



Storytelling in Games

Marcel Durer – Furtwangen – 22.5.2014

Über mich:

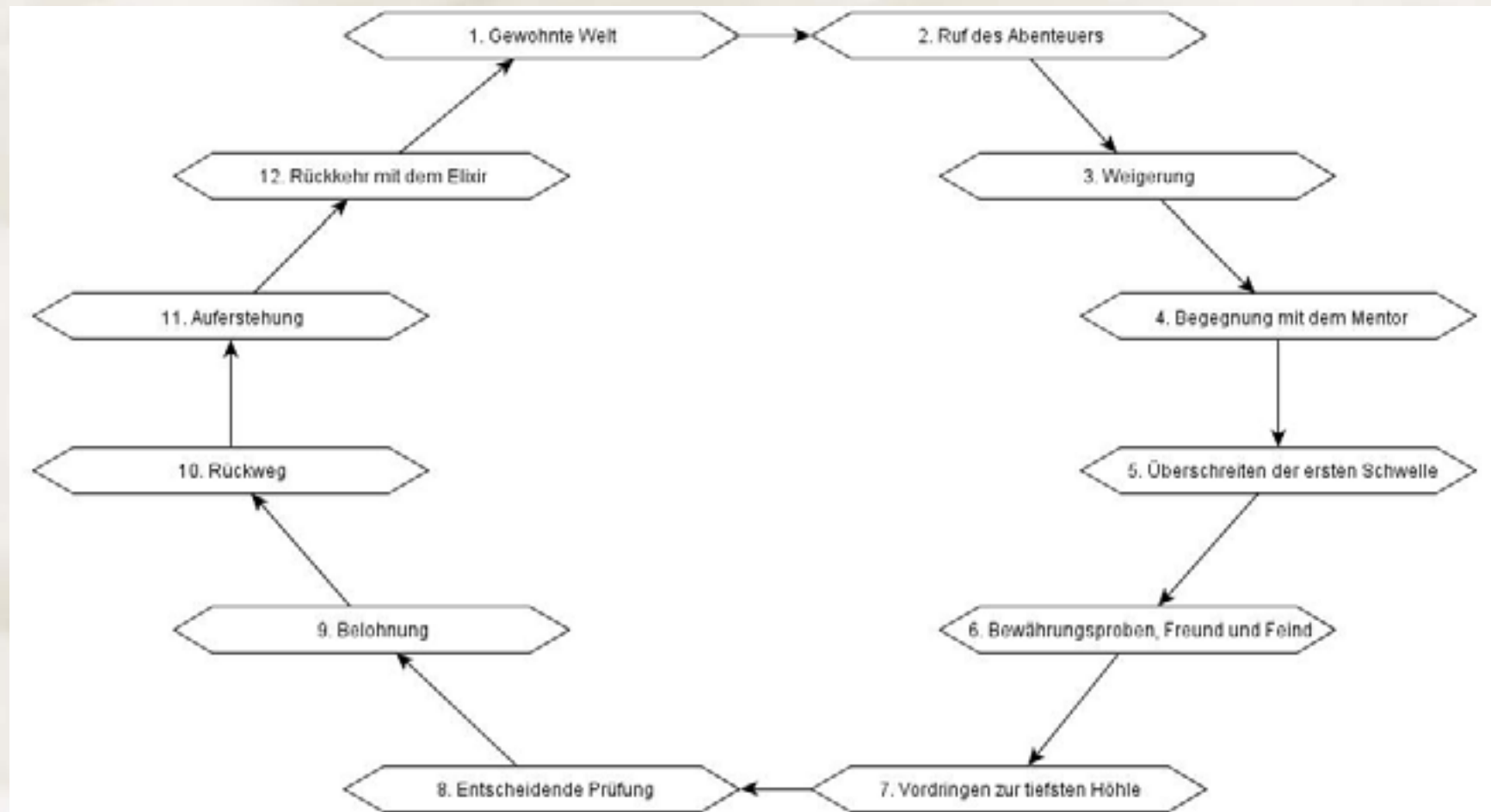


Story allgemein:

