

Story in Videogames

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Fragestellung & Hypothese	3
3. Motivation	4
4. Von "Dungeons and Dragons" zu RPG's	5
4.1. Dungeons and Dragons	5
4.2. Role-playing Games	5
5. Interactive Fiction & Adventure	6
5.1. Interactive Fiction	6
5.2. Adventure	6
6. Story in Videogames	8
6.1. Geschichten gab es schon immer	8
6.2. Der Anfang von Geschichten in Videospielen	8
6.3. Linearität	8
6.4. Filmregisseure über Games	9
6.5. Der Einfluss von Film	9
Anhang A: Literaturverzeichnis	11
Glossar	12

Tobias Fischer <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 runterladen 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 BMA soll unter anderem dieser Frage und dem genannten Wandel nachgegangen werden.

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 Wichtigkeit 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. RPGs 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 darüberschreiben 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 eine Kunstform sein kann 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. Von "Dungeons and Dragons" zu RPG's

4.1. 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 sogenanntes 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 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 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 zugängliche 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. Interactive Fiction & Adventure

5.1. 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 musste 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.

5.2. 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.

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 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 geben. 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 [\[bishop\]](#) 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 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. 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 Teammitglieder 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.

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 werdender 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