

# Story in Videogames

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung .....	2
2. Fragestellung & Hypothese .....	3
3. Motivation .....	4
4. Die Entstehung von Storytelling in Videospielen .....	5
4.1. Interactive Fiction .....	5
4.2. Adventure .....	5
4.3. Dungeons and Dragons .....	6
4.4. Role-playing Games .....	6
5. Auswertung der Umfrage .....	7
5.1. Einführung .....	7
5.2. Kritik der Umfrage .....	7
5.3. Analyse der Ergebnisse .....	7
6. Story in Videogames .....	11
6.1. Geschichten gab es schon immer .....	11
6.2. Der Anfang von Geschichten in Videospielen .....	11
6.3. Linearität .....	11
6.4. Filmregisseure über Games .....	12
6.5. Der Einfluss von Film .....	14
Anhang A: Literaturverzeichnis .....	15
Glossar .....	16

---

Tobias Fischer <[tobias@invisible.ch](mailto:tobias@invisible.ch)> Tenzin Bhusethang <tbd>

---

# 1. Einleitung

Games gibt es wie Sand am Meer und wie auch dort können Muscheln, die Perlen enthalten, gefunden werden. Unter Perlen verstehen wir den Inhalt eines Games, wovon ein grosser Teil eine gute Story ist. Doch will man heute überhaupt noch eine fesselnde Geschichte durchleben oder doch lieber Online mit anderen Spielern der Welt zocken? In der Gaming-Industrie, wird unserer Meinung nach, der Online-Hype immer mehr gefördert und in den Vordergrund geschoben. So auch das 2013 erschienene Spiel Grand Theft Auto V, eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt. Heute hat bestimmt jeder die Story durch, weshalb die Macher immer weiter am Online Modus arbeiten mussten und sich neue Features einfallen liessen um das Spiel weiter voran zu treiben. Sie gaben den Spielern selbst die Möglichkeit durch Modifikationen, die man im Internet herunterladen konnte, das eigene Spielgefühl zu verändern. Durch ihre Bemühungen lebt das Spiel fast fünf Jahre später immer noch und das nur dank dem Online Modus. Die Gaming-Industrie macht einen spürbaren Wandel durch. So werden Einzelspieler-Kampagnen kürzer und die Story weniger stark gewichtet. Was heute zählt, ist die Grafik und die Online Funktionen. Während ältere Gamer dies bedauern, sind viele der Jungen umso glücklicher. Doch kann dies von uns wirklich so verallgemeinert werden? In dieser Berufsmaturitätsarbeit soll unter anderem dieser Frage und dem genannten Wandel nachgegangen werden.

$$\cos(2\theta) = \cos^2 \theta - \sin^2 \theta$$

---

## 2. Fragestellung & Hypothese

Fragen über Fragen, die nach Antworten suchen. 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? All das versuchen wir in dieser Arbeit zu untersuchen und zu beantworten. Dafür definierten wir eine Leitfrage und legten uns auf einen Zeitraum fest, da es sonst zu viel geworden wäre. In unserem Fall lautet diese: Hat sich die Relevanz der Story-Line der Games in den letzten 20 Jahren verändert? Wir denken, dass vor allem die jüngeren Spieler lieber online mit ihren Freunden spielen und die älteren eher eine gute Geschichte genießen möchten. Was den Wandel in der Branche angeht vermuten wir, dass die Industrie eher mit dem Online Trend mitfährt, da immer mehr Games neben der Story einen Online-Modus haben oder sogar nur Online zu spielen sind. Zu behaupten die Story sei gänzlich unwichtig geworden, würden wir nicht wagen, da dies absolut nicht der Fall ist. Dennoch spüren wir diese Bewegung in eine neue Richtung. Wir können verstehen, dass der Online Trend für die Spielemacher lukrativ ist, da man dort gut sogenannte Micro-Transactions einbringen kann, die immer weiter für Einnahmen sorgen. Ebenfalls ist der technische Fortschritt ein Faktor, den man nicht ausser Acht lassen sollte. Dieser eröffnet natürlich viele neue Features, die vor 20 Jahren, als Online zu spielen noch nicht mal eine Idee war, noch nicht möglich waren. Nicht minder ist aber die Trauer bei uns, wenn ein Spiel, das man schon lange erwartet, plötzlich nur eine kurze Story hat und einem nur noch der Online Modus bleibt. Wir sind überzeugt, dass wir nicht die Einzigen sind, die so denken, viele aber auch anderer Meinung sind. Wir können aber nicht einfach nur Behauptungen in den Raum stellen und den Stempel darunter machen, weswegen wir uns Methoden erarbeiteten um unsere These zu bestätigen oder auch zu widerlegen. Wir entschieden uns zu diesem Zweck neben der Literaturrecherche auch eine Umfrage zu machen. Das Ziel dieser Umfrage war es, mindestens 50 Gamer von verschiedenen Altersgruppen zu fragen, was sie von unserer These halten und was ihrer Meinung nach wichtiger ist. Wir stellten also unsere Fragen zusammen und erstellten eine online Umfrage, die wir sogleich an Freunde und Bekannte sandten.

