

Story in Videogames

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	4
3. Die Entstehung von Storytelling in Videospielen	5
3.1. Interactive Fiction	5
3.2. Adventure	5
3.3. Dungeons and Dragons	6
3.4. Role-playing Games	6
4. Auswertung der Umfrage	7
4.1. Einführung	7
4.2. Kritik der Umfrage	7
4.3. Analyse der Ergebnisse	7
5. Story in Videospielen	11
5.1. Geschichten gab es schon immer	11
5.2. Der Anfang von Geschichten in Videospielen	12
5.3. Linearität	12
5.4. Der Einfluss von Film	13
5.5. Filmregisseure über Games	14
6. Schwierigkeiten	17
7. Schlusswort	18
Anhang A: Literaturverzeichnis	19
Glossar	20

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

1. Abstract

In dieser Arbeit befassten wir uns mit der Relevanz der Story in Videospielen. Auf die Idee sind wir gekommen, weil wir beide seit Kindertagen Gamer sind. Wir stellten die These auf, dass die Story, also die Handlung, von Games immer mehr in den Hintergrund rückt und die Online Funktion wichtiger wird. Wir dachten uns, dass sowohl die Hersteller der Videospiele und vor allem die jüngeren Gamer dies bevorzugen. Um diese These zu untersuchen, haben wir eine Umfrage gemacht. An dieser Umfrage nahmen 120 Leute teil, die alle in verschiedenen Alterskategorien eingeordnet wurden. Ebenfalls wollten wir mit dieser Arbeit denen, die sich nicht so mit der Thematik Videospiele auskennen, einen kleinen Einblick verschaffen, indem wir ein wenig die Geschichte von Gaming erläuterten und ein paar Genres erklärten. Die Ergebnisse der Umfrage konnten die These nicht unterstützen, da ziemlich schnell klar wurde, dass die Befragten immer noch eine durchdachte Handlung wollen und momentan damit zufrieden sind, wie es von den Herstellern gehandhabt wird. Wir waren von diesen Ergebnissen überrascht, da die meisten Spieler immer noch die Einzelspieler-Kampagnen gegenüber dem Onlinemodus bevorzugen. Somit kann vermutet werden, dass die Relevanz der Story in Games seit dem Millennium nicht gesunken ist.

2. Einleitung

Das Oberthema der Berufsmaturitätsarbeit dieses Jahr lautet "Wandel". In dieser Arbeit untersuchen wir die Relevanz von Geschichte 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 umgesetzt 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. Zweitens 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 formulieren.

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. Zu dem untersuchen wir Im nächsten Kapitel "Die Entstehung von Geschichten in Videospielen" betrachten wir die Entwicklung von Videospielen 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, Danksagung und die Umfrage sowie ein Glossar in dem die englischen Begriffe erklärt werden.

3. Die Entstehung von Storytelling in Videospielen

3.1. 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 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.

3.2. 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-S 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.

3.3. 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 "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 Mitspielern verschiedenen 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.

3.4. 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 Spielleiters, 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, 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. Das gute ist man muss sich die Abenteuer nicht vorstellen, sondern man erlebt sie am Bildschirm mit.

4. Auswertung der Umfrage

4.1. 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.

4.2. Kritik der Umfrage

Uns ist bewusst, dass diese Umfrage nicht repräsentativ 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 binomial 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 ≈ 0.075 .

4.3. 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 Antwortmöglichkeiten 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, dass sie im Allgemeinen zufrieden sind mit Geschichten in neuen Videospielen. Klar gab es auch Antworten, die sagten, dass sie nicht zufrieden sind und sogar eine die ganz unzufrieden ist. Was auch noch interessant war, das niemand die 10 angekreuzt hat, also keiner der Befragten ist zu 100% zufrieden, es hat Potential für Verbesserung. 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, nun fast alle der Befragten waren sich einig, das gute Charakter und Spannung sehr wichtige Elemente eines Videospiels sind. Emotionen waren auch hoch dabei. Wir leisen den Teilnehmern 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 Antwort war, das sich eine Person wünscht, dass der Spieler Ethische Fragen beantworten muss. Nun zum Schluss fragten wir welches Spiel die beste Story ihrer Meinung nach habe. Wir bekamen etliche 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 Antworten wie Candy Crush oder Tetris nicht zur Kenntnis genommen. Die absolute Top-Antwort war *The Witcher 3: Wild Hunt* mit 14 Punkten. Die zweit meiste 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 in die Jahre in der sie erscheinen sind zu gliedern. Wir haben sie nach Jahrzehnte 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.

