

Wandel der Story-Relevanz in Videospiele

Inhaltsverzeichnis

1. Abstract	2
2. Einleitung	3
2.1. Motivation	3
2.2. Fragestellung & Hypothese	3
2.3. Arbeitsmethoden	4
2.4. Überblick über die Arbeit	5
3. Story in Videogames	6
3.1. Geschichten gab es schon immer	6
3.2. Geschichten in Videospielen	7
3.3. Linearität	8
3.4. Der Einfluss von Film	9
3.5. Filmregisseure über Games	10
4. Die Entstehung von Storytelling in Videospielen	14
4.1. Dungeons and Dragons	14
4.2. Role-playing Games	14
4.3. Adventure	15
4.4. Interactive Fiction	16
5. Auswertung der Umfrage	17
5.1. Einführung	17
5.2. Kritische Betrachtung	17
5.3. Analyse der Ergebnisse	18
5.4. Fazit	20
6. Schlusswort	23
Anhang A: Literaturverzeichnis	24
Anhang B: Danksagung	25
Anhang C: Umfrage	26
Anhang D: Auswertung	28
Glossar	33

Tobias Fischer <tobias@invisible.ch> Tenzin Bhusethang <tbd>

1. Abstract

In dieser Arbeit befassen wir uns mit der Relevanz der Geschichten in Videospielen. Wir stellen die These auf, dass die Story, also die Handlung, von Videospielen immer mehr in den Hintergrund rückt. Unsere Fragestellung ist *"Hat sich die Relevanz der Story-Line der Games in den letzten 20 Jahren verändert?"* Der Zweck der Arbeit ist es, die Hypothese "Die Storyline von Videospielen ist in den letzten 20 Jahren für die Konsumenten weniger wichtig geworden" zu überprüfen.

Um diese These zu untersuchen, machen wir eine Online-Umfrage bei Personen, die Videospiele spielen. Ebenfalls wollen wir mit dieser Arbeit denen, die sich mit der Thematik Videospiele nicht auskennen, einen kleinen Einblick verschaffen. Dazu führen wir eine Literaturrecherche durch, um die Entwicklung von Videospielen und verschiedenen Arten von Geschichten-erzählung in Videospielen kennenzulernen.

Die Ergebnisse der Umfrage konnten unsere These nicht unterstützen. Die Spieler scheinen grossen Wert auf die Geschichten in Videospielen zu legen. Somit schliessen wir, dass die Relevanz der Geschichten in Videospielen nicht gesunken ist.

2. Einleitung

Das Oberthema der Berufsmaturitätsarbeiten unserer Klasse lautet "Wandel". In dieser Arbeit untersuchen wir die Relevanz von Geschichten in Videospielen und ob sich diese in den letzten Jahren verändert hat. Um den Kontext für diese Fragestellung herzustellen, betrachten wir, wie Geschichten in Videospielen eingesetzt werden. Wir vergleichen es mit anderen Kunstformen und geben zusätzlich einen kurzen Überblick über die Entwicklung der Videospiele.

2.1. Motivation

Da wir beide leidenschaftliche Gamer sind, haben wir uns entschlossen das Thema "Wandel" im Kontext von "Videospielen" zu untersuchen. Wir beide lieben so genannte Role-playing Games (RPG) und versuchten deshalb, diese in unser Thema einzubauen. RPG's sind in den 80er und 90er Jahren gross geworden und prägten damals die Gaming Industrie. Wir sind beide Ende der 90er Jahre geboren und haben uns erst in unserer frühen Jugend mit Games befasst. Da wir deshalb viel Gaming Geschichte verpasst haben, betrachten wir in einem ersten Teil die Entwicklung der Videospiele, die Geschichten erzählen, von den Anfängen bis Heute. Dazu versuchen wir mit einer Umfrage bei Spielern zu erfahren, wie diese zur Entwicklung der Story von Videospielen stehen.

2.2. Fragestellung & Hypothese

Man könnte viele Fragen stellen wie zum Beispiel:

- Wohin entwickelt sich die Gaming-Industrie?
- Wollen die Konsumenten lieber eine packende Story oder einen tollen Online-Modus mit vielen Funktionen?

-
- Hat dieser Wunsch nach Neuem mit dem Alter der Spieler zu tun oder kann man das nicht so verallgemeinern?
 - Wenn dem so ist, wann hat dann diese neue Spiele-Ära begonnen und welche Altersgruppe ist am zufriedensten?

Wir haben versucht, all diese Fragen in einer Frage zu subsumieren.

Hat sich die Relevanz der Story-Line der Games in den letzten 20 Jahren verändert?

Unsere Hypothese ist, dass die Storyline in Videospielen in den letzten 20 Jahren für die Konsumenten/Spieler weniger wichtig geworden ist. Viele der heutigen Spiele verfügen über zwei unabhängige Modi. Im Singleplayer liegt der Fokus voll und ganz auf der Geschichte, die der Spieler erlebt. Im Online-Modus wird die Spielwelt genommen und als Spieler bewegt man sich mit Mitspielern und gegnerischen Spielern in dieser Welt und versucht ein Ziel zu erreichen und (als Gruppe) zu gewinnen. Die Geschichte tritt dabei meist komplett in den Hintergrund.

Viele Spiele, die Online gespielt werden, haben ein finanzielles Modell, bei dem der Spieler entweder monatliche Gebühren oder Micro-Transaktionen tätigt. Es ist vermutlich das Ziel der Hersteller, die Spieler möglichst lange an ihr Spiel zu binden um ihre Einnahmen zu maximieren. Das Ziel dieser Umfrage war es, mindestens 50 Gamer aus verschiedenen Altersgruppen zu fragen, was sie von unserer These halten und was ihrer Meinung nach wichtiger ist.

2.3. Arbeitsmethoden

Als Techniken haben wir für diese Arbeit Literaturrecherche und eine Umfrage gewählt.

