

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Michael Caris**

**Idealisiertes Storytelling in in-  
teraktiven Rollenspielen**

2016

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Idealisiertes Storytelling in inter- aktiven Rollenspielen**

Autor:  
**Herr Michael Caris**

Studiengang:  
**Medieninformatik und interaktives Entertainment**

Seminargruppe:  
**Mi12w2-B**

Erstprüfer:  
**Professor Alexander Marbach**

Zweitprüfer:  
**Dipl.-Ing Sieglinde Klimant**

Einreichung:  
Mittweida, 24.02.2016

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Idealized Storytelling in interactive Role-Playing-Games**

author:  
**Mr. Michael Caris**

course of studies:  
**Media Informatics and interactive Entertainment**

seminar group:  
**Mi12w2-B**

first examiner:  
**Professor Alexander Marbach**

second examiner:  
**Dipl.-Ing. Sieglinde Klimant**

submission:  
Mittweida, 24.02.2016

**Bibliografische Angaben:**

Nachname, Vorname:

**Idealisiertes Storytelling in interaktiven Rollenspielen**

Idealized Storytelling in interactive Role-Playing-Games

2016 - 65 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2016

**Abstract**

Diese Bachelorarbeit betrachtet die verschiedenen Formen des Storytellings in unterschiedlichen Medien. Dabei versucht diese Arbeit im Hauptteil zu klären, wie Storytelling klassisch funktioniert. Dabei geht sie auf Roman, Film und Videospiele ein. Im Schlussteil versucht der Verfasser zu erklären, was aus seiner Sicht „Ideales Storytelling“ ausmacht.

---

# Inhaltsverzeichnis

|   |             |
|---|-------------|
| <b>Abstract.....</b>                                  | <b>IV</b>   |
| <b>Abbildungsverzeichnis.....</b>                     | <b>VII</b>  |
| <b>Tabellenverzeichnis.....</b>                       | <b>VIII</b> |
| <b>1 Problemstellung und Definition.....</b>          | <b>1</b>    |
| 1.1 Definition.....                                   | 1           |
| 1.2 Eingrenzung der Betrachtung.....                  | 1           |
| 1.3 Erläuterung der Problemstellung.....              | 2           |
| <b>2 Zielsetzung.....</b>                             | <b>3</b>    |
| 2.1 Voraussetzung.....                                | 3           |
| 2.2 Zielvorstellung.....                              | 3           |
| <b>3 Herangehensweise.....</b>                        | <b>4</b>    |
| 3.1 Was wird betrachtet?.....                         | 4           |
| 3.2 Wie wird betrachtet?.....                         | 5           |
| <b>4 Storytelling.....</b>                            | <b>6</b>    |
| 4.1 Begriffsbestimmung.....                           | 6           |
| 4.2 Lineares Storytelling.....                        | 7           |
| 4.3 Non-Lineares Storytelling.....                    | 9           |
| <b>5 Storytelling in Videospiele.....</b>             | <b>18</b>   |
| 5.1 Klassische Storytelling-Umsetzungen.....          | 18          |
| 5.2 Vergleich der klassischen Storytelling-Arten..... | 22          |
| <b>6 Faktoren des Storytellings.....</b>              | <b>28</b>   |
| 6.1 Spannung.....                                     | 28          |
| 6.2 Setting und Handlung.....                         | 30          |
| 6.3 Charaktere.....                                   | 33          |
| <b>7 Ideales Storytelling.....</b>                    | <b>37</b>   |
| 7.1 Klassische Rollenspiele.....                      | 37          |

---

|  |           |
|--|-----------|
| 7.2 Aktuelle Rollenspiele.....                         | 39        |
| 7.3 Ideales Storytelling.....                          | 40        |
| <b>8 Voraussetzungen für ideales Storytelling.....</b> | <b>42</b> |
| 8.1 Voraussetzungen.....                               | 42        |
| 8.2 Realität.....                                      | 45        |
| 8.3 Bedingungen.....                                   | 46        |
| <b>9 Fazit.....</b>                                    | <b>48</b> |
| 9.1 Realisierbar oder Fiktion?.....                    | 48        |
| 9.2 Zukunftsausblick.....                              | 49        |
| <b>Literaturverzeichnis.....</b>                       | <b>X</b>  |
| <b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>                 | <b>XV</b> |

---

## Abbildungsverzeichnis

|  |    |
|--|----|
| Abbildung 1: Lineares Storytelling.....                              | 7  |
| Abbildung 2: Hypermediale Struktur.....                              | 9  |
| Abbildung 3: Einfache Baumstruktur.....                              | 11 |
| Abbildung 4: Komplexe Baumstruktur.....                              | 12 |
| Abbildung 5: Rückfaltungsstruktur.....                               | 13 |
| Abbildung 6: Vektor mit Seitenpfaden.....                            | 14 |
| Abbildung 7: Das Labyrinth.....                                      | 15 |
| Abbildung 8: Das gerichtete Netzwerk.....                            | 16 |
| Abbildung 9: Kosten von Videospiele.....                             | 26 |
| Abbildung 10:Übersicht der Spannungskurve im klassischen Drama ..... | 30 |

## **Tabellenverzeichnis**

|   |    |
|---|----|
| Tabelle 1: Aufwandsvergleich der Storytelling-Arten ..... | 28 |
| Tabelle 2: Charakterübersicht.....                        | 36 |



