihnen stattfindet. Gleichzeitig sind Spieler\*innen perspektivisch näher am Geschehen. Sie können mehr Details erkennen, wie zum Beispiel im Spiel „The Bard's Tale IV“. In diesem Spiel können Spieler\*innen durch sogenannten Dungeons<sup>3</sup> manövriren und Rätsel lösen. Die Rätsel bestehen meist aus Schieberätseln mit Reglern, die an Wänden und Böden platziert wurden. Der erste Teil des Rätsels ist somit immer das Finden der Schalttafel und der anschließenden Regulierung der Schalter. Durch die First-Person-Ansicht können Spieler\*innen die Schalterrätsel gut sehen und werden nicht gesondert mit der Kamera darauf hingewiesen, wodurch die Immersion der Bewegungsfreiheit und Steuerung bestehen bleibt.

Wechseln Spiele in die Third-Person-Ansicht, die man mit einem Er-/Sie-/Es-Erzähler gleichsetzen könnte, nimmt die Immersion ab, jedoch wird die Erzählung dadurch detailreicher.



#### Mass Effect (2007)

Im Spiel „Mass Effect“ erleben Spieler\*innen eine Sci-Fi-Geschichte aus der Sicht von Commander Shepherd. Eine Alieninvasion bedroht die Galaxie und Commander Shepherd ist der einzige Charakter, welcher die Gefahr erkennt und Verbündete gegen die nahende Bedrohung sucht. Das Spiel ist eine Mischung aus Shooter, Rollenspiel und wurde vor allem wegen seiner Dialogvielfalt und -Optionen von Kritikern gelobt.

Im Spiel „Mass Effect“ steuern Spieler\*innen eine Einheit aus vier Charakteren. Im Kampf verlieren Spieler\*innen durch die Sicht nicht den Überblick über ihre Kameraden, die sie selbst, wenn auch indirekt durch Kommandoübergabe, steuern können. Weiterhin hat jeder spielbare und mitnehmbare Charakter seine eigene Geschichte und seine eigenen Beweggründe. Spieler\*innen nehmen die Spielwelt nicht nur aus ihrer Sicht mit ihrer eigens gewählten Hintergrundgeschichte wahr, sondern auch durch Charaktere, die sie in ihre Einheit aufnehmen. In Gesprächen können Spieler\*innen aus mehreren Auswahlmöglichkeiten wählen. Manchmal haben Spieler\*innen die Möglichkeit, ihre Gefährten sprechen zu lassen. Dies ist immer dann der Fall, wenn die Hintergrundgeschichte oder auch besondere Fähigkeiten der Charaktere einen anderen (meist positiveren) Verlauf des Gesprächs ermöglicht. Im Gespräch schwenkt die Kamera zwischen dem Hauptcharakter, dem Dialogpartner und den mitgeführten Kameraden. Spieler\*innen wird durch diese Sicht bewusst gemacht, dass sie nicht allein sind und durch den Einsatz der Kameraden im Gespräch werden andere Handlungsstränge freigeschaltet werden können. Es ist beispielweise möglich, auf harte Maßnahmen zu verzichten und einen NPC durch Kameraden zur

<sup>3</sup>Höhlen, in denen Gegner platziert werden

gewünschten Handlung zu bewegen.



### **Diablo 3 (2012)**

In „Diablo 3“ können Spieler\*innen aus unterschiedlichen Klassen ihren Charakter wählen. Die Geschichte bewegt sich um die Auferstehung Diablos und der somit gefährdeten Menschheit. Als Held oder Helden versuchen Spieler\*innen die Monsterscharen und Diablos Erwachen aufzuhalten. Das Spiel wird aus der Top-Down-Ansicht gespielt und in Zwischensequenzen wird die Geschichte vorangetrieben.

Eine weitere Perspektive in Videospielen ist die Top-Down-Ansicht. In dieser können Spieler\*innen von oben herab auf das Spielgeschehen schauen. Im Videospiel „Diablo 3“(2012) behalten Spieler\*innen mit dieser Perspektive den Überblick über das Kampfgeschehen. Die Geschichte im Spiel wird aber nur durch Zwischensequenzen erzählt, da die Spielwelt prozedural generiert wird und sich die einzelnen Level durch Levelversatzstücke bei jedem neuen Laden verändern. Environmental Storytelling in Form von Leveledesign ist in „Diablo 3“ nicht vorhanden.



### **Pathfinder: Kingmaker (2018)**

In „Pathfinder: Kingmaker“ werden Spieler\*innen in die Rolle eines Abenteurers versetzt. Nachdem Spieler\*innen den ersten Auftrag abgeschlossen haben, steht ihnen ein eigenes kleines Reich zur Verfügung, welches sie vor Monstern und Angreifern beschützen müssen, währenddessen sie versuchen, das Reich weiter auszubauen.

Ein anderes Beispiel in Videospielform für die Top-Down-Ansicht wäre „Pathfinder: Kingmaker“(2018). In diesem Spiel wird durch die unmittelbare Umgebung und auch durch Gegenstände die zu erzählende Geschichte ergänzt. Spieler\*innen können Ausrüstungsgegenstände finden und anziehen, welche besondere Fähigkeiten, Resistenzen und Ähnliches verleihen. Zu Beginn des Spiels erhalten Spieler\*innen einen Ring von einem NPC, der ihnen solche positiven Effekte verleiht. Im Verlauf des Spiels ist genau dieser Ring Teil der Hauptgeschichte, da dieser zuvor gestohlen wurde und besagter NPC Spieler\*innen bezichtigt, diesen gestohlen zu haben. Ebenfalls hat das Leveledesign Auswirkungen auf die Geschichte. So werden Schlachtfelder und Spuren von Kämpfen gezeigt, die wiederum zu Schlüssen seitens der Spieler\*innen führen, was passiert sein könnte. Somit wird der rule-based und der fictional space angesprochen.

Da die Perspektive von oben nur sehr wenige Details zulässt und Spieler\*innen oft nur das große Ganze sehen, könnte man an dieser Stelle behaupten,

ten, dass es eine Perspektive ist, die nicht für Environmental Storytelling geeignet ist. Immerhin findet der mediated space rein im Inventar statt. Nur dort können Gegenstände, die Spieler\*innen erhalten haben, inspiziert werden. Wird nun angenommen, dass Environmental Storytelling durch Level- und Characterdesign geprägt würde und die reine Platzierung von Gegenständen, NPCs sowie Gebäude eine Geschichte ersetzend oder unterstützend erzählten, würde die Top-Down-Perspektive vor einigen Schwierigkeiten stehen. Zum einen ist das Leveledesign von der Sicht von oben nicht gut zu erkennen. Die Details sind so klein, dass man sie mit bloßem Auge nicht erfassen kann. Das Characterdesign der NPCs ist schwer zu erkennen und wird sowohl in „Diablo 3“ als auch in „Pathfinder: Kingmaker“ nur dann sichtbar, wenn ein Dialog gestartet oder das Inventar geöffnet wird. In diesem Dialog ist meist nur die obere Körperhälfte als Bild designt. Somit ist meistens das Geschlecht, die Haarfarbe, das Gesicht und das Alter des NPCs bekannt, nicht aber Merkmale zum sozialen Status oder ähnliche Vita-Elemente, die wiederum für eine intensive Geschichtenerzählung notwendig wären.

Die Anordnung von Häusern, Wäldern und dekorativen Elementen ist für Spieler\*innen nur in kleinem Maße erkennbar und steht nicht im Fokus dieser. Spieler\*innen nehmen die Anordnung diverser Platzierung als Hindernis wahr, da sie beispielsweise in „Pathfinder: Kingmaker“ versuchen, einen Pfad zum Ziel zu finden und Wälder, Häuser und andere Elemente den Pfad schmücken oder Spieler\*innen in eine gewisse Richtung lenken bzw. die nicht begehbar Pfade blockieren. Die Top-Down-Perspektive ist somit nicht für Environmental Storytelling geeignet und nur in begrenzter Form, wie etwa in Inventar- oder Dialogansichten vertreten.

Sowohl die First-Person- als auch die Third-Person-Ansicht eignen sich in unterschiedlichem Maße für Environmental Storytelling. Das Characterdesign steht beispielsweise bei der Third-Person-Sicht im Vordergrund. Am Beispiel von „Mass Effect“ wurde ersichtlich, dass die Charaktere im Fokus der Erzählung stehen und nicht nur Spieler\*innen. Das Leveledesign ist ebenfalls gut ersichtlich, da Spieler\*innen mitten im Geschehen verbleiben und somit Gegenstände, Spielobjekte und mehr erfassen können. Somit ist es Entwickler\*innen möglich, eine Geschichte über die Platzierung von Objekten zu erzählen und Partizipienten sind in der Lage, diese gewünschte Geschichte zu erfahren.

Die First-Person-Sicht grenzt andere Charaktere, beispielweise NPCs, die sich im Kampftrupp befinden, aus. Spieler\*innen sehen in einem abgesteckten Winkel und einer abgesteckten Perspektive nur das, was vor ihnen liegt. Dadurch ist es aber möglich, mehr Details zu erkennen. Spieler\*innen sind näher am Geschehen, können Kleidung, Alter, Herkunft und mehr von NPCs detailreicher untersuchen und auch die Umgebung stärker erkunden. Sie würden einen Wald somit nicht mehr unbedingt als Ganzes wahrnehmen, sondern Bäume als eine Reihe von untersuchbaren Objekten betrachten.