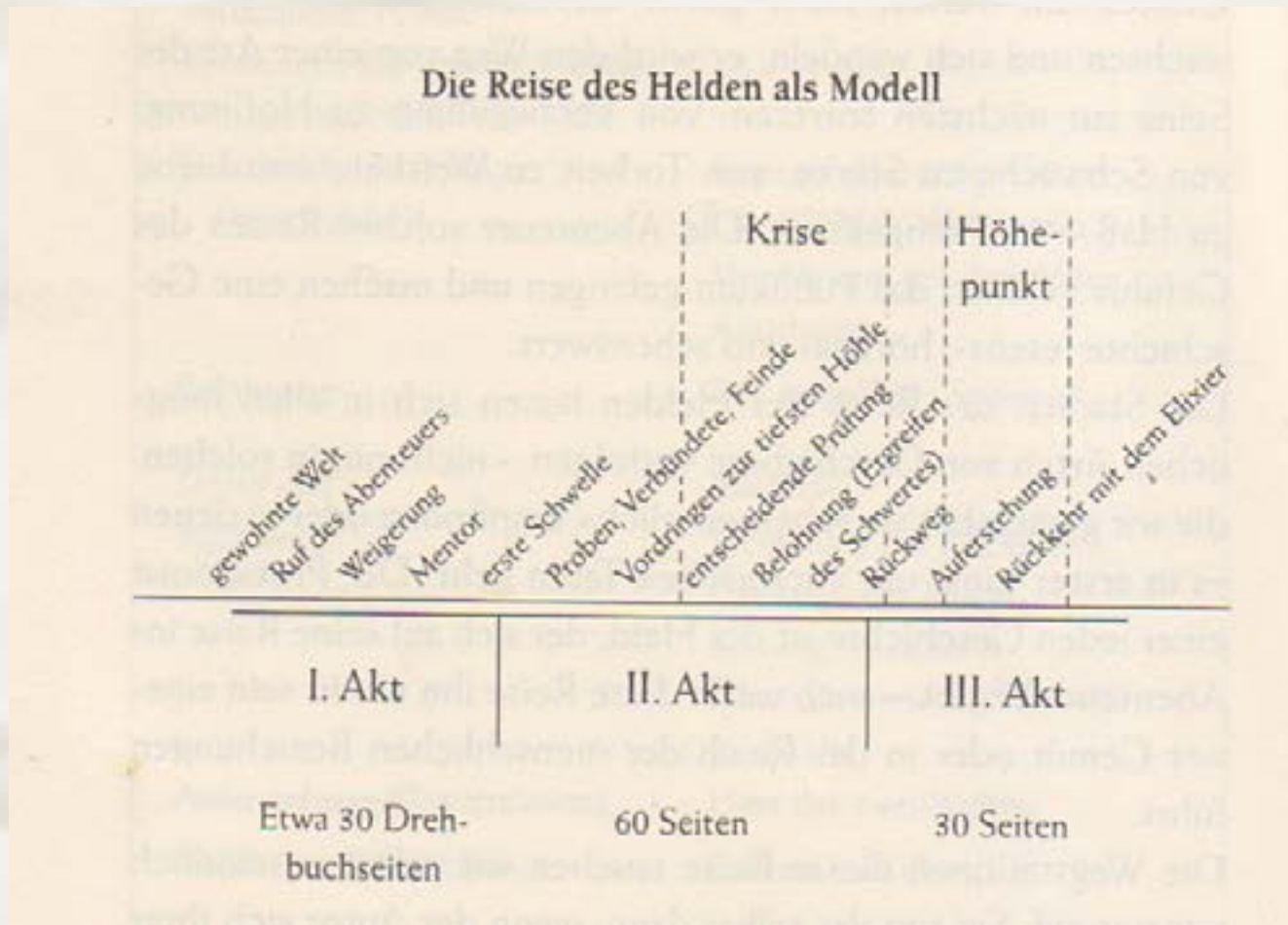




