1. **Inhaltsverzeichnis**
2. Abstract
3. Einleitung
4. Fragestellung und Hypothese
5. **Motivation**
6. Von Dungons und Dragons zu RPG’s
7. Interactive fiction und Adventure
8. **Story eines Videospiels**
9. **Story vor 10 Jahren**
10. **Story Heute**
11. Games die 5 Kunstform
12. Schwierigkeiten
13. Schlusswort
14. Quellenverzeichnis

Storytelling in games

Text adventure

Point und click adventure

Interctive fiction

RPG

Dungon and dragons

Games zum aluege Zork /Ultima serie/ half-life