2.4. Überblick über die Arbeit

Im Kapitel "Geschichte von Videospielen" geben wir einen kurzen Überblick über das Thema Geschichte und wie diese in Videospiele umgesetzt werden. Zudem untersuchen wir im Kapitel "Die Entstehung von Geschichten in Videospielen" die Entwicklung von den 1970er Jahren bis zur heutigen Zeit. Dann folgt "Die Auswertung der Umfrage" in dem wir unsere Umfrage kritisch betrachten und daraus Schlüsse ziehen. Im Schlusswort ziehen wir ein Fazit. Im Anhang befindet sich Literaturverzeichnis, die Danksagung, die Umfrage und deren Resultate sowie ein Glossar in dem die englischen Begriffe erklärt werden.

3. Story in Videogames

3.1. Geschichten gab es schon immer

Wieso gibt es überhaupt eine Geschichte in Videogames? Menschen haben schon immer Gefallen an interessanten Geschichten gezeigt. Menschen erzählen sich seit jeher Geschichten. In Theater, Kino, Gedichte, Literatur, Lieder und nun auch in Spielen. Bereits die Höhlenmenschen zeichneten ihre Erlebnisse an die Wände. Seit tausenden von Jahren hat man Theaterstücke aufgeführt und Gedichte geschrieben. Es ist die Geschichte, die den Menschen packt und interessiert. Schon Kinder lieben es Geschichten zu hören und daraus zu lernen.

Im Buch "The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories" von ([Booker2004](#)) wird beschrieben, dass es sieben grundlegende Arten gibt auf die sich alle Geschichten zurückführen lassen.

Das Monster überwinden

Der Protagonist versucht eine meist böse Macht, die ihn bedroht, zu überwinden.

Von Lumpen zu Reichtum

Der arme Protagonist bekommt Dinge wie Stärke, Geld oder Macht nur um diese wieder zu verlieren und sie dann zurück zu bekommen, nachdem er als Mensch gewachsen ist.

Die Aufgabe

Der Protagonist und sein Gefolge versuchen ein wichtiges Objekt zu finden oder einen speziellen Ort zu erreichen. Auf der Reise müssen sie viele Gefahren und Versuchungen überwinden.

Reise und Rückkehr

Der Protagonist geht in ein fremdes Land, überwindet die Gefahren die auf ihn lauern und kehrt dann mit Erfahrung zurück.

Komödie

Leicht und humorvoller Charakter mit einem glücklichen oder lustigem Ende.

Tragödie

Der Protagonist ist ein Held mit einer offensichtlicher Charakterschwäche oder einem grossen Fehler, was am Ende zu seinem Untergang führt.

Wiedergeburt

Im Lauf der Geschichte zwingt ein Ereignis den Protagonist seine Art zu ändern, was ihn oft zu einem besseren Menschen macht.

Auch in Videospielen sind diese Arten von Geschichten oft vertreten. Dabei tauchen am häufigsten das "Überwinden von Monstern" auf. Auch "Die Aufgabe" wird oft als Grundlage verwendet. Tragödien sind in neuen Adventures zu finden wie zum Beispiel *The walking Dead*.

3.2. Geschichten in Videospielen

Die ersten Spiele waren Geschicklichkeits- und Denkspiele. Bald sind Adventures dazu gekommen. Das erste bekannte Adventure ist 1975 erschienen. Es ist ein reines Textadventure und heisst *Adventure*. Später kamen weitere Textadventures, besonders bekannt war die *Zork*-Reihe der Firma Infocom. In den 80er Jahren wurden dann Textadventures von Grafik-Adventures abgelöst. Mit den Grafik und Textadventures hat man dann angefangen in Games Geschichten zu erzählen und bald danach sind Role-Playing Games dazugekommen.

```
West of House                               Score: 0   Moves: 4
ZORK

Welcome to ZORK.
Release 13 / Serial number 040826 / Inform v6.14 Library 6/7
West of House
This is an open field west of a white house, with a boarded front door.
There is a small mailbox here.
A rubber mat saying 'Welcome to Zork!' lies by the door.

>go east
The door is locked, and there is evidently no key.

>examine mailbox
I see nothing special about the mailbox.

>open mailbox
You open the mailbox, revealing a small leaflet.

>
```

Abbildung 1. Die erste Szene in "Zork" (1980)

3.3. Linearität

Im Theater oder in der Literatur wird eine Geschichte linear erzählt. Im griechischen Theater gab es eine Einheit von Raum und Zeit, dass heisst, wenn das Theater zwei Stunden lang dauerte, so dauerte auch die Geschichte, die erzählt wird, zwei Stunden lang. Später hat man mit Szenenwechsel Zeitsprünge vornehmen können. In Literatur, Theater und Film kann man mehrere Zeitebenen parallel erzählen. Dennoch wird die Geschichte vom Erzähler in einer vorgegebenen Reihenfolge erzählt. In einem Spiel kann dies auch so geschehen, zusätzlich besteht die Möglichkeit dem Spieler die Steuerung des Geschichtsflusses zu ermöglichen.

Man verändert die Geschichte je nach dem, was mal als Spieler in dem Spiel macht. Zudem gibt es Spiele deren Geschichte durch die Handlungen des Spielers beeinflusst werden oder erst durch diese entstehen, was einer non-linearen Geschichte entspricht. Für Storyteller ist es viel anspruchsvoller eine non-lineare Geschichte zu schreiben in dem sie dem Spieler die Entscheidung lassen was und wann er es erlebt.

Es gibt auch Techniken, den Fluss einer dynamischen Geschichte so zu steuern, dass der Spieler den Hauptstrang so erlebt, wie es der Autor vorgesehen hat. Der Spieler muss zum Beispiel einen bestimmten Ort erreichen um in der Story weiter zu kommen. Es gibt auch Games die keine Story von einem Autor haben, sondern deren Geschichte automatisch, aufgrund von Aktionen und

Reaktionen des Spielers generiert wird.