### Kingdom Come: Deliverance (2017)

In „Kingdom Come: Deliverance“ schlüpfen Spieler\*innen in die Rolle von Heinrich aus Skalitz. In diesem vor allem auf Authentizität ausgelegten Hardcore Rollenspiel versuchen Spieler\*innen nicht etwa Drachen zu jagen, sondern müssen Morde aufklären und Schlachten ganz im Stile des Mittelalters schlagen.

Im Videospiel „Kingdom Come: Deliverance“ werden Spieler\*innen aufgefordert, einen Mord zu untersuchen. Dafür müssen sie eine Leiche sowie den Tatort betrachten. Die Drohung, die mit Blut über der platzierten Leiche geschrieben steht, ist zu Beginn nicht zu entziffern, da der eigene Charakter noch nicht lesen kann. Hat er sich das Lesen beigebracht, ist die Inschrift für ihn plötzlich als eine Morddrohung zu erkennen und hilft diesem bei der Findung des Täters. In einer Third-Person-Perspektive hätte der spielende Charakter einen Großteil des Tatorts verdeckt, da sich dieser in einer kleinen Hütte befindet. Durch die First-Person-Sicht können Spieler\*innen mehr erkennen und mehr Objekte untersuchen, ohne künstlich Räume anzupassen, sie zu vergrößern und Wände anders zu platzieren, sodass die Kamera hinter Spieler\*innen platziert werden kann.

Somit sind sowohl die Third-Person- als auch die First-Person-Sicht geeignet, um Environmental Storytelling einzusetzen.

## 4.2 Das Erzählverhalten von Videospielen

Das Erzählverhalten ist in Videospielen ich-bezogen. Spieler\*innen haben eine eigens gewählte oder eine bereits fest vorgeschriebene Rolle. Im Videospiel „Dark Souls“ schreiben Spieler\*innen ihre eigene Geschichte. Sie dürfen ihr Geschlecht, ihre Herkunft und ihr Äußeres selbst wählen und gestalten. Im Spiel dürfen sie selbst entscheiden, welche Level sie bereisen, welche Quests sie annehmen und in welcher Reihenfolge sie dies tun. Im Videospiel „The Witcher 3: Wild Hunt“ hingegen, spielen Spieler\*innen die Rolle vom Hexer Geralt. Sie dürfen zwar Entscheidungen treffen, die beispielsweise das Liebesleben und die Gefährtinnen des Protagonisten bestimmen, nicht aber den Verlauf der Geschichte oder die Reihenfolge. Es gibt fest geschriebene Ereignisse, die erst dann eintreffen, wenn ein gewisser Story-Fortschritt erreicht wurde. Beispielsweise müssen Spieler\*innen im Spiel erst einen Greifen erlegen, bevor sie die gesuchte Person Yennefer finden und dadurch neue Gebiete bereisen dürfen. Somit kann das Erzählverhalten nicht auktorial oder allwissend sein. Spieler\*innen wissen nicht, was andere NPCs getan haben oder wie sie reagieren werden. Sie wissen auch nicht, was im Laufe der Geschichte noch passieren wird und es gibt auch keinen Erzähler, welcher in der Geschichte vor- und zurückspult bzw. die Gedanken von NPCs preisgibt. Das Erzählverhalten ist somit ich-bezogen, da Spieler\*innen immer

nur das wissen, was ihnen zum Zeitpunkt des Spielens preisgegeben wird. Sie reagieren auf Handlungen, die von Autor\*innen und Entwickler\*innen vorgegeben worden sind, wie im Fall „The Witcher 3: Wild Hunt“ oder auf Handlungen, die sie selbst ausgelöst haben, wie im Falle von „Dark Souls“.

### 4.3 Die Erzählweise in Videospielen

Die Erzählweise in Videospielen variiert stark. Manchmal fechten Spielcharaktere einen inneren Monolog aus, manchmal werden Geschehnissen szenisch dargestellt und wieder ein anderes Mal wird berichtend erzählt. Im Videospiel „The Witcher 3: Wild Hunt“ untersucht der Protagonist häufig Tatorte von Monstern. Er schaut sich Spuren an und evaluiert diese in Gedanken, die für Spieler\*innen hörbar sind. Auch in anderen Spielen wird diese Erzählweise verwendet, um Konflikte zu verarbeiten oder Spieler\*innen auf etwas aufmerksam zu machen, wie am Beispiel von „The Witcher 3: Wild Hunt“. Eine szenische Darstellung erfolgt oft in Zwischensequenzen, wobei diese auch häufig erzählend sein können.



#### The Elder Scrolls Online (2014)

„The Elder Scrolls Online“ ist ein MMORPG, d.h. es kann mit anderen Spieler\*innen online als Rollenspiel gespielt werden. Die Geschichte des Spiels steht im Hintergrund und viel wichtiger sind das Aufleveln und das Beziehen von neuer Ausrüstung, die man wiederum durch das Töten von Monstern und Banditen erhält.

Zum Beispiel werden Sachverhalte und Geschehnisse in Zwischensequenzen erklärt. Am Beispiel von „The Elder Scrolls Online“ wird in der ersten cineastisch aufgearbeiteten Zwischensequenz beschrieben, was in der Welt des Spiels geschehen ist. Diese Form der Erzählung umfasst sowohl die szenische Darstellung als auch die erzählende.

### 4.4 Mischformen und Zwischensequenzen

In Zwischensequenzen werden häufig Geschichten erzählt, die durch bestimmte Kamerabewegungen auf die Spielwelt und ihre Charaktere verweist. Spieler\*innen erfahren audiovisuell, in welche Richtung die Geschichte gehen soll, welche Charaktere sie beinhaltet und in welchem Setting das Spiel spielt. Das Environmental Storytelling wird dabei nicht in den Fokus der Erzählung gerückt, es wirkt vielmehr unterstützend. Sobald eine Geschichte durch einen Erzähler erzählt wird, kann Environmental Storytelling nicht mehr ersetzt werden, da es nicht konträr zur erzählten Geschichte genutzt wird. Es soll unterstützen oder ersetzen. Wenn der Geschichtenerzähler von einer mittelalterlichen Welt spricht und das Environmental Storytelling auf

eine Zukunftsversion dieser Welt abzielt, wäre das für Spieler\*innen verwirrend und sinnbefreit.



### **Horizon Zero Dawn (2017)**

In „Horizon Zero Dawn“ dürfen Spieler\*innen die Welt aus den Augen von Aloy betrachten, einem Kind ohne Mutter, das von einem Ziehvater in einer widersprüchlichen Welt aufgezogen wird. Im ersten Augeblick zeigt sich die Welt aus einer Zeit, die weit zurückliegt und sogar Dinosaurier vermuten ließe, doch im nächsten Augenblick treten Maschinen auf, die weit in der Zukunft liegen sollten. Das Spiel lüftet das Geheimnis erst gegen Ende des Spieldurchgangs und spielt bis dato mit der Erwartungshaltung der Spieler\*innen, währenddessen diese versuchen, in der Welt zu überleben, um die Geschichte voranzubringen.

In „Horizon Zero Dawn“ sprechen die Einwohner\*innen zwar von einer sehr alten Zeit und leben auf eine sehr altertümliche Weise, dennoch erfahren Spieler\*innen mit der Zeit mehr über neue Technologien wie beispielsweise Maschinen. Die Entwickler\*innen spielen mit der Erwartungshaltung der Spieler\*innen und fordern diese heraus, über ihren Wissensstand hinaus zu agieren und mitzudenken. In diesem Spiel wird der Verwirrungsgrad zwischen Erzähltem und Gezeigtem bewusst als Stilmittel eingesetzt. Es stellt in diesem Hinblick eine Ausnahme dar und zeigt zudem, wie wichtig das Design einer Spielwelt ist, um die Erzählung zu unterstützen und somit das Verständnis von Spieler\*innen zu fördern.

## 5 In welcher Beziehung stehen neue Technologien zur Spielwelt?

Höhere Auflösungen dienen dazu, den Detailgrad eines Spiels zu erhöhen. Spieler\*innen können durch eine verbesserte Auflösung mehr von der Spielwelt, dem Leveledesign, erfassen. 2019 wurden 14 Spiele neu aufgesetzt (*PC-Spiele 2019: Der Rückblick auf die Games des Vorjahres*, 2020) und als Remaster<sup>4</sup> bzw. Remake<sup>5</sup> verkauft. 2020 waren es bis einschließlich 28.09.20 21 Spiele (*Releasesliste*, 2020).

### 5.1 Remakes und Remaster als Indiz für mehr Environmental Storytelling



#### Final Fantasy VII Remake (2020)

In „Final Fantasy VII“ spielen Spieler\*innen ein Fantasy Rollenspiel, welches als Protagonisten Cloud Strife vorsieht. In einer dystopischen Welt versucht dieser mithilfe einiger Kameraden und Rebellen sowie Rebellinnen gegen die Obrigkeit anzu treten.

Anhand des Videospiels „Final Fantasy VII“ ist der grafische Sprung zwischen der Veröffentlichung des Originals im Jahre 1997 und der Neuauflage, die 2020 erschienen ist, sehr groß und leicht zu erkennen. 1997 wurde ein sogenanntes Chibi-Format für die Charaktere gewählt. Somit wurden die Charaktere in verniedlichter, kleiner Form gezeigt (s. Abb. 12, damit sie leicht zu unterscheiden sind. In der Neuauflage 2020 hat man sich für einen Anime-Stil entschieden (s. Abb. 13, der sehr viele Details preisgibt.