---

## 3. Motivation

Als wir erfahren haben das wir eine Maturarbeit schreiben mussten, war für uns klar wir wollten etwas tun was uns Spass macht. Tobias hatte die Idee, etwas mit Gaming zu machen. Da wir beide leidenschaftliche Gamer sind, fanden wir die Idee gut und machten uns auf die Suche nach einem geeigneten Thema. Wir beide lieben 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 die Gaming Industrie. Wir sind beide Ende der 90er Jahre geboren und haben uns erst in unserer frühen Jugend mit Games befasst. Da wir und deshalb viel Gaming Geschichte verpasst haben, ist uns die Idee gekommen, die Veränderung von RPGs im Laufe der Zeit zu analysieren. Wir waren beide zufrieden mit unserem Thema, merkten aber schnell, dass es viele Schwierigkeiten geben würde unser Thema so umzusetzen, aber wir wollten unser Thema weiter behandeln. Uns wurde klar, dass es nicht Funktionieren würde und machten uns auf die Suche nach einem neuen Thema. Wir hatten mehrere Ideen welche auch im Bereich Gaming waren. Wir wollten zum Beispiel etwas über E-Sports machen, jedoch waren unsere Meinung zu unterschiedlich und wir hätten keine Arbeit darüber schreiben können. Eine Idee war es, die Produktion von Videogames zu untersuchen. Wir haben uns nun entschieden, die Story von Videogames untersuchen , indem wir verschiedene RPGs der letzten 10 Jahre anschauen. Schlussendlich haben wir zusammen mit unserer Betreuungsperson die Idee gehabt, die Meinung von Konsumenten zur Storyline in Games herauszufinden. Gleichzeitig wollen wir aufzeigen wie Storytelling in Games entstanden ist und was genau die Storyline in Games ist. Von Anfang an wollten wir ein Interview oder eine Umfrage machen um unsere Arbeit zu unterstützen und dieses Thema ermöglichte dies.

---

# 4. Die Entstehung von Storytelling in Videospielen

## 4.1. Interactive Fiction

Interactive Fiction, auch bekannt als Textadventures, ist ein Spielegenre, indem man nur mit Hilfe von Texten eine Geschichte erzählt. Das Game Play besteht dabei im Aussuchen von Antworten oder selber etwas einzugeben. Es gibt einen jährlichen Wettbewerb in dem gute Textadventures mit aussergewöhnlichen Erzählweisen, ausgezeichnet werden. Bekannte Beispiele dafür sind zum Beispiel, das 1988 erschienene Game 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.

## 4.2. Adventure

Adventures oder auch Abenteuerspiele sind Games, denen eine Story zu Grunde liegt und 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 1. Mystery House (1980)

In den 90er Jahren starb das Adventure Genre fast aus, weil durch technischen Fortschritt neue Genres ans Tageslicht kamen. Ego-Schooter 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 Kult Klassiker. 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.