3.4. Der Einfluss von Film

Durch den technischen Fortschritt, vorallem im Bereich der Grafik, können Spiele immer näher an das visuelle Aussehen von Filmen kommen. Wie ([Pöhnert2005]) schreibt, wurden mit den immer besser werdenden technischen Gegebenheiten, immer längere und bessere spielfilmartige Sequenzen möglich. Diese Sequenzen nennt man auch *Cutscenes*, welche zur Belohnung des Spielers und auch der Erzählung der Geschichte beitragen.

Heute, 12 Jahre später, sind die technischen Möglichkeiten so weiterentwickelt, dass es möglich ist, quasi realistische Bilder im eigentlichem Spiel zu haben. Zum Beispiel wird mit sogenanntem *Motion capturing* das Aussehen und die Bewegung von Schauspielern aufgenommen und digitalisiert. Die sich daraus ergebenden Daten machen es möglich, das sich eine Figur im Spiel natürlich bewegt, auch wenn die jeweilige Aktion oder Handlung nicht vorgegeben war.



Abbildung 2. Motion Capture für "Kingdom Come: Deliverance" (2017)



Abbildung 3. Kampfszene aus "Kingdom Come: Deliverance" (2017)

Weil unterdessen Spiele eine grosse Ähnlichkeit mit dem Film haben, ist es interessant was zu sehen, was Filmregisseure zu Spielen sagen.

3.5. Filmregisseure über Games

In einem Interview das ([bishop2013]) mit Steven Spielberg und George Lucas geführt hat, wird über Storytelling in Games diskutiert.

"Telling a story, it's a very complicated process," he said. "You're leading the audience along. You are showing them things. Giving them insights. It's a very complicated construct and very carefully put together. If you just let everybody go in and do whatever they want then it's not a story anymore. It's simply a game."

Wir verstehen, was uns Lucas hier sagen will, jedoch sehen wir dies etwas anders. Es ist nicht einfach nur ein Spiel, sondern der Spieler selber wird zum Gestalter der Geschichte und kann diese erleben wie er es für sich persönlich gerne hätte. Der Spieler wird teilweise sogar dazu animiert, die Geschichte des Spieles selber zu gestalten oder herauszufinden. Somit gibt es sehr viele Interpretationen, auch in der Literatur oder im Film wird etwas ähmliches

gemacht. Man lässt die Geschichte offen und lässt die Leser und die Betrachter spekulieren was passieren könnte. Dadurch öffnet man eine völlig neue Herangehensweise an die Geschichte. Ob dies in einem Spiel oder einem Film passiert ist nicht relevant. Zum Beispiel in der Fernseh-Serie *Game of Thrones*, nach jeder Staffel gibt es im Internet viele Theorien darüber, was nun als nächstes in der Serie passieren könnte oder wie die Serie Enden wird.

Dasselbe gibt es auch in Videospielen, in *World of Warcraft*, dass eine immer weitergehende Geschichte besitzt, werden immer wieder Theorien aufgestellt was mit den Charakteren und der Spielwelt als nächstes passiert. In *World of Warcraft* ist die Art wie die Geschichte erzählt wird sehr speziell. Der Spieler ist ein Teil der Spielwelt und hat auch Einfluss auf diese. Im Jahr 2017 ist das neue Erweiterungs-Paket für *World of Warcraft* erschienen. Die Spieler machten sich auf den Weg neue Ort zu entdecken, stärker zu werden und neue Verbündete zu gewinnen. Die Geschichte von *World of Warcraft* ist eine Klassische "Monster überwinden"-Story, jedoch gibt es nicht nur einen Protagonisten sondern die Spieler müssen zusammen gegen die Monster kämpfen. Wir sehen das so, dass dies auch eine Geschichte ist und nicht nur ein Spiel, auch wenn jeder das machen kann was er will.

George Lucas sagte auch (ebenda):

"Storytelling is about two things," he said. "It's about character and plot." Character is what movies and television offer, he said, but it's a concept the gaming industry is just now discovering. "Like sports. It's about Tebow. It's about, you know, Kobe. They're starting to realize that if they focus on the characters it makes the game much richer."

"But by its very nature there cannot be a plot in a game. You can't plot out a football game. You can't plot out feeding Christians to lions. It's not a plot."

Nun auch diese Aussage finden wir etwas fragwürdig. Für uns kann es auch in einem Spiel eine gute Handlung haben. Man nehme *The Witcher 3: The Wild Hunt* als Beispiel, ein Spiel welches auf einem Roman basiert. Wir sind uns sicher, dass jeder der das Spiel gespielt und das Buch gelesen hat, sagen wird, dass die Story im Spiel viel besser vermittelt wird als im Buch. Die Geschichte des Spieles ist sehr vielfältig. Es werden viele kurze Geschichten erzählt, die auch zur HauptGeschichte beitragen. Viele von diesen Geschichten fallen wieder in die oben genannten Schemata: es gibt "Monster überwinden"-Stories, "Die Aufgabe"-Passagen und auch "Tragödien" werden erzählt.



Abbildung 4. *The Witcher 3* (2015)

Es gibt auch sehr gute Beispiele von Spielen, die nicht auf einem Buch basieren. Die *Mass Effect*-Reihe, welche sich auch an den verschiedenen Handlungstypen orientieren. Wir stehen damit im Widerspruch zur Aussage von Lucas, denn wir meinen, dass es durchaus auch in Videospielen einen "Plot" geben kann.