<sup>4</sup>Ein Remaster ist eine Überarbeitung eines Spiels, ohne die Grundmechaniken zu verändern. Häufig wird lediglich die Auflösung und Abwärtskompatibilität auf neuen Endgeräten gefördert

<sup>5</sup>Ein Remake ist eine komplett neue Programmierung eines bereits erschienenen Spiels



Abbildung 12: Cloud Strife aus Final Fantasy VII (1997); Quelle: <https://www.syfy.com/syfywire/chosen-one-of-the-day-the-evolution-of-cloud-strifes-handsomeness/> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

Der Protagonist Cloud Strife trägt dieselbe Kleidung, hat denselben auffälligen Haarschnitt als auch dieselbe Augenfarbe sowohl im Original als auch in der Neuauflage. Die Chibi-Version, welche in Abb. 12 zu sehen ist, zeigt somit alle wichtigen Details, um die Geschichte des Charakters zu erzählen. Man erkennt die spezielle Frisur, Augenfarbe, Kleidung und Rüstungsteile am linken Arm.

Die Neuauflage (s. Abb. 13) zeigt ebenfalls den Haarschnitt, die Augenfarbe sowie die Rüstung und Kleidung. Der Unterschied zwischen beiden Versionen liegt im Detailgrad. Die Neuauflage lässt beispielsweise auf verwendete Stoffarten schließen und die Augenfarbe ist vielschichtiger, da sie in der Neuauflage



Abbildung 13: Cloud Strife aus Final Fantasy VII (2020);  
 Quelle: [https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/22763533\\_Final\\_Fantasy\\_VII\\_Remake\\_im\\_Test\\_Nostalgie\\_Trip\\_interruptus.html](https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/22763533_Final_Fantasy_VII_Remake_im_Test_Nostalgie_Trip_interruptus.html) (zuletztgesehen am 08.10.20)

sowohl Grün- als auch Blautöne enthält. Im Original ist es lediglich ein blauer Farbton zu erkennen. Verbesserte Grafikprozessoren, neue Shader-Technologien und leistungsfähigere Geräte haben laut diesem Blog dazu geführt (*Unterschied zwischen PS3 und PS4*, 2016) dazu geführt, dass die Neuauflage optisch besser aussieht und Details leichter zu erkennen sind. Dass Rüstungsstücke in der Neuauflage besser zu erkennen sind und Spieler\*innen auf Materialien schließen können, lässt den zu spielenden Charakter lebendiger wirken. Da es solche Rüstungsteile momentan nicht gibt bzw. diese nicht in der Öffentlichkeit getragen werden, werden Spieler\*innen auf eine Zukunftsepoke aufmerksam gemacht. Die Andersartigkeit der Epoche wird zum einen durch die besondere Wahl der Kleidung als auch der Frisur gezeigt. Spieler\*innen wird somit mehr über die futuristisch anmutende Geschichte erzählt. In dieser dystopischen Erzählung ist der Kleidungsstil auffälliger und somit fantasieicher im Sinne von Fantasy-Rollenspielen. Der Unterschied zwischen beiden Auflagen ist jedoch nicht groß, denn auch ohne das Wissen, welches Material die Kleidung verbirgt oder die genaue Augenfarbe erhalten Spieler\*innen in beiden Versionen des Spiels eine genaue Vorstellung des Charakters. Die Unterschiede sind somit trotz großer grafischer Diskrepanz sehr klein in Bezug auf die Veränderung der Intensivität des Character-Storytellings.

## 5.2 Fortsetzungen von Videospielen als Indiz für Environmental Storytelling

Abgesehen von Remaster- und Remake-Versionen gibt es auch Fortsetzungen von Spielen, die grafisch Verbesserungen aufweisen.



### The Last of Us (2013)

In „The Last of Us“ verfolgen Spieler\*innen die Geschichte von Joel, einem durchschnittlichen Amerikaner, dessen Tochter am Tag des Pilzvirus-Ausbruchs getötet wurde. Nach dem Zusammenbruch der Gesellschaft verdient Joel sein Geld damit, zu schmuggeln. Eines Tages schmuggelt er ein junges Mädchen namens Ellie, welches ein großer Faktor für ein nahendes Heilmittel sein könnte.



### The Last of Us Part 2 (2020)

In „The Last of Us Part 2“ spielen Spieler\*innen u.a. den Charakter Ellie, welche sich auf den Weg nach Seattle macht, um ihren Ziehvater Joel zu finden. Die Geschichte wird sehr intensiv erzählt und verzichtet größtenteils auf Zwischensequenzen und setzt dafür auf in In-Game gerenderte Szenen, sodass Spieler\*innen den Charakter teils weiter steuern können, wenn die Geschichte weiter erzählt wird.

„The Last of Us“ ist bereits 2013 auf der PlayStation 3 erschienen. Die Fortsetzung heißt „The Last of Us Part 2“ und wurde dieses Jahr auf der PlayStation 4 veröffentlicht. Die Fortsetzung hat somit einen technologischen Sprung wahrgenommen, da eine Konsolengeneration vergangen ist. Die PlayStation 4 hat im Gegensatz zur PlayStation 3 mehr CPU-Leistung, mehr Arbeitsspeicher und ermöglicht es, Spiele in 4k zu spielen.

Der Unterschied zwischen „The Last of Us“ und „The Last of Us Part 2“ beginnt somit mit der Auflösung. „The Last of Us“ konnte bis zum veröffentlichten Remaster im Jahre 2013 maximal eine Auflösung von 1080p leisten. „The Last of Us Part 2“ konnte bereits zur Veröffentlichung in 4k-Auflösung gespielt werden. Grafisch wurde ebenfalls einiges geändert. Eine detaillierte Motion Capturing-Methode, auf Photogrammetrie beruhende Level sowie die reine Größe der Spielwelt unterscheiden die beiden Spiele stark voneinander.

Mit den Änderungen an „The Last of Us Part 2“ kommen auch Änderungen an den Spielmechaniken dazu. Zuvor konnte man in „The Last of Us“ lediglich von einem eingeschränkten Gebiet zum nächsten manövrieren. Spieler\*innen konnten jeweils nur ein kleines abgestecktes Gebiet erkunden. Haben die Erkundungen zu lange gedauert, wurden sie von den NPCs auf etwas aufmerksam gemacht, dass sie wieder auf den für sie vorgesehenen Pfad führte. In „The Last of Us Part 2“ ist die Spielwelt auch keine Open World. Es gibt große Areale, in denen sich Spieler\*innen frei bewegen können. Nebenbeschäftigungen, wie etwa das Betreten von Gebäuden, um nach Ausrüstung zu suchen, können sie in der Reihenfolge frei bestimmen. Die Hauptquest jedoch ist stringent.

Die Unterschiede zwischen dem ersten und dem zweiten Teil sind somit die Größe des abgegrenzten Bereiches, die verbesserte Grafik in Character- und Leveledesign sowie die Anreicherung von Zusatzbeschäftigungen in der Fortsetzung des Spiels. Dass die abgegrenzten Umgebungen nun größer sind und zum Erkunden einladen sowie kleinere Geschichten durch Environmental Storytelling erzählen, was in diesen Gebieten geschehen ist, sorgt dafür, dass Spieler\*innen mehr über die Geschichte ergänzend und gleichzeitig ersetzend etwas zu den einzelnen Personen erfahren, die von dem Ausbruch des Virus betroffen waren. Dass die Gesichts- und Körperanimationen flüssiger, menschlicher und somit authentischer erscheinen, hilft der Glaubwürdigkeit der Geschichte. An gewissen Punkten im Spiel schlüpfen Spieler\*innen in die Rolle von Abby, einer sehr durchtrainierten Frau, die sich durch ihre behäbigen Bewegungen schwieriger steuern lässt. Im Kampf kann sie durch ihre Stärke, welche einem durch die gute Betonung auf ihre Muskelpartien bewusst wird, infizierte Menschen mit ihrem Körper töten. Ellie ist ebenfalls ein Charakter, den Spieler\*innen spielen können. Diese wird von ihren Kameraden als dünn beschrieben, wenn diese sie immer wieder darauf ansprechen, mehr zu essen. Ellie bewegt sich geschmeidiger und lässt sich in der Umgebung, die oft mit Hindernissen ausgelegt ist, schneller und leichter steuern. Im Kampf benötigt Ellie jedoch ein Jagdmesser, um Infizierte zu töten.

Spieler\*innen werden somit sowohl durch die Aussagen anderer Charaktere als auch durch die Steuerung und die reine optische Inszenierung der Charaktere bewusst, welche Art von Charakter sie spielen. Ein Zusammenspiel dieser Faktoren ergänzt die Glaubwürdigkeit der Charaktere und somit auch die Geschichte. Eine höhere Auflösung sowie neue Mechaniken und die Spielweltgröße können sich auf die Tiefe der Geschichte auswirken, auch wenn diese, wie am Beispiel von „Final Fantasy VII“ zu sehen ist, nicht das Grundgerüst der Geschichten-erzählung verändert. Die Geschichte bleibt gleich, doch kann sie mithilfe neuer Technologien, welche den Detailgrad der Spielwelt, der Charaktere und dem Design erhöhen, glaubwürdiger auf Spieler\*innen wirken.

### **5.3 Gibt es andere Technologien, welche Einfluss auf die Spielwelt und deren Interaktion nehmen?**

Open World-Spiele haben eine offene Spielwelt, die von Spieler\*innen frei begiebar ist. Diese Open World wird in der Regel vorausgeladen und zwischengespeichert, sodass Änderungen in der Spielwelt erfasst werden können.