## 4.3. Dungeons and Dragons

Ich denke fast jeder hat schonmal von "Dungeons and Dragons" gehört. Wir verbinden es oft mit jungen Nerds die im Keller eingeschlossen mit ihren Freunden "Dungeons und Dragons" spielen. Nun was ist den dieses ominöse "Dungeons and Dragons"? Es ist ein sogenantes Pen and Paper Rollenspiel und wie der Name schon verät spielt man es mit Papier und Stift. Der Spieler schlüpft in eine fiktive Rolle und erlebt mit seinen mit Spielern verschiedene Abenteuer. Der Spielleiter ist wie der Erzähler in einem Buch oder Film und die Spieler verkörpern die Charaktere. Nun anstat 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.

## 4.4. 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 Spielleiter, welches natürlich Einschränkungen mit sich zieht. Hier ist es vorgeschrieben was passiert durch die Spielentwickler. Die ersten Computer Rollenspiele entstanden Mitte der 70er Jahre. Da Universitäten die einzigen Institutionen waren welche über eingeschränkt zugängige 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 das 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 Verwandtschaften 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. Das gute ist man muss sich die Abenteuer nicht vorstellen, sondern man erlebt sie am Bildschirm mit.



---

# 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 über die Befragten zu bekommen, waren Fragen nach dem Alter, seit wann und wie oft sie Videospiele spielen. 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. Kritik der Umfrage

Uns ist bewusst, dass diese Umfrage nicht Representativ ist, weil nur wenige Teilnehmer, die diese Umfrage auch selber beantworten (Selbstselektion) wollten teilnehmen. 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 berechnet, der Standardfehler ist 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. Den Standardfehler kann man dann mit der Formel  $\sqrt{\frac{P(1-P)}{n}}$  ausrechnen. Dabei ist  $P$  der gemessene Parameter und  $n$  die Grösse der Population. Die Standardabweichung verändert sich mit der Grösse  $P$ . 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 ist also zwischen 0.04 und 0.09. Der Einfachheit halber rechnen wir durchgehend mit einem Fehler von  $\approx 0.075$ .

## 5.3. Analyse der Ergebnisse

An unserer Umfrage haben 85% männliche Personen und 15% weibliche 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. Die nächste Frage ist auch sehr spannend, 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 das etwa 80% der befragten die Cutscenes und die Sprachausgabe ansehen. Da die Frage mehrere Antwortsmöglichkeiten hatte, haben wir zudem erfahren das 50% zudem nach Storyelementen wie Tagebücher oder collectables suchen. Nur etwa 10% ist eher uninteressiert an der Story eines Spiels. Nun kommt eine der Wichtigsten Fragen der Umfrage, wir fragten: "Bist du mit der Storyline in Spielen seit 2012 zufrieden." Die Antwort hat uns sehr überrascht. Die meisten sagten das sie im allgemeinen zufrieden sind mit Storys in neuen Videospielen. Klar gab es auch antworten die sagten das sie nicht zufrieden sind sogar eine die ganz unzufrieden ist. Was auch nicht interessant ist, dass niemand die 10 angekreuzt hat, also keiner der Befragten ist zu 100% zufrieden, es hat potential für verbesserung. Ca. 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, nun fast alle der Befragten waren sich einig das gute Charakter und Spannung sehr wichtige Elemente eines Videospiels sind. Emotionen waren auch hoch mit dabei. wir leisen den Teilnehmer die wahl noch eigene antworten zu dieser Frage zu schreiben 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 antwoer war, das sich eine Person wünscht, dass der Spieler Ethisch Fragen beantworten muss. Nun zum schluss fragten wir welches Spiel die beste Story ihrer meinung nach habe. Wir bekamen entliche Antworten und sehen einige verbindungen zu unserer Arbeit. Um die Antworten etwas zu Gliedern haben wir Spiele Reihen als eine Antwort gesehen. Zudem haben wir Witz antwoerten wie Candy Crush oder Tetris nicht zur kenntnis genommen. Die absolute Top-antwort war *The Witcher 3: Wild Hunt* mit 14 Pukten. Die zweit meisste 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 zu gliedern in die Jahre in der sie erscheinen sind. Wir habe sie nach Jahrzehnte sortiert und sehr erstaunt gemerkt das die meissten der gennanten Spiele in diesem Jahrzehnt erschienen sind. Das heisst die meissten Spiele die in unserer Umfrage gennant 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.