4. Die Entstehung von Storytelling in Videospielen

4.1. Dungeons and Dragons

Ich denke fast jeder hat schonmal von *Dungeons and Dragons* gehört. Man verbindet es oft mit jungen Nerds, die im Keller eingeschlossen mit ihren Freunden *Dungeons und Dragons* spielen. Nun was ist den dieses *Dungeons and Dragons*? Es ist ein sogenanntes Pen and Paper Rollenspiel und wie der Name schon verrät, spielt man es mit Papier und Stift. Der Spieler schlüpft in eine fiktive Rolle und erlebt mit seinen Mitspielern verschiedenen Abenteuer. Der Spielleiter ist wie der Erzähler in einem Buch oder Film und die Spieler verkörpern die Charaktere. Anstatt das vorgegeben ist, wie sich die Charaktere verhalten und was sie als nächstes tun, entscheiden die Spieler selber, was sie als nächstes machen. Man sieht klare Zusammenhänge zu heutigen Role-playing Games. Wie wir bereits erklärten wird der Spieler zum Gestalter der Geschichte und erlebt die Geschichte gleichzeitig mit.

4.2. Role-playing Games

Die Wurzeln der RPG's stammen hauptsächlich aus den oben genannten Pen and Paper Rollenspielen. Jedoch übernimmt hier der Computer die Rolle des Spielleiters, welches natürlich Einschränkungen mit sich zieht. Es ist vorgeschrieben was passiert, durch die Autoren und die Spielentwickler. Die ersten Computer Rollenspiele entstanden Mitte der 70er Jahre. Da Universitäten die einzigen Institutionen waren welche über eingeschränkt benutzbare Rechner verfügten, waren es Studenten welche die ersten Rollenspiele entwickelten. Speicherplatz war zu dieser Zeit sehr wertvoll, deshalb hatten Universitäten eine strenge Löschpolitik. Das heisst, dass fast alle zu dieser Zeit entwickelten Rollenspiele gelöscht wurden. Das älteste noch

erhaltene Rollenspiel heisst *dnd* und wurde 1974 an der Universität Illinois entwickelt. Heute gibt es diese Rollenspiele immer noch, auch wenn das Genre nicht mehr so gross ist wie vor ein paar Jahren. Ein gutes Beispiel für ein Videospiel welches noch sehr klare Ähnlichkeiten mit *Dungeons and Dragons* hat ist *Divinity: Original Sin 2*, welches im Herbst 2017 erschienen ist. Im Spiel gibt es sogar eine Funktion, ein Pen and Paper Spiel mit seinen Freunden zu spielen. Der Stift und das Papier ist zwar nicht vorhanden aber dennoch ist es fast identisch zu dem Original. Man muss sich die Abenteuer nicht vorstellen, sondern man erlebt sie am Bildschirm mit. Ob das gut oder schlecht ist, kann jeder für sich selber entscheiden.

4.3. Adventure

Adventures oder auch Abenteuerspiele sind Games, denen eine Story zu Grunde liegt und die meist Einzelspieler Spiele sind. Oft ist es verbunden mit Erkundung und Rätseln. In gewissen Elementen kommt es dem RPG Genre sehr nahe. Anders als in den Textadventures steht hier das Erzählen durch Grafik und Sound im Vordergrund. Am Anfang war das noch schwarze Flächen mit ein paar Strichen. Heute hingegen kann man mit Grafik alleine sehr viel erzählen und es sieht auch sehr schön aus.



Abbildung 5. *Mystery House* (1980)

In den 90er Jahren starb das Adventure Genre fast aus, weil durch technischen

Fortschritt neue Genres ans Tageslicht kamen. Ego-Shooter wie *Quake* und *Doom* regierten den Markt. Im neuen Jahrtausend aber kamen die Adventures zurück auf die Bühne und feiern bis heute grosse Erfolge. Nicht nur das, gewisse gelten sogar als Kultklassiker. So auch *The Walking Dead* von Telltale Games, dies ist ein episodisches Spiel, welches eine packende und Herz zerreissende Geschichte erzählt. Der Spieler wird gezwungen schwere Entscheidungen zu treffen, die Charaktere das Leben kosten könnten.

4.4. Interactive Fiction

Interactive Fiction, auch bekannt als Textadventures, ist ein Spielegenre, indem man nur mit Hilfe von Texten eine Geschichte erzählt. Das Gameplay besteht dabei im Aussuchen von Antworten oder diese selber als Text einzugeben. Es gibt einen jährlichen Wettbewerb in dem gute Textadventures mit aussergewöhnlichen Erzählweisen, ausgezeichnet werden. Bekannte Beispiele dafür sind zum Beispiel, das 1988 erschienene Spiel namens *Corruption*, in welchem man als Insider einen Kriminalfall lösen musste. Ein weiteres Beispiel wäre *Galatea*. In diesem Spiel muss man an einer Stelle mit der Statue einer Göttin sprechen und Infos aus ihr rausholen. Die Schwierigkeit dabei war, dafür zu sorgen, dass sie nicht gelangweilt wurde. Denn wäre dies der Fall, hätte sie nicht weiter mit einem geredet.

5. Auswertung der Umfrage

5.1. Einführung

Unsere Fragestellung lautet: "Hat sich die Relevanz der Story-Line der Games in den letzten 20 Jahren verändert?" Wir haben versucht dieser Frage in unserer Umfrage nachzugehen. Um ein besseres Bild der Befragten zu bekommen, waren Fragen nach dem Alter, seit wann und wie oft sie Videospiele spielen, sehr wichtig. Die Leitfrage untersuchten wir mit Fragen nach dem Spiel mit der besten Story, wie wichtig Story in einem Videospiel ist und natürlich wie zufrieden sie mit der Story in heutigen Games sind. Wir haben die Umfrage in verschiedene Gaming-Foren gestellt, auf Twitter und Facebook verbreitet und es an Freunde und Familie geschickt. Insgesamt haben über 100 Personen an der Umfrage teilgenommen.

5.2. Kritische Betrachtung

Uns ist bewusst, dass diese Umfrage nicht repräsentativ ist, weil nur wenige Teilnehmer, die diese Umfrage auch selber beantworten (Selbstselektion) wollten, teilnahmen. Die Selbstselektion ist unserer Meinung nach kein Problem, weil sich die Umfrage an Gamer wendet und darum auch nur Leute mit Affinität zum Spielen teilgenommen haben.