### 5.3.1 Limitationen von Konsolentechnologie



#### The Elder Scrolls: Skyrim (2009)

In „The Elder Scrolls: Skyrim“ können Spieler\*innen einen eigenen Charakter erstellen und ihren Weg abseits der Hauptgeschichte selbst wählen. In der Hauptgeschichte verfolgen Spieler\*innen das Ziel, einen alten Drachen zu bekämpfen. Die restliche Spielwelt ist frei begehbar und auch für Fraktionen können sich Spieler\*innen frei entscheiden.

Im Spiel „The Elder Scrolls: Skyrim“ gab es auf der PlayStation 3-Konsole ein Problem. Durch den limitierten Speicherplatz konnten Speicherstände laut dieser News-Seite (*Skyrim: Speicherstand-Bug Workaround, Tipps und Tricks*, 2019) nicht mehr gespeichert werden. Die PC-Version des Spiels war davon nicht betroffen. Somit wurde sorgte die zu große Spielwelt für einen Bug, welcher das Spiel unspielbar machte. Spiele mit einer Open World benötigen somit sehr viel frei verfügbaren Zwischenspeicher, damit Spieler\*innen ihren Speicherstand absichern können. Auch Laderückler, Pop-Ins und Pop-Ups sind Probleme in der Gaming-Industrie, die vor allem leistungsschwächere Geräte betreffen und immer zum Konsolengenerationswechsel vermehrt auftreten. Beispielsweise wirbt der Hersteller der PlayStation 5 auf seiner Webseite (*PlayStation 5*, 2020) damit, kürzere Ladezeiten durch eine neue SSD-Technologie zu haben. Auch das Konkurrenzprodukt Xbox Series X wird durch den Hersteller auf der hauseigenen Website ähnlich beworben (*Xbox Series X*, 2020). Beide Hersteller versprechen in Bezug auf ihr Vorgängerprodukt schnellere und vor allem mehr Leistung in Videospielen. Die Auflösung soll nun von 4k auf 8k erhöht werden. Außerdem versprechen sie bis zu 120fps, da die Vorgängermodelle lediglich bis zu 60fps leisten konnten. All diese Neuerungen pointieren auf eine verbesserte Leistung in Videospielen. Theoretisch wären mit mehr Arbeitsspeicher, schnelleren Festplattenzugriffen sowie leistungsstärkeren CPUs und GPUs auch größere Spielwelten möglich sowie mehr sichtbare Details in Spielen durch die erhöhte Auflösung. Wenn Entwicklerstudios somit mehr durch die Spielwelt, durch das Character- und Leveldesign erzählen wollten, müsste dies durch die neue Konsolengeneration in einer einfacheren Form möglich sein. Spielgegenstände, die zuvor nur im Inventar inspiziert werden konnten, könnten somit auf einem größeren Bildschirm mit einer höheren Auflösung auch im Detail betrachtet werden können. Animationen, welche zuvor durch Capturing-Methoden aufgenommen wurden, könnten von der Grafikleistung profitieren und nicht nur menschlicher, sondern vor allem authentischer wirken.



### Mass Effect: Andromeda (2017)

In „Mass Effect: Andromeda“ verlassen Spieler\*innen die Milchstraße, um eine neue Heimat zu finden. Spieler\*innen müssen sich ihren Weg und ihre neue Heimat freikämpfen und müssen teils schwierige moralische Entscheidungen treffen. Vor allem aufgefallen ist „Mass Effect: Andromeda“ durch Gesichtsanimationen, die nicht zeitgemäß waren.

Als Negativbeispiel könnte man „Mass Effect: Andromeda“ betrachten, welches durch besonders schlecht integrierte Gesichtsanimationen für negative Presse (*Mass Effect: Andromeda - Experten erklären Animations-Pannen*, 2017) sorgte. Die Gesichtsanimationen waren nicht zeitgemäß und aufgrund technischer Schwierigkeiten zogen Charaktere Grimassen in unpassenden Situationen. Durch diesen Verlust der Authentizität können Spieler\*innen den Ernst der Geschichte nicht nachvollziehen und das Spiel büßt sehr viel Immersion ein.

#### 5.3.2 Virtual Reality als neue immersive Technologie

Eine neuere Technologie im Bereich Videospiele stellt Virtual Reality dar. Durch den Aufsatz einer Brille können Spieler\*innen in einem mehrdimensionalen Raum sehen. Mit den passenden Kopfhörern können sie sogar den jeweils passenden Raumklang erfahren. Durch Kopfbewegungen können Spieler\*innen die Kamera steuern und haben somit das Gefühl, sich in der Spielwelt zu befinden. Dies sorgt für eine Immersion, da sie natürliche Bewegungen nutzen und gleichzeitig die Realität ausblenden. Gleichzeitig befinden sich Spieler\*innen näher am Geschehen und können Spielgegenstände und die Welt detaillerter aufnehmen. Um diese Immersion aufrechtzuerhalten und vor allem Spieler\*innen die Spielwelt glaubhaft zu machen, muss die Spielwelt laut eines Papers von Stephen B. Gilbert so authentisch wie möglich sein (Gilbert, 2016). Environmental Storytelling sollte an dieser Stelle vor allem unterstützend eingesetzt werden, um einen hohen Grad an Authentizität zu erreichen. Würde die Spielwelt nicht authentisch auf Spieler\*innen wirken, könnte es zur Konsequenz haben, dass diese keine Immersion verspüren und die Spielwelt abstoßend empfinden.

Spielwelten müssen nach Gilbert nicht die Realität abbilden (Gilbert, 2016), es reiche aus, authentische Welten zu vermitteln. Auch in Nicht-VR-Spielen ist es wichtig, Authentizität zu wahren, wie das Negativbeispiel „Mass Effect: Andromeda“ gezeigt hat. Somit kann geschlossen werden, dass Spiele, die nicht realistisch, aber authentisch auftreten, deren Video und Audio zu der Erzählung passt oder dieses als bewusstes Stilmittel wie „Horizon Zero Dawn“ nutzen, eine größere Immersion erzeugen. Diese Immersion ermöglicht es wiederum Spieler\*innen, nicht nur die erzählte Hauptgeschichte wahrzunehmen, sondern sich auch umzusehen und die vom Umfeld gezeigte Geschichte zu erfahren. Environmental Storytelling kann unterstützend oder ersetzend als Erzählgegenstand

genutzt werden, gleichzeitig bietet es aber auch den Raum für Spieler\*innen, durch Immersion Geschichten besser aufzunehmen.

## 6 Die Tiefe der Geschichtenerzählung in Videospielen gestützt durch Environmental Storytelling

Die Geschichte in Videospielen kann durch viele Faktoren erzählt werden. Es können Zwischensequenzen eingesetzt werden, aber auch der Einsatz von Leveldesign-Methoden, Characterdesign und Dialoge mit NPCs sowie andere Spielobjekte können eine Geschichte erzählen. Die Frage, die sich dann stellt, ist, welche Form der Erzählung Spieler\*innen nicht nur anspricht, sondern sie auch emotional berührt und über den Spielstand hinweg als Erinnerung verweilt.

### 6.1 Wenn in Videospielen viele Spielmechaniken genutzt werden, wirken sich diese negativ auf die Geschichtenerzählung aus.

Regisseur George Lucas glaubt, dass Spiele keinen Plot haben können (*Lucas and Spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be Shakespeare'*, 2013). Diese Aussage beweist er anhand eines Football-Spiels, das eine Anspielung auf „Madden NFL“ (1988-2020) sein könnte.



#### Madden NFL (1988-2020)

„Madden NFL“ ist ein Sportvideospiel, das in simulierten Spielen vor allem jährlich die Künstliche Intelligenz anpasst, um die Spiele realistischer wirken zu lassen. Außerdem werden regelmäßig Lizenzen mit der Verkörperung echter Spieler hinzugefügt.

Er beschreibt auch eine Szene, in der Christen Löwen zum Fraß vorgeworfen werden, das auf „Assassin's Creed Origins“ (2017) abzielen könnte.



#### Assassin's Creed Origins (2017)

In „Assassin's Creed Origins“ schlüpfen Spieler\*innen in die Rolle Bayeks im alten Ägypten. Nachdem sein Sohn gestorben ist, macht sich Bayek auf einen blutigen Rachezug auf. Im Spiel lernen Spieler\*innen nicht nur das Meucheln, sondern auch den direkten Kampf. Die Geschichte versucht viele reale Ereignisse und Personen mit einzubeziehen, doch nimmt gleichzeitig sehr viele mythologische Elemente ins Spiel auf.

George Lucas stellt somit Spielmechaniken als problematisch gegenüber der Geschichtenerzählung dar. Doch was wäre, wenn die Geschichte durch das erzählt

würde, das gesehen werden kann? Wenn die Spielmechanik darin bestünde, die Geschichte zu erfahren?



### Detroit: Become Human (2015)

In „Detroit: Become Human“ spielen Spieler\*innen unterschiedliche Androiden und Menschen und erfahren ihre Geschichten, bis diese zusammengeführt werden. In einer alternativen Zukunft ist die Androiden-Entwicklung so weit fortgeschritten, dass sie kaum von Menschen zu unterscheiden sind und mit der Zeit auch Rechte einfordern, so behandelt zu werden.