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 Geschichten 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.

5. Story in Videospielen

5.1. 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, der 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](#)) schreibt er dass es sieben grundlegende Arten von Geschichten gibt.

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*.

5.2. 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 weiter 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.

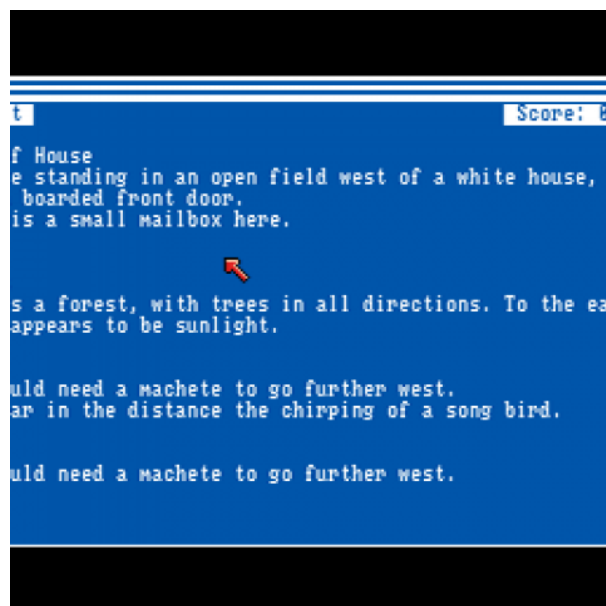


Abbildung 2. Die erste Szene in "Zork" (198X)

5.3. Linearität

Im Theater oder in der Literatur wird eine Geschichte linear erzählt. 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. In Literatur, Theater und Film kann man mehrere Zeitebenen parallel erzählen. Dennoch wird die Geschichte vom Erzähler in einer vorgegeben 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 man in dem Spiel macht. Zudem gibt es Spiele deren Geschichte durch die Handlungen des Spielers beeinflusst werden oder erst durch diese entstehen. 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.

5.4. 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 sogenantem "Motion capturing" das Aussehen und die Bewegung von Schauspielern aufgenommen. 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 3. Motion Capture für "Kingdom Come: Deliverance" (2017)



Abbildung 4. Kampfszene aus "Kingdom Come: Deliverance" (2017)

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.

5.5. 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. 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."

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. Jedoch sind wir uns sicher das

jeder der das Spiel gespielt und das Buch gelesen hat sagen wird das 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 Spiele 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. Schwierigkeiten

In unserem Team gab es einige Schwierigkeiten. Am Anfang hatten wir Mühe eine Thematik zu finden die uns beide interessierte und dann davon noch eine Ableitung zum Thema Wandel. Die erste Idee wurde schon während der Projektwoche verworfen. Die Zweite war ein Missverständnis, da es zwischen uns Kommunikationsfehler gab. Wir hatten die Vereinbarung unterzeichnet und begannen zu arbeiten, doch bei der ersten Zwischenbesprechung wurde klar, dass wir die Lehrperson falsch verstanden hatten. Wir konnten unseren ganzen bisherigen Fortschritt wieder verwerfen und mussten eine neue Vereinbarung aufsetzen und unterzeichnen. Wir hatten nun zwar eine endgültige Vereinbarung, doch kaum mehr als 6 Wochen Zeit die ganze Arbeit zu verfassen. Wir mussten uns also beeilen und die Umfrage möglichst schnell in Umlauf bringen. Weil aber Tobias zu dieser Zeit operiert wurde verloren wir nochmals Zeit, in der wir gemeinsam arbeiten konnten. Nun lief eine Weile alles gut, wir kamen gut voran doch als Tenzins PC abstürzte, verloren wir einen kleinen Teil der Arbeit, die wir zum Glück schnell wieder neu verfasst hatten.

7. Schlusswort

Uns ist klar, dass man mit einer kleinen Umfrage nicht alle Aspekte abdecken kann um diese Arbeit zu fundieren. 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 Leute 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 Spieleentwickler.

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