Um die Qualität der Aussagen zu Quantifizieren haben wir den Standardfehler und das Konfidenzintervall berechnet. Laut ([khanacademy](#)) beträgt der Standardfehler zwei mal die Standardabweichung, die wir wie folgt berechnen: Wir nehmen an, dass die Antworten aus der Umfrage gleichartig und unabhängig voneinander sind und deshalb Binominal verteilt sind. Die Standardabweichung lässt sich mit der folgenden Formel berechnen.

$$\sigma_{\hat{p}} = \sqrt{\frac{p(1-p)}{n}}$$

Dabei ist p der gemessene Parameter (also z.B. 0.7, wenn 70% der Befragten eine entsprechende Frage beantworteten) und n die Grösse der Population. Die Standardabweichung verändert sich mit der Grösse von p . Je extremer gegen 0 oder 1 ein gemessener Wert ist, desto kleiner ist die Standardabweichung.

Für die verschiedenen Fragen in unserer Umfrage schwankt die Standardabweichung zwischen 0.029 (für grosse p) und 0.045 (für p nahe 0.5). Der Standardfehler für die verschiedenen Resultate der Umfrage liegt also zwischen 0.05 und 0.09. (+/- 5% bis +/- 9%) Der Einfachheit halber rechnen wir durchgehend mit einem Fehler von ≈ 0.075 . Das bedeutet, dass die Resultate mit einem Fehler von +/- 7.5% gelesen werden müssen.

5.3. Analyse der Ergebnisse

An unserer Umfrage haben 85% männliche und 15% weibliche Personen teilgenommen. Fast 80% der Teilnehmer waren über 23 Jahre alt, davon 45% sogar über 30 Jahre alt. Wie man sieht, ist der Hauptteil unseres Teilnehmerfeldes eher älter, was für uns gut ist, weil wir aus der Umfrage eine Einschätzung für das Gamen in den letzten 20 Jahren erhalten. Etwa 85% der Befragten haben bereits als Kinder unter 16 Jahren begonnen Videospiele zu spielen und ca. die Hälfte spielt heute noch täglich Videospiele. 20% spielen heute nicht mehr regelmässig Videospiele. Für über 80% der Teilnehmer ist die Storyline in einem Videospiel wichtig.

30% davon sehen die Storyline als wichtigstes Element an und für über 50% ist die Story wichtig, jedoch nicht das wichtigste. Wir fragten, was in einem Spiel wichtiger sei, Story oder Gameplay. Etwa doppelt so viele Personen finden Gameplay wichtiger als Story. Bei der Frage wie diese Personen die Story erleben, haben wir herausgefunden, dass etwa 80% der Befragten die Cutscenes

und die Sprachausgabe ansehen. Da die Frage mehrere mögliche Antworten hatte, haben wir zudem erfahren, dass 50% nach Storyelementen wie Tagebüchern oder Collectabels suchen. Nur etwa 10% sind eher uninteressiert an der Story eines Spiels.

Nun kommt eine der wichtigsten Fragen der Umfrage: "Bist du mit der Storyline in Spielen seit 2012 zufrieden?" Die Antwort hat uns sehr überrascht. Die meisten sagten, dass sie im Allgemeinen mit den Geschichten in neuen Videospielen zufrieden sind. Klar gab es auch Personen, die sagten, dass sie nicht zufrieden sind und sogar eine Person die ganz unzufrieden ist.

Cirka ein Drittel der Befragten erlebt eine Story lieber alleine in einem Singleplayer Spiel, wobei der Rest die Story auch gerne im Multiplayer mit Mitspielern erlebt.

Was braucht eine gute Story? Fast alle der Befragten waren sich einig, das gute Charakter und Spannung sehr wichtige Elemente eines Videospiels sind. Emotionen spielen ebenfalls eine grosse Rolle. Wir liessen den Teilnehmern die Wahl noch eigene Bemerkungen zu dieser Frage hinzuzufügen und bekamen sehr viele einzelne Antworten. Für eine Person war die Immersion sehr wichtig, also er will sich im Spiel verlieren und ganz in die Welt abtauchen. Eine sehr spannende Antwort war, das sich eine Person wünscht, dass der Spieler ethische Fragen beantworten muss.

Zum Schluss fragten wir, welches Spiel die beste Story ihrer Meinung nach habe. Um die Antworten etwas zu gliedern haben wir Spiele-Reihen als eine Antwort gesehen. Zudem haben wir Witz-Antworten wie *Candy Crush* oder *Tetris* nicht zur Kenntnis genommen. Die absolute Top-Antwort war *The Witcher 3: Wild Hunt* mit 14 Punkten. Die zweitmeiste Antwort war die *Mass Effect*-Reihe (ohne *Mass Effect Andromeda*) mit 5 Punkten. *Half-Life 2* und *The last of us* teilen sich den dritten Platz mit 4 Punkten. Danach gibt es sehr viele Antworten mit 3 Punkten wie *Life is Strange*, *Metal Gear Solid*-Reihe, *Day of the*

Tentacle und die *Untcharted*-Reihe.

Da wir die Entwicklung untersuchen, haben wir versucht die Spiele chronologisch nach Erscheinungsjahr zu gliedern. Wir haben sie nach Jahrzehnten sortiert und sehr erstaunt gemerkt, dass die meisten der genannten Spiele in diesem Jahrzehnt erschienen sind. Das heisst die meisten Spiele die in unserer Umfrage genannt wurden sind nach 2010 entwickelt worden. Insgesamt wurden 22 Spiele aus den Jahren 2010—2018 genannt. Von 2000—2009 waren es 12 genannte Spiele, von 1990—1999 sechs Spiele und von 1980—1989 waren es noch zwei Spiele.