In „Detroit: Become Human“ (2015) interagiert man beispielsweise mit der Welt, den Gegenständen und den NPCs, um die Geschichte voranzutreiben. Auf weitere Spielmechaniken (Schießen, Springen, etc.) werden hier größtenteils verzichtet und Spieler\*innen entscheiden sich per Dialogoption für den weiteren Erzählgang der Geschichte. Hier steht sowohl die Geschichte als auch die Konsequenzen der Entscheidungen von Spieler\*innen im Vordergrund. Die Spielwelt wird von Spieler\*innen dabei genau untersucht. Vor allem Objekte, mit denen man interagieren kann, werden gesucht und untersucht.

Am Beispiel von „Detroit: Become Human“ werden Spieler\*innen aufgefordert, als Detektiv nach unterschiedlichen Beweisen zu suchen, um die Erzählung voranzutreiben. Die Geschichte ist in diesem Fall strikt mit der Umgebung und deren Inhalten verwurzelt. Die Positionierung der Beweisstücke und auch das erneute Abspielen des bereits Vergangenen hilft Spieler\*innen, die Geschichte besser zu verstehen. Im Gegensatz zu George Lucas' Aussage (*Lucas and Spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be Shakespeare'*, 2013), dass Spielmechaniken einen schlechten Einfluss auf die Erzählung der Geschichte hätten, weist das Spielprinzip von „Detroit: Become Human“ darauf hin, dass das Gameplay auch unterstützend zur Erzählung genutzt werden kann.

Nichtsdestotrotz bestehen die Spielmechaniken aus „Detroit: Become Human“ aus Interaktionen zwischen Spielobjekten und Spielcharakter. Neben Interaktionen werden sogenannte Quick-Time-Sequences<sup>6</sup> genutzt, um Action zu simulieren.

Dieses Jahr wurden Spiele bei den BAFTA Awards 2020 auch auf ihre Narrative hin untersucht (*BAFTA Game Awards*, 2020).

<sup>6</sup>In Quick-Time-Sequenzen werden Button auf dem Bildschirm angezeigt, die in einer kurzen Zeitspanne gedrückt werden müssen, um erfolgreich zu sein



### **Disco Elysium (2019)**

In „Disco Elysium“ spielen Spieler\*innen einen Polizisten, der aufgrund seiner starken Alkohol- und Drogen-Eskapaden nicht mehr weiß, wer er ist oder was er in der dystopisch angehauchten kleinen Stadt vorhatte. Das Ziel des Spiels ist die Aufklärung eines Mordes, doch gleichzeitig fokussiert sich das Spiel darauf, die Geschichte des Polizisten und die der Bewohner\*innen zu erzählen bzw. von Spieler\*innen erforschen zu lassen.

Die Spielmechaniken sind im Gegensatz zu anderen größeren Titeln von größeren Publishern, wie etwa auch Ubisoft, sehr gering. Man kann den Charakter bewegen, mit Objekten beschränkt interagieren und Objekte im Inventar benutzen. Hauptsächlich klicken sich Spieler\*innen durch Dialogoptionen, um die Geschichte voranzutreiben. Ebenfalls nominiert waren zwei weitere Titel, die sich nicht nur durch ihre Geschichte auszeichnen, sondern auch durch komplexe Spielmechaniken.



### **Control (2019)**

In „Control“ spielen Spieler\*innen Jesse Fayden, welche durch ihre übernatürliche Begleitperson zur Direktorin eines sich auf mysteriöse Vorfälle beziehenden Büros ausersehen wird. Mit ihren besonderen Fähigkeiten soll Jesse den Dimensionsschwierigkeiten des Büros auf den Grund gehen.

„Control“ (2019) zeichnet sich durch sehr viele Spielmechaniken aus. Spieler\*innen müssen springen, Nah- und Fernkampf beherrschen, Fähigkeiten einsetzen und gezielt und zeitlich abgepasst die eben genannten Fähigkeiten benutzen.



### **Star Wars Jedi: Fallen Order (2019)**

In „Star Wars Jedi: Fallen Order“ schlüpfen Spieler\*innen in die Rolle Cals, einem Jedi, der untergetaucht ist und aufgrund einer Überprüfung auffliegt. Er schließt sich den Rebellen und Rebellinnen an, um gegen Ungerechtigkeiten vorzugehen und andere Jedi zu finden.

„Star Wars Jedi: Fallen Order“ (2019) zeichnet sich durch dieselben Spielmechaniken aus wie „Control“. Beide Spiele wurden neben vielen weiteren Point and Click Adventures nominiert und nahmen in anderen Kategorien einen hohen Stellenwert ein.

Die vorangegangenen Beispiele zeigen, dass Spiele mit Spielmechaniken eine gute Geschichte haben können, da sie nominiert wurden, präferiert werden

jedoch Spiele mit einer guten Geschichte und wenigen Spielmechaniken, deren Fokus auf der Geschichte liegt.

## 6.2 Könnte in Zukunft ein weiterer Faktor beeinflussen, wie intensiv Spieler\*innen die Geschichte wahrnehmen?

„Disco Elysium“ hat den BAFTA Award 2020 für die beste Narrative gewonnen (*BAFTA Game Awards*, 2020), doch es hat auch weitere Awards, wie etwa eine Auszeichnung für Audio und mehr erhalten. 2019 fanden die The Game Awards (*The Game Awards*, 2020) statt. Auch hier hat „Disco Elysium“ eine Auszeichnung für die beste Narrative erhalten.

Gewinner der „Best Game“-Auszeichnung war jedoch „Sekiro: Shadows Die Twice“ (2019). „Sekiro: Shadows Die Twice“ (2019) ist ein Spiel aus dem Genre „SoulsBorne“. Im Laufe der Jahre hat sich ein Genre rund um ein Entwicklerstudio gebildet: FromSoftware. Dieses Studio hat folgende Spiele entwickelt, die zur Genre-Benennung geführt haben: „Dark Souls“ (2011), „Bloodborne“ (2015) und „Sekiro: Shadows Die Twice“ (2019). Aus den jeweils letzten Silben der Spieletitel „Dark Souls“ und „Bloodborne“ wurde das Genre „SoulsBorne“ abgeleitet. Dieses Genre zeichnet sich durch einen hohen Schwierigkeitsgrad, einfacher, aber in der Anwendung komplexe Spielmechaniken und eine sehr frei erzählte Geschichte aus.

Die vorangegangene Hypothese sagt aus, dass Spiele mit vielen Spielmechaniken keine gute oder zumindest keine vergleichbar gute Geschichte erzählen können. Dennoch wurde ein Spiel mit der Auszeichnung „Best Game“ (*BAFTA Game Awards*, 2020) gekürt, welches vor allem auf Spielmechaniken setzt und aufgrund seiner Spielmechaniken als eines der schwierigsten Spiele gilt. Durch ein ausgefeiltes Kountersystem mit dem Katana wird von Spieler\*innen sowohl gutes Zeitgefühl als auch Geschick gefordert. „Disco Elysium“ hingegen fordert weder das eine noch das andere von Spieler\*innen ein.

Ist die Einschätzung, dass Spiele aufgrund ihrer Spielmechaniken die Geschichte einschränken zu oberflächlich? Ein Videospiel zeichnet sich laut diversen Auszeichnungen nicht nur durch die Geschichte allein aus. Bewertet werden Videospiele hauptsächlich in den Kategorien: Audio Design, Storytelling, Genre, Art Style und Esports.

Eine Kategorie für Environmental Storytelling gibt es noch nicht.

Die Geschichte von „Sekiro: Shadows Die Twice“, das als „Best Game“ nominiert und ausgezeichnet wurde, wird hauptsächlich über die Umgebung erzählt. Die Hauptgeschichte handelt von einem Shinobi, dessen Name „Einar-miger Wolf“ ist. Als der Kinds-Lord entführt wird, den er geschworen hat, zu beschützen, macht er sich auf, ihn zu retten. Er muss lernen, mit seiner Schmach, den Lord nicht beschützt zu haben, zu leben und begibt sich auf einen Rache-feldzug. Die Hauptgeschichte des Spiels wird dabei in Zwischensequenzen erzählt und durch Dialoge unterstützt. Dies ist das erste Spiel vom Studio FromSoftwa-

re, welches auf Zwischensequenzen für die Hauptgeschichte setzt und diese nicht nur als Intro- bzw. Outro-Sequenz einsetzt.

Abseits der Hauptgeschichte werden sehr viele vor allem mit Lore verbundenen Geschichten erzählt. Das Thema Unsterblichkeit und die Nutzung einer Waffe, welche diese aufheben kann, wird vor allem durch Beschreibungen von Gegenständen und die Mechaniken des Spiels erklärt. Dass beispielsweise ein untoter Affe nochmals aufersteht und er mit der besonderen Klinge getötet werden muss, erzählt das Spiel nicht durch die üblichen Tutorial-Einblendungen, sondern durch das gezielte Einsetzen einer Siegeseinblendung, durch die optische Veränderung des Affen (ihm fehlt der Kopf) und durch das Herausragen eines Wurms. Auch die Musik setzt in dem Moment der Wiederauferstehung ein.

Ein Spiel, das die Auszeichnung „Best Game“ erhalten hat, ist im Zusammenspiel der anderen Auszeichnungen, wie auch dem Storytelling, der Musik und dem Art Style, besser bei Spielenden angekommen als andere Spiele. Eine gute Videospielgeschichte alleine sorgt nicht dafür, dass ein Videospiel als „Game of the Year“ ausgezeichnet wird. Es ist deutlich, dass das Aufeinandertreffen aller Auszeichnungskategorien und vor allem deren Zusammenarbeit Auswirkungen darauf haben, wie Spielende die Geschichte erleben und welche Resonanz sie daraus ziehen. Eine gute Spielgeschichte wird nicht von der Narrative allein geleitet, sie wird durch die Spielwelt, dem Leveldesign, den Einsatz von Musik und Zwischensequenzen geprägt.