Table 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
		The Walking Dead	1
		Yakuza 5	1

---

Erschienen	Genre	Titel	Punkte
	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

19 Adventures und 11 Rollenspiele wurden genannt. Dazu kamen noch drei Shooter sowie drei Jump'n'Run Spiele, zwei Strategie Spiele und eine Simulation. Wie wir sehen geht es den Storys in Videospielen momentan sogar sehr gut. Über 22 Spiele die seit dem Jahr 2010 erschienen sind wurden bei unserer Umfrage 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. Wir denken in Zukunft wird sich die Gaming-Industrie weiterentwickeln und weiterhin Spiele mit guter Story hervorbringen.

---

## 6. Story in Videogames

### 6.1. Geschichten gab es schon immer

Wieso gibt es überhaupt eine Geschichte in Videogames? Nun 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 Games. Bereits die Höhlenmenschen zeichneten ihre Erlebnisse an die Wände. Im Mittelalter hat man Theaterstücke aufgeführt und Gedichte geschrieben. Es ist der Inhalt, der den Menschen packt und interessiert. Schon als Kinder lieben wir es Geschichten zu hören.

### 6.2. Der Anfang von Geschichten in Videospielen

Games haben vielleicht mit Geschicklichkeit und Denkspielen angefangen jedoch sind Adventures sehr schnell 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 von der Firma Inform. 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.

### 6.3. Linearität

Im Theater oder in Literatur wird eine Geschichte Linear erzählt jedoch in einem Game gibt es die Möglichkeit eine Non-Lineare Geschichte zu erzählen. Früher im Griechischen Theater gab es eine Einheit von Raum und Zeit das heisst wenn das Theater zwei Stunden lang dauert so dauert auch die Geschichte die erzählt wird zwei Stunden lang, später hat man mit Szenenwechsel Zeitsprünge vornehmen können. Bei einem Spiel kann man dies noch extremer tun indem man nicht nur die Zeit «aufbricht», sondern auch der Geschichte freien Lauf gibt. Man verändert die Geschichte je nach dem was man in dem Spiel macht. 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 Spieler etwas in Schranken zu halten. Der Spieler muss einen bestimmten Bereich erreichen um in der Story weiter zu kommen. Es gibt auch Games die keine Story von einem Autor haben, sondern die Geschichte wird komplett automatisch generiert. Aufgrund von Reaktionen was der Spieler macht.

---

## 6.4. 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."*

George Lucas erklärt uns hier, dass es extrem schwer ist eine spannende Geschichte zu erzählen. Er sagt man führt die Zuschauer auf eine Reise und zeigt ihnen was passiert. Es ist sehr kompliziert und sehr vorsichtig zusammengeführt. Wenn man jetzt jeden einfach tun lässt was man will ist es keine Story mehr, sondern einfach nur ein Spiel. 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. Das Spiel *Rimworld* ist ein gutes Beispiel. Das Spiel startet indem man auswählt was für einen AI Storyteller man will, als nächstes wählt man sein Team aus, dann erfährt man etwas zur Vorgeschichte. Man ist aus einem Raumschiff abgestürzt und auf dieser neuen Welt gelandet. Mehr erfährt man nicht. Danach kann man selber entscheiden was man tut, eine Basis aufbauen ist meist die beste Idee, da die Team Mitglieder verschiedene Bedürfnisse haben. Sie brauchen ein Bett, ein Dach über dem Kopf, etwas zu Essen und so weiter. Nun können dinge passieren die vom AI Storyteller vorgegeben sind. Zum Beispiel könnte ein Tier in der Umgebung wild werden und alles angreifen was ihm in die Quere kommt oder ein teil eines Raumschiffes stürzt ab und ein schwer verletzter ist mit dabei, dann kann man selber entscheiden was man tut tötet man das wild gewordene Tier oder versucht man es aus dem Weg zu gehen, Hilft man der verletzten Person und lässt sie laufen oder sperrt man sie ein um sie möglicherweise in sein Team zu holen. Wie man sieht gibt es tausende an möglichen Szenarien und der Spieler entscheidet immer selber wie er mit gewissen Situationen um geht und wie sich die Geschichte des Teams weiterentwickelt.