Als nächstes sortierten wir sie nach Genre. 19 Adventures und 11 Rollenspiele wurden genannt. Dazu kamen noch drei Shooter sowie drei Jump'n'Run Spiele, zwei Strategie Spiele und eine Simulation.

5.4. Fazit

Die Auswertung der Umfrage ergibt, dass die Geschichten in Videospielen immer noch sehr beliebt sind. Obwohl unser Teilnehmerfeld eher der älteren Gaming-Generation angehört, wurden über 22 Spiele die seit dem Jahr 2010 erschienen sind genannt. Davon waren zwei Spiele sogar aus dem Jahre 2017. *Divinity: Original Sin 2* und *What Remains of Edith Finch*. Zwei Spiele mit unglaublich guter Story, die bereits einige dazu anregte, es für das Spiel mit der besten Story zu halten. Hinzu kommt, dass der Hauptteil der Befragten eher zufrieden ist, mit der Entwicklung der Geschichten in Videospielen. Die Variation von Geschichten ist unglaublich gross, es wurden sechs verschiedene Genres von Spielen genannt. Aber ganz klar bleiben die besten Geschichten bei ihren Wurzeln, bei den Adventures und bei den Rollenspielen.

Tabelle 1. Auswertung der genannten Spiele

Erschienen	Genre	Titel	Punkte
1980 — 1989	Adventure	Hitchhikers Guide to the Galaxy	2
	Jump & Run	Prince of Persia	1
1990 — 1999	RPG	Vampires the Masquerade	1
	Adventure	Metal Gear Solid	3
		Day of the Tentacle	3
		Zelda: Ocarina of Time	2
		Myst	1
	RTS	Dungeon Keeper	1
2000 — 2009	Jump & Run	Rattchet & Clank	3
	Adventure	Assassins Creed	1
		Syberia	1
		Okami HD	1
		Portal	1
	RPG	Star Wars: Knights of the old Republic	3
		Fallout	1
	Shooter	Half-Life 2	4
		Call of Duty	5
		Bioshock	2
	RTS	Warcraft 3	1
	RPG (MP)	World of Warcraft	3
2010 — 2017	Adventure	The last of us	4
		Life is Strange	3
		Uncharted	3
		Beyond: 2 Souls	2
		Heavy Rain	2
		To The Moon	2
		What Remains of Edith Finch	2
		Alan Wake	1

Erschienen	Genre	Titel	Punkte
		The Walking Dead	1
		Yakuza 5	1
	RPG	The Witcher 3	14
		Horizon Zero Dawn	2
		Mass Effect	2
		Skyrim	2
		Dark Souls	1
		Divinity: Original Sin	1
		The binding of Isaac	1
		Undertale	1
	Simulation	Rimworld	1
	Action	GTA V	2
		Farcry 4	1
	Jump & Run	Ori and the blind Forrest	1

6. Schlusswort

Uns ist klar, dass man mit einer kleinen Umfrage nicht alle Aspekte abdecken kann um unsere These fundiert zu beantworten. Trotzdem decken wir mit dieser Arbeit einen Teil der Stimmen der Gaming-Community. Die Ergebnisse, die uns die Befragten lieferten, bestätigten unsere These nicht. Die Spieler wollen noch immer vertiefte Handlung und nicht nur einen oberflächlichen Onlinemodus.

Unser Fazit lautet also, dass die Relevanz der Story in Videospielen in den letzten Jahren nicht abgenommen hat. Wir denken, dass auch in Zukunft die Industrie sich an Stories halten wird, zumindest wenn die Spieler weiterhin diese Einstellung behalten. In ein paar Jahren wird es auch mehr technische Mittel geben, die neue Features ermöglichen und so diesen Lauf beeinflussen könnten. So oder so sind wir uns einer guten Gaming-Zukunft sicher und haben Vertrauen in die Spielemacher.

Anhang A: Literaturverzeichnis

- [bishop2013], Bishop, Bryan (2013): *Lucas and Spielberg on Storytelling in Games*, <https://www.theverge.com/2013/6/13/4427444/lucas-spielberg-storytelling-in-games-its-not-going-to-be-shakespeare-usc> (Abgerufen am 13.01.2018)
- [booker2004], Booker, Christopher (2004), *The seven basic plots: Why we tell stories*, A&C Black.
- [khanacademy], Kahnacdemy, *One-sample confidence intervals*, <https://www.khanacademy.org/math/statistics-probability/confidence-intervals-one-sample> (Abgerufen am 28.1.2018)
- [pöhnert2005], Pöhnert, Julius (2005): *Wechselspiele zwischen Film und Videogames - Die Ästhetik von Film, Videospiel und deren Adaptionen*, München, GRIN Verlag, <https://www.grin.com/document/42060> (Abgerufen am 14.01.2018)

Anhang B: Danksagung

An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich bei unserer Betreuerin, Patrizia Luperti, für ihren Einsatz und ihre Unterstützung bedanken.

Unsere Lehrperson Micha Ruflin für seine Konstruktive Kritik, die er uns in seinem Unterricht gab.

Wir bedanken uns auch bei allen Personen die an unsere Umfrage Teilgenommen haben.

Tobias bedankt sich ganz besonders bei seinen Eltern, Daniela Vogt und Jens-Christian Fischer die ihn unterstützt haben und immer für Fragen offen waren.

Tenzin bedankt sich.....

Anhang C: Umfrage

BMA Story in Games

1. Geschlecht

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- ☐ Weiblich
☐ Männlich

2. Wie Alt bist du?

Markieren Sie nur ein Oval.

- ☐ 12-15 Jahre alt
☐ 16-18 Jahre alt
☐ 19-22 Jahre alt
☐ 23-30 Jahre alt
☐ 30+ Jahre alt

3. Wann hast du begonnen Videospiele zu spielen?

Markieren Sie nur ein Oval.

