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 guten Thema. Wir beide lieben Role-playing games und versuchten diese in unser Thema einzubauen. RPG’s sind in den 80er und 90er Jahren sehr 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 und haben somit viel Gaming Geschichte verpasst, da ist uns die Idee gekommen die Veränderung von RPG’s 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 durchzusetzen, jedoch wollten wir unser Thema weiter behandeln. Uns wurde klar das 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 etwas mit E-Sports machen, jedoch waren unsere Meinung zu verschieden und wir hätten keine Arbeit darüberschreiben können. Eine Idee war noch die Produktion von Videogames zu untersuchen. Nun wir haben uns entschieden die Story von Videogames untersuchen indem wir verschiedene RPG’s 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 mit diesem Thema konnten wir das.