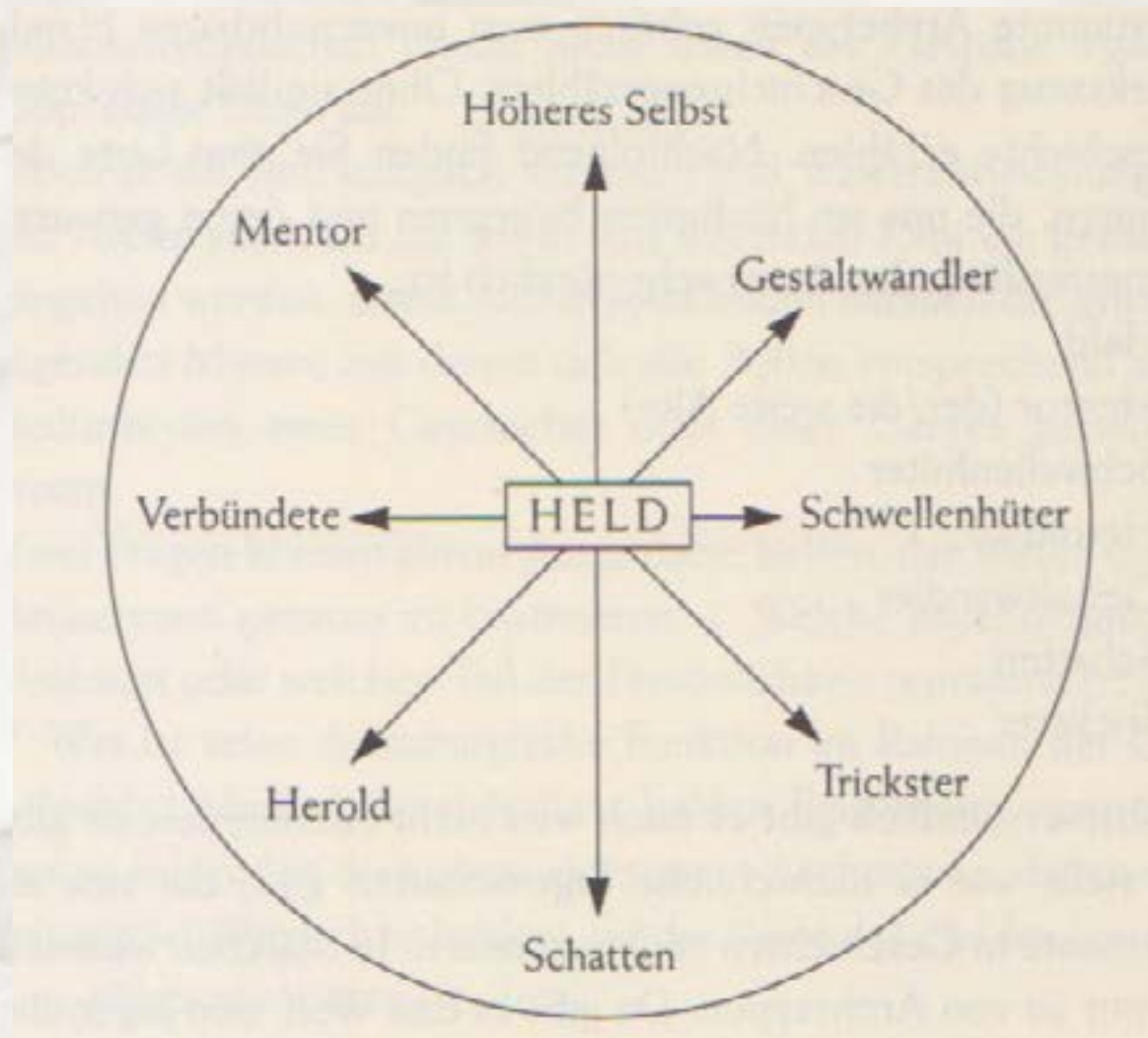
Heldenreise:



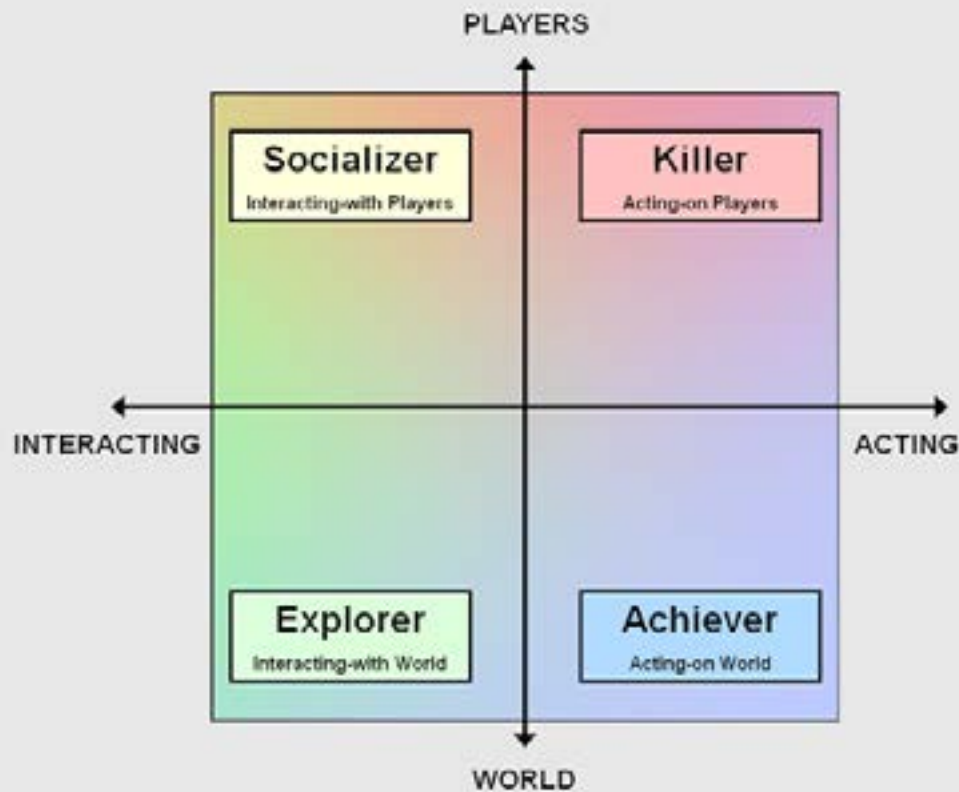
Dreiaktstruktur:



Archetypen in Storys:



Archetypen von Gamern:



Bartle Test of Gamer Psychology
(1996 by Richard Bartle)

Ebenso: The Deadalus Project
(2007 by Dr. Nick Yee)

Ein guter Charakter:



- Want und Need
- Backstorywound
- Jeder Charakter ist der Held seiner Geschichte
- Gewohnte Welt und tiefste Höhle
- Kenne deinen Charakter (Interview)

Vorsprung von Film:

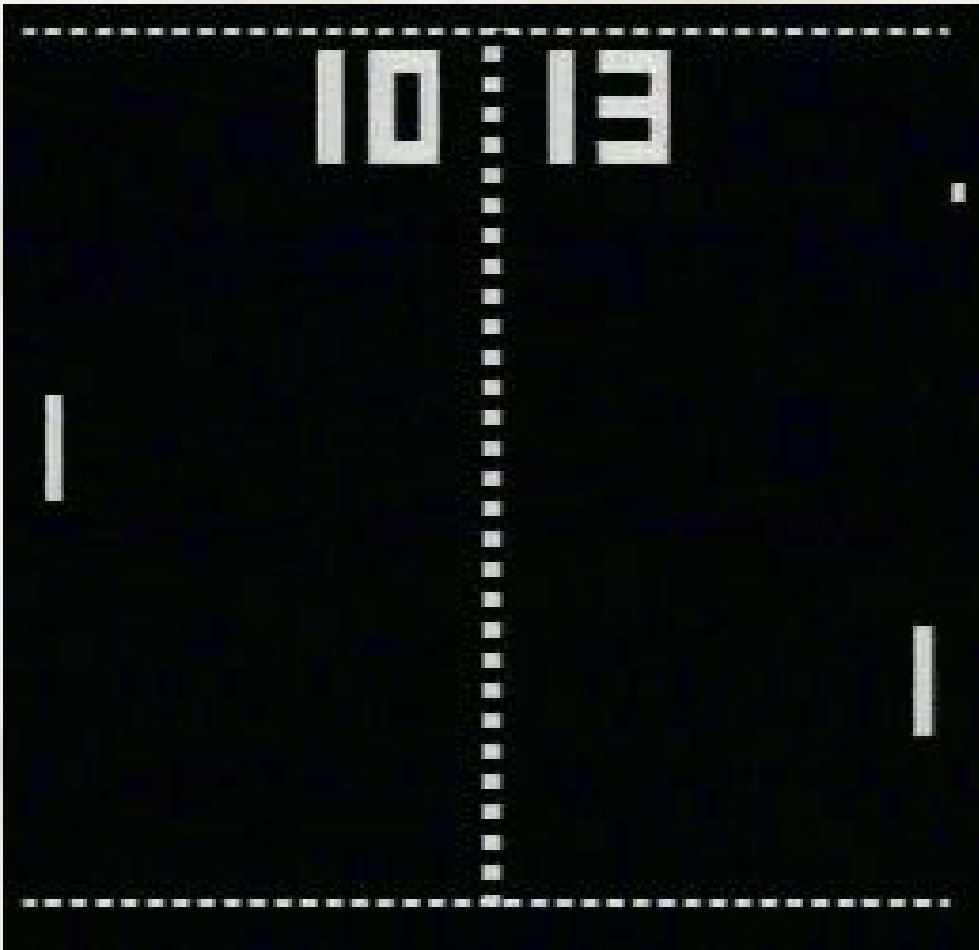


1896 Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof



2008 Batman – The Dark Knight

Vorteil von Games:



1972 Atari „PONG“



2012 Telltale „The Walking Dead“
(Can a computer make you cry?)

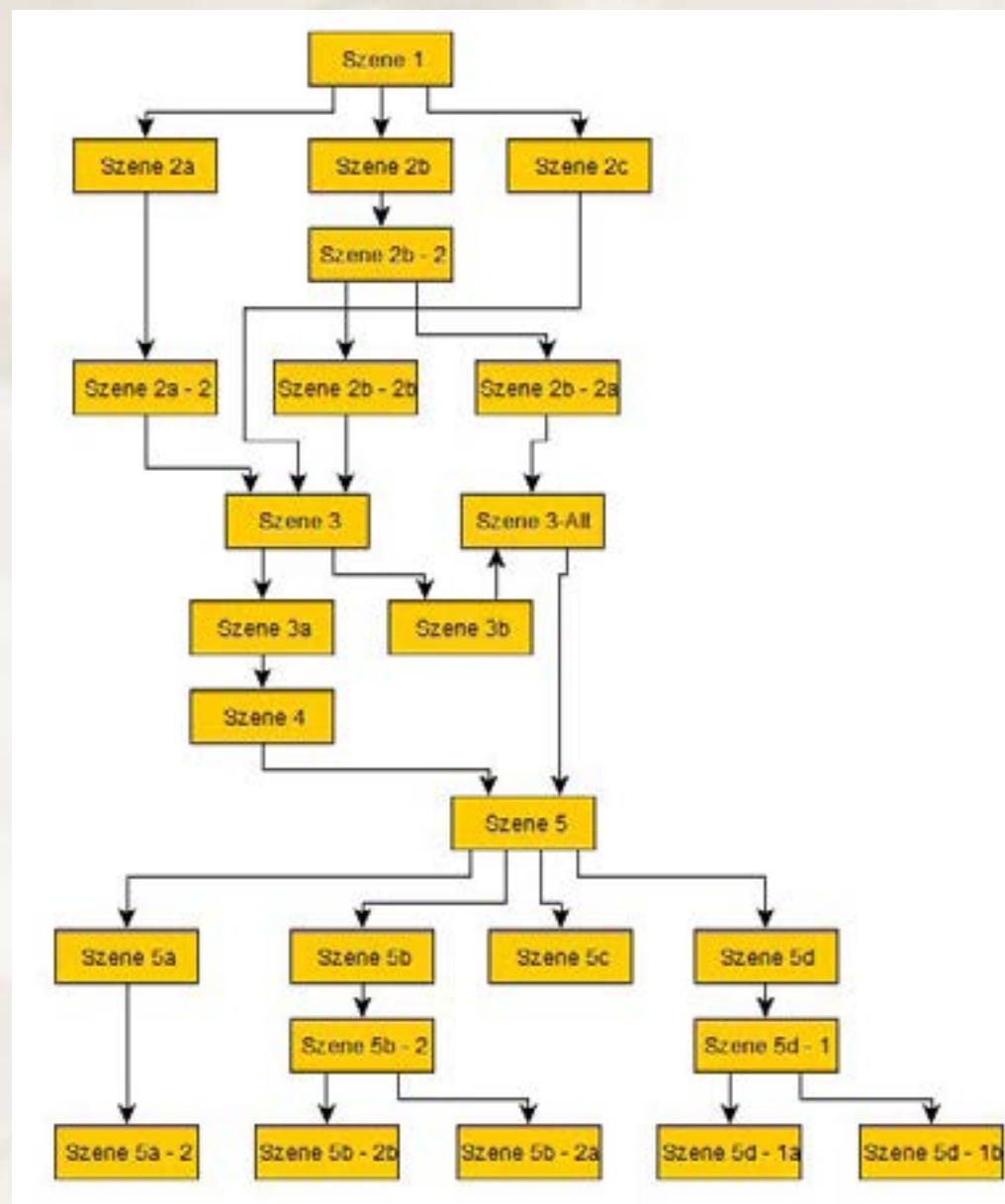
Game Mechanik + Story = Empathie & Emotionen

„Toby“ Season 1 Episode 2 (Clem isn't around) - „TheGirlFromAus“ Season 1 Episode 3 (Escalation) -
„Toby“ Season 1 Episode 2 (It hurts to play) - „TheGirlFromAus“ Season 2 Episode 2 (Guess who's back?)

Komplett interaktives
Storytelling?