- ☐ Als kind
☐ 16-20
☐ 20+

4. Wie oft Spielst du Videospiele?

Markieren Sie nur ein Oval.

- ☐ täglich
☐ 1-2 mal die Woche
☐ selten
☐ Nicht mehr regelmäßig

5. Ist die Storyline in einem Spiel wichtig?

Markieren Sie nur ein Oval.

- ☐ Ja, sehr
☐ Ja, jedoch nicht das wichtigste
☐ Nein, eher weniger
☐ Nein, überhaupt nicht

6. Was ist wichtiger ?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- ☐ Story
- ☐ Gameplay

7. Wenn du ein Spiel spielst..

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- ☐ suchst du extra nach Story Elementen? (logbücher, tagebücher, online infos)
- ☐ schaut du die Cutscenes und hörst die Sprachausgabe?
- ☐ Liest dir Quest Texte oder ähnliches durch?
- ☐ oder machst du nichts von dem erwähnten?

8. Bist du mit der Storyline in Spielen seit 2012 zufrieden?

Markieren Sie nur ein Oval.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Gar nicht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	vollkommen

9. Erlebst du die Story in Games lieber..

Markieren Sie nur ein Oval.

- ☐ alleine
- ☐ mit Mitspielern

10. Was braucht eine gute Story?

Wählen Sie alle zutreffenden Antworten aus.

- ☐ Gute Charakter Entwicklung
- ☐ Emotionen
- ☐ einen guten Plottwist
- ☐ Spannung
- ☐ Gewalt
- ☐ Sonstiges: _____

11. Welches Spiel hat für Dich die beste Story?

Anhang D: Auswertung

Geschlecht

125 Antworten

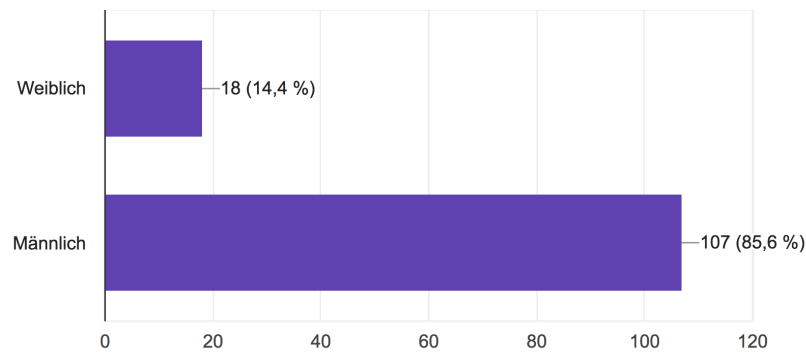


Abbildung 6. Frage 1 — Geschlecht

Wie Alt bist du?

126 Antworten

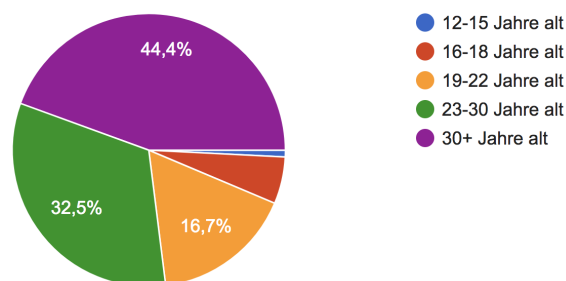


Abbildung 7. Frage 2 — Alter

Wann hast du begonnen Videospiele zu spielen?

126 Antworten

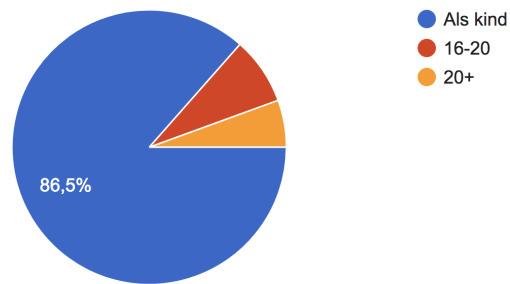


Abbildung 8. Frage 3 — Begonnen zu spielen

Wie oft Spielst du Videospiele?

126 Antworten

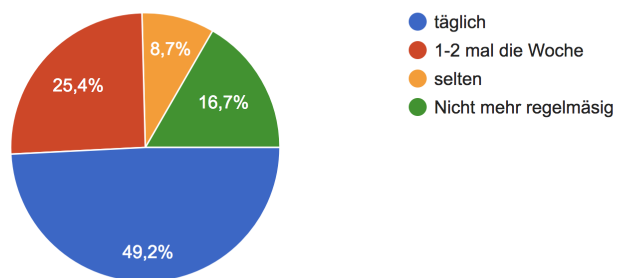


Abbildung 9. Frage 4 — Wie oft spielen

Ist die Storyline in einem Spiel wichtig?

126 Antworten

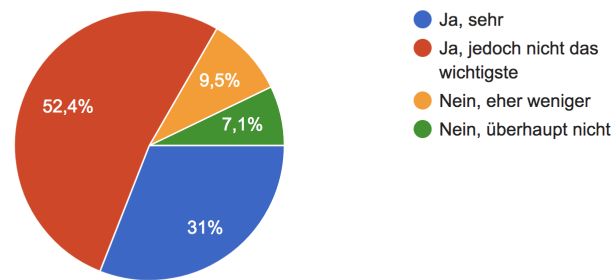


Abbildung 10. Frage 5 — Storyline wichtig

Was ist wichtiger ?