### **6.3 Wenn Spieler\*innen nicht durch Autor\*innen geführt werden, muss die Geschichte durch die Umgebung erzählt werden.**

Des Weiteren beschreibt Lucas, dass Storytelling nur dann funktioniere, wenn Autoren und Autorinnen Zuschauer\*innen oder in diesem Fall Spieler\*innen „führen“ würde (*Lucas and Spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be Shakespeare'*, 2013). Mit unterschiedlichen Dialogoptionen steht nicht nur die Geschichte im Vordergrund, auch werden die unterschiedlichen Zweige der jeweiligen Geschichtenerzählung vom Autor verfolgt. Der Autor „führt“ somit Spieler\*innen in verschiedene Richtungen, auch dann, wenn Spieler\*innen glauben, eine eigene Entscheidungen zu treffen.

Anders verhält es sich beim Environmental Storytelling. Hier soll die Umgebung Spielenden frei zur Verfügung stehen. Am Beispiel von „The Last of Us Part 2“ (2020) spricht folgende Szene dagegen: Die Protagonistin Ellie und ihre Freundin Dina betreten eine Bank, die unabhängig von der Hauptgeschichte betreten werden kann. Vor der Bank kann man eine Handtasche mit einer Notiz finden, die besagt, dass in der Bank einige Ressourcen liegen. Sobald Ellie und Dina die Bank betreten, finden sie ein Massaker vor. Sehr viele Leichen liegen umher, doch gestorben sind diese augenscheinlich nicht durch Infizierte. Sie haben Schusswunden und zeigen keine Spuren einer Infektion. Spielenden wird auch ohne Kommentar der Charaktere bewusst, dass diese Menschen nicht durch

Infizierte getötet wurden. Wenn sie weiter in den Tresor vordringen, erkennen sie, dass auch hier ein Mann gestorben ist. Seine Leiche sitzt an einer Wand gelehnt und seine Schrotflinte ist immer noch umklammert. Er trägt Schusswunde am Körper und keine anderen Leichen sind im Tresor vorzufinden, dementsprechend ziehen Spieler\*innen den Schluss, dass der Tote Suizid begangen hat. Diese These der Spieler\*innen wird unterstützt, wenn sie seine Notiz finden, auf der die Szene in einem letzten Eintrag bestätigt wird.

Die Szene hat eine Geschichte erzählt. Sie erzählt von einem Banküberfall während eines Zombie ähnlichen Ausbruchs, der schief gelaufen ist. Einer der Räuber wurde im Tresor zurückgelassen und nahm sich nach dem Schreiben eines letzten Eintrags das Leben. Diese Geschichte wurde durch die reine Platzierung der Leichen, der Waffe und des geschlossenen Tresors erzählt. Die Notiz, die Spieler\*innen zum Ende hin finden können, hat diese Situation noch einmal aufgeklärt bzw. diese bestätigt. Doch auch ohne Notiz konnten Spieler\*innen auf diesen Schluss kommen.

Lucas ist der Auffassung, dass Zuschauer\*innen oder in diesem Fall Spieler\*innen durch einen Autor geführt werden müssten (*Lucas and Spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be Shakespeare'*, 2013). Die Szene am Beispiel „The Last of Us Part 2“ belegt das Gegenteil. Auch die Umgebung, das strategische Platzieren von Spielobjekten, kann dazu führen, dass Spieler\*innen eine Geschichte erfahren. Eine Führung kann in dieser Szene auch ausgeschlossen werden. Das Spiel verfügt über eine Karte, auf der jedoch keine Questmarkierungen vorliegen. Es gibt auch keine Fragezeichen, die darauf hindeuten, dass ein Point of Interest vorliegt. Lediglich nach dem Lesen einer Notiz mit einem Hinweis, wie etwa der Hinweis in der Notiz, die sich in der Handtasche der Frau befand, erfolgt ein Fragezeichen auf der Karte. Spieler\*innen können die Bank auch ohne Hinweise betreten und müssen kein spezielles Event auslösen, um die Bank zu betreten. Autoren und Autorinnen, in diesem Fall der oder die Autorin der Notizen, kann Spieler\*innen dazu führen, die Bank zu betreten und die Geschichte anbieten, inwieweit Spieler\*innen auf die Geschichte eingehen, ob sie die Bank betreten, den Tresor öffnen und die Platzierung der Leichen und Gegenstände berücksichtigen, bleibt jedoch ihnen belassen.

#### **6.4 Die Erzählung durch Spielobjekte kann immersiver sein als die Geschichtenerzählung durch Dialoge oder Tagebucheinträge.**

Spieler\*innen haben zwei Möglichkeiten, um eine Videospielgeschichte beim Spielen zu erfahren: Die Geschichte kann ihnen durch eine Erzählung in Form von Dialogen, Tagebucheinträgen oder Zwischensequenzen näher gebracht werden oder die erfahren die Geschichte durch die Spielwelt im Sinne von Environmental Storytelling. Viele Videospiele nutzen Zwischensequenzen, um die von den Autoren und Autorinnen vorgesehene Geschichte zu erzählen. So wird im Spiel „Diablo 3“ beispielsweise zum einen die Geschichte durch cineastisch aufgearbeitete Zwischensequenzen wiedergegeben, welche nicht die Spielgrafik

nutzen, sondern grafisch besonders anspruchsvoll sind. Spieler\*innen können sich mit NPCs unterhalten und werden durch den ausgelösten Dialog mit den NPCs im Level vorangebracht, sodass sich beispielsweise Türen nach einem Dialog öffnen und Spieler\*innen weiterlaufen können. Wie bereits an anderer Stelle beschrieben, werden Spieler\*innen durch die prozedural generierte Welt kein beabsichtigtes Environmental Storytelling erfahren. Einige Elemente, wie etwa Gruften, zeigen zwar an, dass es sich in diesem Level um einen Friedhof handelt, jedoch haben diese Gruften keine tiefere Bedeutung und lassen durch ihre zufällige Platzierung durch prozedural generierte Spielwelten auch keine Schlüsse auf deren Geschichtenerzählung zu. Somit bewegt sich „Diablo 3“ fern-ab jeglichen Storytellings mittels Environmental Storytelling. Das Spiel trennt somit die Geschichte vom eigentlich Spiel. Spieler\*innen haben nicht das Gefühl, durch ihre Handlung die Geschichte zu beeinflussen. Sie können die Geschichte durch den Fortschritt ihres Gameplays zwar voranschreiten lassen, wirken aber nicht direkt auf diese ein.

In anderen Videospielen sind häufig Tagebucheinträge verteilt, so auch im Spiel „Metro: Exodus“(2019).



### Metro Exodus (2019)

In „Metro Exodus“ spielen Spieler\*innen Artyom. Dieser lebt in einer Zeit nach einem fiktiven Atomkrieg, der die Bewohner\*innen Moskaus in die Tunnel der Metro gezwungen hat. Nachdem Artyom ein Notsignal von Menschen außerhalb der Metro empfängt, macht er sich auf den Weg in die Oberwelt, wo Kreaturen und vor allem die Strahlung ihn erwarten.

Während der Protagonist Artyom die Oberfläche bereist, findet er zwar zuerst keine Menschen vor, doch dafür Tagebucheinträge. In diesen Tagebucheinträgen wird beschrieben, was den Menschen, die geflohen sind, widerfahren ist. Somit dient die Kulisse, die Spielwelt, dazu, Spieler\*innen über ein Geschehen zu informieren, gleichzeitig wird dies durch Tagebucheinträge verdeutlicht. Wenn Spieler\*innen beispielsweise das erste Gebiet bereisen, finden sie zerstörte Häuser vor. Spieler\*innen erfahren durch die Umgebung, durch zerstörte Fenster, herausgerissene Türen und dem generellen Chaos-Faktor, dass Menschen geflohen sind. Auf dem Gebiet verteilte Leichen sowohl von Menschen als auch von Kreaturen unterstützen die Geschichtsführung. Um das Erlebte eines einzelnen Geflüchteten zu erfahren, müssen Spieler\*innen jedoch auf Tagebucheinträge zurückgreifen.

Wieder anders verhält es sich im Spiel „Dark Souls“. In diesem gibt es nur zwei Zwischensequenzen, eine zu Beginn als Intro und eine als Outro. In der Zwischenzeit erfahren Spieler\*innen durch die Spielwelt, durch Ruinen, die sie bestreiten, durch die Monster und Kreaturen, die sie finden sowie lebende Tote,

was sich ereignet haben könnte. Tagebucheinträge oder andere humane Formen von Erklärungen finden sich im Spiel nicht vor. Spieler\*innen können Beschreibungen von Gegenständen, die sich in ihrem Inventar befinden, lesen und somit mehr über die Spielwelt erfahren, wie zuvor auch am Beispiel des Schwerts „Moonlight Greatsword“ gezeigt wurde.