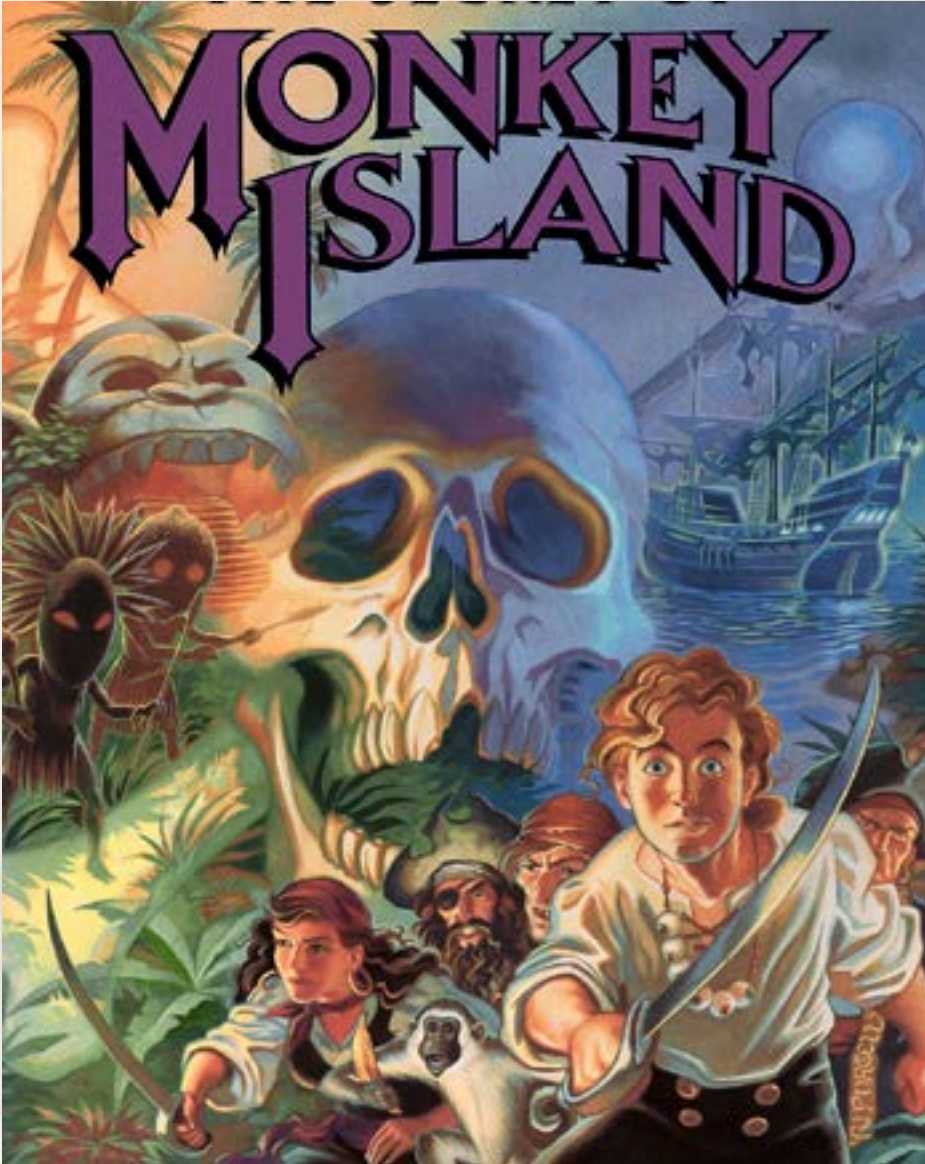


The cake is a lie
The cake is a lie
The cake is a lie
The cake is a lie



Besondere Game Genre

Adventure Games:



- Sammeln um an einen neuen Ort zu gelangen
- Die Stimmung im Vordergrund
- Sehr passive Interaktivität
- Tot geglaubte leben länger
- Unsterblichkeit in den meisten Titeln

Cineastic Games:



- Orientieren sich an Blockbustern
- Der Tod bedeutet etwas (No M-m-monsterkill)
- Interaktivität bestimmt die weitere Handlung
- Gebunden an die Handlung
- Spaß steht hinter der Story

Third Person Sandbox & RPG:



- Story durch wählbare Missionen
- Erkundbare Welt als erzählerisches Medium
- Story oder killen?

Minimalismus:



- FPS ohne Gewalt und ohne Ziel?
- Das Bedürfnis zu verstehen als Antrieb
- Fragmente ohne Dramaturgie
- Ist das überhaupt noch ein Spiel?

Mittel, die Film nicht hat:

- Empathie durch Interaktion
- Erkundbare Welten
- NPCs und Extracontent (!!!)

Diskussion und Dank