126 Antworten

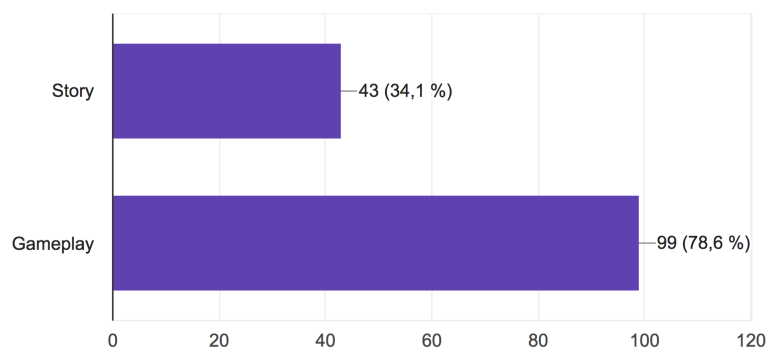


Abbildung 11. Frage 6 — Wichtiger Story oder Gameplay

Wenn du ein Spiel spielst..

123 Antworten

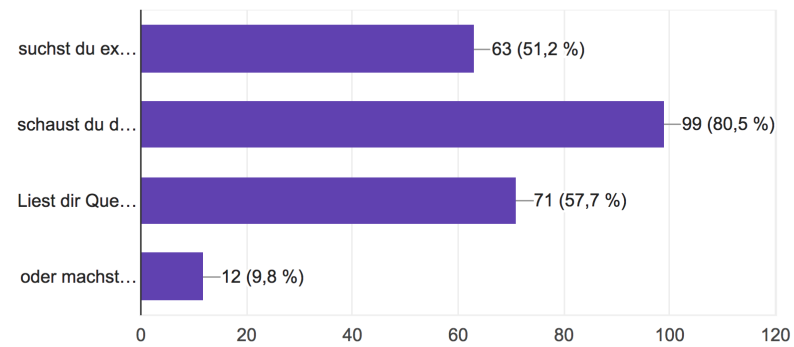


Abbildung 12. Frage 7 — Wie spielst Du

Bist du mit der Storyline in Spielen seit 2012 zufrieden?

119 Antworten

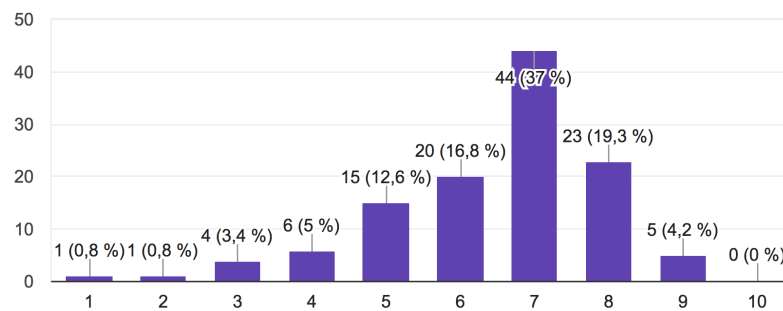


Abbildung 13. Frage 8 — Zufriedenheit

Erlebst du die Story in Games lieber..

123 Antworten

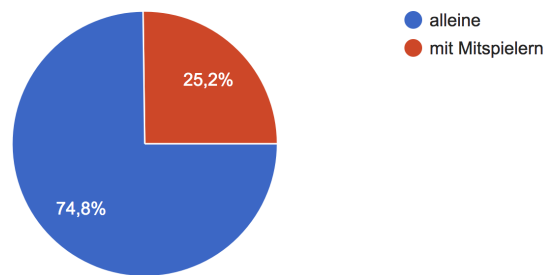


Abbildung 14. Frage 9 — Story erleben

Was braucht eine gute Story?

122 Antworten

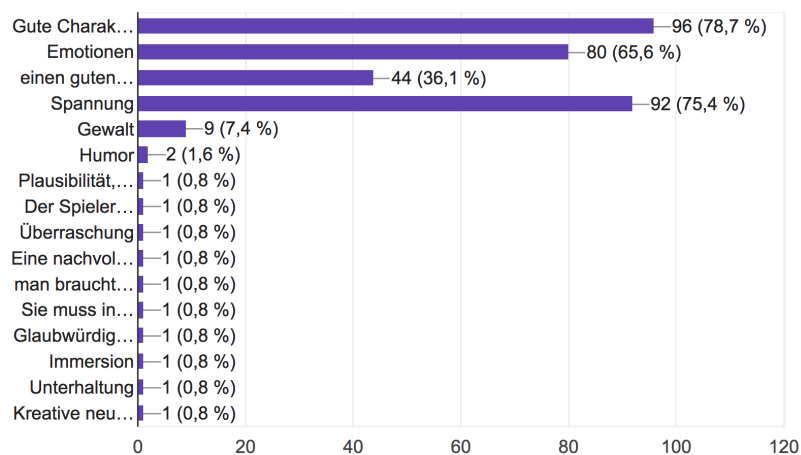


Abbildung 15. Frage 10 — Was braucht eine gute Story

Glossar

Cutscenes

Zwischensequenzen, in denen Gameplay durch Film ersetzt wird und die Story fortgeführt wird.

Features

Zusätzliche Funktionen.

Gameplay

Aktionen des Spielers, wie Steuerung, Kämpfe und Entscheidungen

Gamer

Der Spieler/ der Konsument

Games

die Videospiele

Jump &Run

Spiele in denen man Parcours mit Sprüngen meistert. (Super Mario)

Micro-Transactions

Möglichkeit im Spiel für echtes Geld Dinge zu erwerben

Multiplayer

Man spielt online oder lokal mit anderen Leuten.

Online Funktion

Die Möglichkeit mit andern Spielern im Internet zu spielen.

Online-Hype

Die Freude an der Möglichkeit mit andern Spielern zu interagieren

RPG

Role-Playing Games sind Spiele in denen man nicht nur die Story spielt, sondern wirklich in die Rolle eintauchen muss (z.B. durch das Treffen von Entscheidungen).

Singleplayer

Man spielt die Story alleine und offline. Der Fokus liegt auf der Story

Story-Line (Story)

Die Geschichte, die erzählt wird.

Storytelling

Die Art wie die Geschichte erzählt wird, zum Beispiel mit Büchern.

Trend

Beobachtbare Entwicklung in Vorlieben der Konsumenten.