In einem Film wird die Geschichte erzählt, genauso in einem Buch. Zuschauer\*innen und Leser\*innen können mit Ausnahme von interaktiven Filmen und Büchern, nicht in das Geschehen eingreifen oder dieses beeinflussen. In Videospielen ist die Herangehensweise jedoch anders. Spieler\*innen werden aufgefordert einzutreten, jedoch ist das Eingreifen an sich je nach Videospiel anders aufgearbeitet und auch die Tiefe des Eingriffs ist unterschiedlich. In manchen Videospielen, wie auch in „Detroit: Become Human“ können Spieler\*innen nur mit Gegenständen, NPCs und anderen Objekten im Spiel interagieren, wenn diese durch einen Marker angezeigt werden. Die Interaktion ist stark begrenzt, dafür können Spieler\*innen mehr Entscheidungen im Dialog (s. Abb. 14) treffen. Die Geschichte wird somit hauptsächlich in Dialogen erzählt und sogar von Spieler\*innen aktiv durch das Treffen von Entscheidungen beeinflusst. Sobald Spieler\*innen Einfluss auf das Geschehen nehmen können, das Interesse an dem Geschehen geweckt wird und sie das Gefühl haben, den zu steuernden oder zu entscheidenden Charakter zu spielen, erzeugt dies eine Immersion.

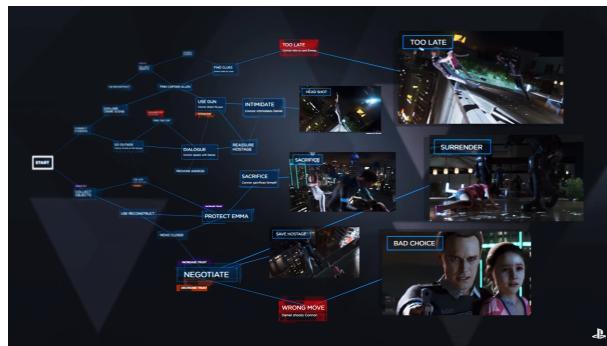


Abbildung 14: Ein Entscheidungsbaum in Detroit: Become Human; Quelle: <https://de ign.com/detroit-become-human/114482/news/wie-lang-wird-detroit-become-human> (zuletzt gesehen am 08.10.20)

Wenn sich Spieler\*innen jedoch von Autor\*innen führen lassen, wenn sie Zwischensequenzen schauen oder Tagebucheinträge lesen, nutzen sie eigentlich nicht das Medium Videospiel, sondern das Medium Film oder auch das Medium Buch. Wenn sie ein anderes Medium als das eigentlich genutzte Medium konsumieren, kann man daher nicht von Immersion oder von einer erfolgreichen Immersion im Kontext Videospiele sprechen. Zwar weichen die Grundzüge des Konsums vom Medium und vom Kontext Videospiele ab, dennoch kann die erzählte Geschichte Spieler\*innen zusagen. Lediglich ist zu bemängeln, dass die

Geschichte dann nicht in Form eines Videospiels präsentiert wurde, sodass der rule-base space keinen Einfluss auf den mediated und somit fictional space hat.

Wenn sich Spieler\*innen im Kontext Videospiele die Geschichte erarbeiten, wenn sie durch die Verwendung von Spielmechaniken, die Geschichte erleben, Gebiete erkunden und durch eigenes Bestreben, ohne Führung von Autor\*innen die Geschichte erfahren und sie sich diese selbst erschließen, werden der rule-based space, der mediated space und der fictional space stark ange- sprochen. Spieler\*innen nutzen die Mechanik der Fortbewegung, um zu einem selbst gewählten Ziel zu kommen (rule-based), sie sehen einen Point of Interest in der Ferne (mediated space) und erzählen sich durch die von der Spielwelt vorgegebenen Faktoren selbst eine Geschichte (fictional space). Die Geschichte kann somit von Spieler\*in zu Spieler\*in abweichen, doch gleichzeitig bleibt die Geschichte für Spieler\*innen länger im Gedächtnis.

Die Erkenntnisse von Wendelin Bitzan, dass das Auswendiglernen von Musiknoten durch die Analyse derer einprägsamer wäre (Bitzan, o. J.), könnte man auch auf soeben genannten Fall anwenden. Wenn Spieler\*innen sich die Geschichte selbst erschließen müssen, wenn sie die Umgebung analysieren und eigene Schlüsse ziehen, müsste ihnen diese Geschichte länger in Erinnerung bleiben als ein Tagebucheintrag, der von der Geschichte eines einzelnen und meist gesichtslosen NPCs (da die Personen, die in den Tagebucheinträgen am Beispiel „Metro Exodus“ nicht gezeigt wurden) gelesen wurde.

Laut einiger Forschungen, auch die der Universität zu Bielefeld (Bitzan, o. J.), zeigen, dass Emotionen dabei helfen, Gesehenes und Erfahrenes leichter aus dem Gedächtnis abzurufen. Dies lässt den Schluss zu, dass Spieler\*innen eine Immersion in Videospiele auch außerhalb des Kontext Videospiele erfahren, wenn diese sie emotional ansprechen. Bücher und auch Filmmaterial, das in Videospiele genutzt wird, kann somit emotionale Auswirkungen auf Spieler\*innen und ihre Gedächtnisleistung sein.

Somit wäre der Kontext Videospiel für Spieler\*innen zwar wünschenswert, damit eine Abgrenzung zwischen Medien erfolgt, doch für die Immersion ohne Belang, da diese entweder durch Emotionen oder durch Auswendiglernen anhand von Analysen gedächtnisträchtig und somit lange Zeit von Interesse bleibt. Gerade in Anbetracht der Spiellänge. Videospiele sind in der Regel länger als Spielfilme. „Dark Souls“ benötigt mehr als 10 Spielstunden, „The Witcher 3: Wild Hunt“ benötigt mehr als 30 Spielstunden und „Detroit: Become Human“ benötigt mehr als 8 Spielstunden. Die Länge von Videospiele hängt von den Spielenden ab. Spieler\*innen können sich in Videospiele ihre Zeit selbst einteilen, sie können, wenn sie möchten, die Umgebung erkunden und in manchen Videospiele ist es auch möglich, den Dialog nur durch das Anklicken durch Spieler\*innen voranzutreiben, wie auch in „Persona 5“ (2017).



### Persona 5 (2017)

In „Persona 5“ spielen Spieler\*innen einen Protagonisten, dessen Name sie sich selbst aussuchen dürfen. Dieser wird aufgrund eines Eingreifens in eine delikate Angelegenheit von zu Hause verbannt und muss sich an einer neuen Schule zurechtfinden. Gleichzeitig werden Menschen aufgrund ihrer Bedürfnisse vergiftet und es kommt immer häufiger zu gewalttätigen Ausbrüchen, welche Spieler\*innen aufzuhalten müssen, indem sie die betroffenen Personen kognitiv reinigen.

Die Spielzeit hängt somit von Spieler\*innen ab. Wenn ein Spiel sehr lange andauert und das Spiel regelmäßig unterbrochen wird, damit Spieler\*innen ihrem Alltag in der realen Welt nachgehen können, müssen Ereignisse im Spiel im Gedächtnis bleiben, sodass sie, wenn sie weiterspielen, wissen, was bis dahin passiert ist. Die Immersion, das Einfühlen ins Spiel, kann somit nach einer Spielpause erst dann eintreten, wenn zuvor schon eine Immersion erzeugt wurde.

Die Immersion in Videospielen ist somit ein sehr wichtiger Faktor in Videospielen, um Spieler\*innen nicht nur in den ersten Spielminuten, sondern bis zum Ende des Spiels zu begeistern und zum Weiterspielen zu bewegen. Diese Immersion kann durch die Umgebung ausgelöst werden, wenn diese durch Analyse die Aufmerksamkeit von Spieler\*innen auf sich zieht, doch kann diese auch durch das Schauen von Filmsequenzen und das Lesen von Tagebucheinträgen außerhalb des Kontext Videospiels erfolgen, wenn dieses Emotionen bei Spieler\*innen weckt.

## 7 Fazit

Videospiele können andere Medien nutzen, wie etwa Bücher und Filme, um ihr Spektrum an Storytelling zu erweitern und Spieler\*innen in dieser Mischform viele emotionale und analytische Erinnerungen zu verschaffen. Doch innerhalb des Kontext Videospiele gibt es nur eine Form, welche Geschichten erzählt: Environmental Storytelling. Dieses wird vor allem durch das Level- und auch Charakterdesign gesteuert. Spieler\*innen können anhand des Leveledesigns ausmachen, wo sie sich befinden (Map-Kenntnisse) und anhand der Gestaltung der Charaktere wissen sie, mit welcher Person sie sprechen und können sich anhand der Dialoge merken, welche Beziehung sie zu diesem Charakter pflegen. Manchmal reicht aber auch schon das Abbild des NPCs aus, um zu erfahren, ob dieser im Spiel- und Story-Kontext freundlich gesinnt ist und Spieler\*innen im Spiel weiterführt. Interessante Orte, sogenannte Points of Interest, können bei Spieler\*innen den Drang nach Erkundung auslösen und sie Spielmechaniken nutzen lassen, um an diese Orte zu kommen, diese zu analysieren und sich eine eigene Geschichte zu erzählen. Die Führung von Autor\*innen kann an gezielten Stellen sinnvoll sein, wie etwa in Dialogen, doch gleichzeitig kann auch die Freiheit von Spieler\*innen zu einem immersiveren Spielerlebnis führen.