George Lucas sagte auch:

---

*"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."*

Storytelling besteht nach George Lucas aus zwei Dingen und zwar Charaktere und der Handlung. Charakter ist was man in Filmen und im TV hat. Dies ist etwas, was die Spieleindustrie gerade für sich entdeckt. Es sei wie im Sport, es geht um Tebow (bekannter Football-Spieler). Es geht um Kobe (bekannter Basketball-Spieler). Die Spieleindustrie merkt jetzt, dass wenn sie sich auf die Charaktere konzentrieren, das Spiel viel interessanter macht.

Jedoch kann es in einem Spiel keine Handlung geben, es ist einfach so. Man kann ein Footballspiel nicht planen. Man kann nicht planen, dass Christen Löwen zum Frass vorgeworfen werden.

Nun auch diese Aussage finden wir etwas fragwürdig. Für uns kann es auch in einem Spiel eine gute Handlung geben. Man nehme *The Witcher 3: The Wild Hunt* als Beispiel, ein Spiel, welches auf einem Roman basiert. Jedoch sind wir uns sicher, dass jeder, der das Spiel gespielt und das Buch gelesen hat, sagen wird, dass in dem Spiel die Story viel besser rüber kommt als im Buch. Im Spiel geht es um Geralt von Riva, der seine Tochter Ciri sucht. Auf der Suche nach Ciri muss Geralt viele Abenteuer bestreiten. Er ist ein sogenannter Witcher, welcher spezielle Fähigkeiten hat. Im Spiel werden neben der Hauptstory auch noch sehr viele Zusatzgeschichten erzählt. Zum Beispiel die Geschichte des Roten Barons. Da der Rote Baron Ciri gesehen hat, bittet Geralt den Baron, ihm Hinweise zu geben, wo sie sein könnte. Jedoch benötigt der Baron seine Hilfe. Auch seine Tochter und Frau sind verschwunden, und er soll sie für ihn finden. Es gibt auch sehr gute Beispiele von Spielen, die nicht auf einem Buch basieren. Die *Mass Effect*-Reihe, welche eine sehr tiefgründige Story erzählt. Eines der besten Beispiele unserer Meinung nach ist die *The Walking Dead*-Reihe, in der eine packende Geschichte erzählt wird, und man wie gebannt vor dem Bildschirm sitzt und mitfiebert.

---

## 6.5. Der Einfluss von Film

Wie Pöhnert schreibt, gab es bereits eine 70-jährige Filmgeschichte als die ersten Videospiele auftauchten. Die ersten Videospiele bedienen sich eines narrativen Rahmens, der den Spieler durch eine die Spielszenen ergänzende Geschichte animiert. Da die technischen Möglichkeiten begrenzt waren mussten die Spieler mit viel Fantasy aufwenden um sich die Geschichte vorzustellen. Früher konnte man die Charaktere nur mit einem Punkt darstellen während wir heute Schauspieler für Spiele haben. Das heisst früher musste man die Geschichten mit Klötzen darstellen während wir heute Filmqualität in den Videospielen haben.

Mit den immer besser werdenden technischen Gegebenheiten finden sich heute in Videospielen immer längere und bessere Spielfilmartige Sequenzen. Diese Sequenzen nennt man auch *Cutscenes*, welche zur Belohnung des Spielers und auch der Erzählung der Geschichte beitragen. Jedoch können in ein interaktives Spiel eingebaute filmische Effekte mehr Spannung aufbauen als eine eingeschobene Videosequenz. Zum Beispiel durch gänge rasende Ich-Perspektiven in *DOOM* oder das Hoch und Hinabstürzen von Treppen in *Silent Hill*.



---

# Anhang A: Literaturverzeichnis

- [bishop], 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)
- [pöhnert], 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)

---

# Glossar

## Begriff

Definition des Begriffs