8. Story eines Videospiels

Wieso eine geschichte? – Menschen haben schon immer interesse daran. Menschen erzählen sich seit jeher Geschichten. Geschichten in Literatur theater kino gedichte lieder und nun auch in games. Es ist der inhalt der menschen packt und sie interessiert. Kinder lieben geschichten. Mit games haben vielleicht mit geschicklichkeit und denkspiele aber sehr schnell kamen Adventures dabei. Dann hat man sehr früh angefangen geschichten zu erzählen. Auf der einen seite hatte man die geschicklichkeits spiele und auf der anderen seite die Advetures. Und mit den adventures hat es dann angefangen geschichten zu erzählen und bald sind role-playing games dazu gekommen. 2 arten von spiel 1. Eine geschite wird erzählt. 2. du gestalltest die geschichte . Geschichte erzählen mit cutscenes

Wie setzt man die mittel eines games ein um eine geschichte zu erzählen. Was ist der grosse unterschied zwischen geschichte in games und in buch oder film. Film buch theahter = geschichte linear. Im game möglicherweise non linear. Grichisches theater hatten einheit von raum und zeit kein stzenen wechsel geschichte in echtzeit. Sehr einschränkend. Linearität aufbrechen. Szenen wechsel. Unterbruche. Zeit verschieben. Bei spiel speziele form davon vielleicht einheit von zeit aber geschichte ist frei je nach dem ändert sich das. Für storytelling ist es anspruchsvoller eine nonlinerae geschichte zu erzählen in dem der spieler selber eintscheidet wann und was er erlebt. Da gibt es techniken z.b gates die der spieler erst erichen muss bevor es weiter geht in der geschichte. Gibt games in dem geschichten von einem author sind. Geschichten komplet automatisch generiert werden. Auf grund von reaktionen was der spieler macht. Bei spiel will man auch eine gewisse herausforderung haben. Es gibt sehr viele arten wie man storytelling machen kann.

8. Story in Videogames

Wieso gibt es überhaupt eine Geschichte in Videogames? Nun Menschen haben schon immer Interesse 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 Theater stücke aufgeführt und Gedichte geschrieben. Es ist der Inhalt, der den Menschen packt und interessiert. Schon als Kinder lieben wir es Geschichten zu hören.

Games haben vielleicht mit Geschicklichkeit und Denkspielen angefangen jedoch sind Adventures sehr schnell dazu gekommen. Das erste bekannte Adventure ist 1975 erscheinen es ist ein reines Textadventure und heisst «Adventure». Später kamen weiter 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.

Im Theater oder in Literatur wir 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.