Geschichten werden somit in Videospielen nicht einfach nur erzählt, sie werden sowohl von Autor\*innen verfasst und präsentiert (in sehr vielen unterschiedlichen Formen) als auch von Spieler\*innen selbst verfasst. Gerade im Bereich Multiplayer, dem Spielen mit anderen Spieler\*innen, kann das Erzählen einer eigenen Geschichte und das Erfassen einer anderen Geschichte von einem anderen Spieler oder einer Spielerin dafür Sorge tragen, dass auf eine andere Art und Weise kommuniziert wird. Mit voranschreitender Technologie werden nicht nur für Spieler\*innen die Vorteile deutlich, wenn sie höhere Auflösungen, verbesserte Grafiken sowie erhöhte FPS verzeichnen können, auch Entwickler\*innen haben mehr Möglichkeiten, ihre Geschichten zu erzählen und das Medium Videospiele zu erweitern. Sie sind nicht mehr auf andere Medien angewiesen und können auf ihre ganz eigene Art, zum Beispiel durch das Leveledesign, Geschichten erzählen. Denn mit dem Fortschritt der Technologien verbessern sich auch die Leistungen der Endgeräte, wodurch wiederum mehr Details seitens der Entwickler\*innen gezeigt werden können. Auch können Entwickler\*innen neue Technologien, wie beispielsweise VR, nutzen, um Spieler\*innen ein intensives und immersives Erlebnis zu ermöglichen.

Eines steht jedoch fest: Die Verwendung von Zwischensequenzen und Tagebucheinträgen ist veraltet. Sie erfüllt ihren Zweck, doch hat sie leider wenig mit dem Kontext Videospiele zu tun und sollte anderen Medien gewidmet werden.

## **8 Abkürzungsverzeichnis**

- NPC = Non Playable Character
- FPS = Frames Per Second

## 9 Literatur

- Adams, E. (1999). *Three problems for interactive storytellers.* Zugriff am 29.09.20 auf [https://www.gamasutra.com/view/feature/131821/the\\_designers\\_notebook\\_three.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131821/the_designers_notebook_three.php)
- Bafta game awards. (2020). Zugriff am 27.08.2020 auf <http://www.bafta.org/games/awards/bafta-games-awards-nominations-and-winners-2020>
- Bitzan, W. (o.J.). *Durch analyse zum auswendiglernen.* Zugriff am 01.10.20 auf
- Bycer, J. (2019). *How game designers are building worlds.* Zugriff am 27.08.20 auf <https://medium.com/@GWBlycer/what-is-environmental-storytelling-7f76813d9876>
- Carson, D. (o.J.). *Environmental storytelling: Creating immersive 3d worlds using lessons learned from the theme park industry.* Zugriff auf [http://www.primitive-eye.com/pdf\\_files/Enviromental\\_storytelling\\_t1.pdf](http://www.primitive-eye.com/pdf_files/Enviromental_storytelling_t1.pdf)
- Die 10 größten videospielwelten. (2017). Zugriff am 27.08.20 auf <https://www.gamepro.de/artikel/offene-spielwelten-die-wahrscheinlich-groessten-open-worlds>
- Die größte der spielwelt von ghost of tsushima. (2020). Zugriff am 01.09.2020 auf [https://www.gamepro.de/artikel/ghost-of-tsushima-karte-spielwelt\\_3360049.html](https://www.gamepro.de/artikel/ghost-of-tsushima-karte-spielwelt_3360049.html)
- The game awards. (2020). Zugriff am 27.08.20 auf <https://thegameawards.com/winners>
- Gegenstandsbeschreibung zum moonlight greatsword. (o.J.). Zugriff am 27.08.20 auf <https://darksouls.wiki.fextralife.com/Moonlight+Greatsword>
- Genette, G. (2011). *Die erzählung.*
- Gilbert, S. B. (2016). *Perceived realism of virtual environments depend on authenticity.* Zugriff am 01.10.20 auf [https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/PRES\\_a00276](https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/PRES_a00276)
- Institut der ludologie: Game studies. (o.J.). Zugriff am 27.08.20 auf <https://www.ludologie.de/spielforschung/game-studies/>
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture.* Zugriff am 01.10.20 auf [https://blogs.bgsu.edu/honors1120/files/2013/08/Jenkins\\_NarrativeArchitecture.pdf](https://blogs.bgsu.edu/honors1120/files/2013/08/Jenkins_NarrativeArchitecture.pdf)
- Kraft, H. (1978). *Exkurs: Über auktoriales und personales erzählen.*
- Lucas and spielberg on storytelling in games: 'it's not going to be shakespeare'. (2013). Zugriff am 01.10.20 auf <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare>
- Mass effect: Andromeda - experten erklären animations-

*pannen.* (2017). Zugriff am 01.10.20 auf  
<https://www.pcgames.de/Mass-Effect-Andromeda-Spiel-55712/News/Animatoren-suchen-Erklaer>

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3d worlds.*  
*Pc-spiele 2019: Der rückblick auf die games des vor-jahres.* (2020). Zugriff am 01.10.20 auf  
<https://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/Specials/PC-Spiele-2018-1231189/2/>

*Playstation 5.* (2020). Zugriff am 01.10.20 auf  
*Releaseliste.* (2020). Zugriff am 01.10.20 auf  
<https://www.gamestar.de/releaseliste/>  
*Skyrim: Speicherstand-bug workaround, tipps und tricks.* (2019). Zugriff am 01.10.20 auf  
<https://www.ingame.de/news/skyrim-speicherstand-bug-workaround-tipps-tricks-12807176.html>

*Studios, A.* (2010). *What happened here environmnetal.* Zugriff am 27.08.20 auf  
<https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental>

*Unterschied zwischen ps3 und ps4.* (2016). Zugriff am 28.09.20 auf  
<https://gorillatech.de/blog/unterschied-ps3-ps4/>  
*Verkaufszahlen von the last of us part 2.* (2020). Zugriff am 27.08.20 auf  
<https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/the-last-of-us-part-2-verkaufszahlen-deutschland>

*Xbox series x.* (2020). Zugriff am 01.10.20 auf  
<https://www.microsoft.com/de-de/p/xbox-series-x/8wj714n3rbtl?icid=Cat-Xbox-Hero1-CTA1-Xbox-Series-X>

## Abbildungsverzeichnis

1	Erreichung des Endes im Spiel Sekiro weltweit in Prozent; Aufgenommener Screenshot am 20.08.2020 . . . . .	7
2	Einteilung der Spielräume; Quelle: Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds . . . . .	8
3	Eine der ersten Szenen aus Bioshock; Quelle: <a href="https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental">https://www.gdcvault.com/play/1012647/What-Happened-Here-Environmental</a> (zuletzt gesehen am 27.08.20)	11
4	Eine heiße Quelle in Ghost of Tsushima; Quelle: <a href="https://www.giga.de/galerie/ghost-of-tsushima-alle-18-heissen-quellen-fundorte-fuer-mehr-lebensenergie/">https://www.giga.de/galerie/ghost-of-tsushima-alle-18-heissen-quellen-fundorte-fuer-mehr-lebensenergie/</a> (zuletzt gesehen am 27.08.20) . . . . .	15
5	Karte von Kyrat aus Far Cry 4; Quelle: <a href="https://www.xboxmedia.de/far-cry-4-das-ist-die-map-von-kyrat/">https://www.xboxmedia.de/far-cry-4-das-ist-die-map-von-kyrat/</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	17
6	Karte von Weißgarten aus The Witcher 3; Quelle: <a href="https://witcher3map.com">https://witcher3map.com</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	19
7	Karte von Velen/Novigrad aus The Witcher 3; Quelle: <a href="https://witcher3map.com">https://witcher3map.com</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	19
8	Karte von Skellige aus The Witcher 3; Quelle: <a href="https://witcher3map.com">https://witcher3map.com</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	20
9	Karte von Kaer Morhen aus The Witcher 3; Quelle: <a href="https://witcher3map.com">https://witcher3map.com</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	20
10	Karte von Ghost of Tsushima; Quelle: <a href="https://mapgenie.io/ghost-of-tsushima/maps/tsushima">https://mapgenie.io/ghost-of-tsushima/maps/tsushima</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	21
11	Geralt aus The Witcher 3: Wild Hunt, sobald er vergiftet ist; Quelle: <a href="https://www.pcgames.de/The-Witcher-3-Spiel-38488/News/Giftige-Elixire-verunstalten-Geralts-Gesicht-1156337/">https://www.pcgames.de/The-Witcher-3-Spiel-38488/News/Giftige-Elixire-verunstalten-Geralts-Gesicht-1156337/</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	27
12	Cloud Strife aus Final Fantasy VII (1997); Quelle: <a href="https://www.syfy.com/syfywire/chosen-one-of-the-day-the-evolution-of-cloud-strifes-handsomeness/">https://www.syfy.com/syfywire/chosen-one-of-the-day-the-evolution-of-cloud-strifes-handsomeness/</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	38
13	Cloud Strife aus Final Fantasy VII (2020); Quelle: <a href="https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/22763533_Final-Fantasy-VII-Remake-im-Test-Nostalgie-Trip-interruptus.html">https://www.nw.de/lifestyle/netzwelt/22763533_Final-Fantasy-VII-Remake-im-Test-Nostalgie-Trip-interruptus.html</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	39
14	Ein Entscheidungsbaum in Detroit: Become Human; Quelle: <a href="https://de.ign.com/detroit-become-human/114482/news/wie-lang-wird-detroit-become-human">https://de.ign.com/detroit-become-human/114482/news/wie-lang-wird-detroit-become-human</a> (zuletzt gesehen am 08.10.20) . . . . .	52