# 1 Problemstellung und Definition

## 1.1 Definition

Rollenspiele in der Spielwissenschaft sind eine Spielform, in der reale Menschen in die Rolle einer anderen Figur wechseln. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es sich um einen anderen Menschen, eine fiktive Figur oder einen Gegenstand handelt. In dieser Arbeit sind damit virtuelle Welten (Videospieldwelten) gemeint. Die am meisten verwendete Bezeichnung für solche Spiele ist Computer Role Playing Game (CRPG oder RPG). Hierbei gibt es verschiedene Unterarten von Rollenspielen, wie z.B. das Massive Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG). Diese Arbeit wird sich auf die klassische Version des Rollenspiels beschränken, das heißt auf Spiele, die man alleine vor einem interaktiven Device konsumiert.<sup>1</sup>

## 1.2 Eingrenzung der Betrachtung

Diese Arbeit wirft einen Blick auf die Vorgänger des virtuellen Rollenspieles, auf Romane, Bücher, Filme und einen kurzen Blick auf das klassische „Pen & Paper“ Rollenspiel. Es zeigt weiterhin die verschiedenen Arten des Storytellings auf und untermalt sie mit verschiedenen Beispielen. Diese Arbeit geht nicht auf das Zusammenwirken der unterschiedlichen Arten und Umsetzungen von Mehrfachanwendungen der Non-Linearen Storytelling Arten ein. Sie möchte allerdings einen ersten Einblick gewähren und in den letzten beiden Kapiteln die Frage klären, was ideales Storytelling in den Augen des Verfassers ist und ob es möglich ist, diese Form des Storytellings umzusetzen.

---

<sup>1</sup><https://vimeo.com/16064142>

## 1.3 Erläuterung der Problemstellung

Jesse Schell hat geschrieben: „(In) den meisten erfolgreichen Spieletiteln (...) (gibt) es ein starkes Story-Element.“<sup>2</sup> Somit ist also klar, dass die Handlung in Videospiele einen großen Stellenwert hat. Dennoch scheint die Entwicklung der Handlung immer wieder denselben Regeln zu folgen und, bis auf wenige Ausnahmen, immer das gleiche Rezept zu verwenden. In Filmen wird dem Konsumenten immer ein lineares Erlebnis geboten, an dem er als Zuschauer teilnehmen kann. Aber auch hier werden immer wieder Versuche unternommen, diese Linearität aufzubrechen. Im klassischen Rollenspiel am Tisch mit Stift und Papier entwickelt sich die Geschichte gemeinsam mit den Spielern und einem Meister. Hier hat jeder Spieler das Gefühl und die Freiheit, den Verlauf zu verändern. Das Problem der meisten virtuellen Rollenspiele ist es, nach Auffassung des Verfassers, dass die gebotene Entscheidungsfreiheit sehr schnell als oberflächliche und unwirksame Veränderung enttarnt werden kann. Das Gefühl, dass man als Spieler, als Konsument, die Möglichkeit hat den geschichtlichen Verlauf entscheiden zu beeinflussen, weicht dem Wissen, dass man im Großen und Ganzen immer seinem Schicksal folgen muss. Dieses Problem wird nicht von den Entwicklern und Publishern offiziell fokussiert.

---

2 Schell, Jesse; geb. 02.06.1970 Zitat aus Buch: Florian Glock; Interactive Storytelling in linearen Medien

## **2 Zielsetzung**

### **2.1 Voraussetzung**

Meist sind die Entscheidungen, die der Spieler treffen kann, um auf den Verlauf Einfluss zu nehmen, nur minimal. Wirkt die Vorstadt nobel und hell erleuchtet, oder heruntergekommen (Fable 2). Ist der Charakter böse und egozentrisch oder gutherzig und einfühlsam (Dragon Age). Dies sind die Entscheidungs- und Veränderungsräume zwischen denen ein Konsument von virtuellen interaktiven Medien sich im Moment bewegt. Zu Beginn dieser Arbeit ist der Wissensstand eher als sehr grundlegend zu verstehen. Es ist bekannt, dass Storytelling eine sehr lange Geschichte hat und viele Facetten mit sich bringt. Ein grober Aufbau, wie man eine Story erzählt, ist auch vorhanden, wird aber im Laufe der Arbeit noch einmal aufgegriffen.

### **2.2 Zielvorstellung**

Diese Arbeit möchte betrachten was man aus dem Vorgänger Film und dem klassischen Rollenspiel lernen kann, um in zukünftigen Rollenspielen eine Geschichte zu erzählen, in denen der Spieler Einfluss auf die Handlung nehmen kann, um jedem Konsumenten eine völlig dynamische und einzigartige Handlung zu bieten.

## 3 Herangehensweise

### 3.1 Was wird betrachtet?

In Kapitel 4 wird beobachtet, welche verschiedenen Arten von Storytelling es gibt. Dabei wird auf die lineare Form, genauso wie auf die verschiedenen non-linearen Formen des Storytellings, eingegangen. Diese Storytellingarten sind hauptsächlich in Videospiele wiederzufinden, sind aber nicht ausschließlich dort beheimatet.

In Kapitel 5 beobachtet diese Arbeit die Eigenheiten des Romans, des Filmes und der Videospiele zuerst jeweils für sich und dann in einem Vergleich.

In Kapitel 6 wird betrachtet, welche Faktoren Storytelling ausmachen. Hier wird näher auf die Spannung, die Spannungskurve und den Spannungsbogen eingegangen. Danach wird darauf eingegangen was die Heldenreise im Detail ist. Als Abschluss des Kapitels betrachtet diese Arbeit, welche Archetypen in einer Story vorkommen.

In Kapitel 7 wird beschrieben was ideales Storytelling in den Augen des Verfassers ausmacht. Dabei wird zuerst auf das klassische Rollenspiel eingegangen, welches auch Pen & Paper Rollenspiel genannt wird. Dann wird der Blick auf aktuelle virtuelle Rollenspiele gelenkt. Im Abschluss wird dann daraus erklärt, was ideales Storytelling in den Augen des Verfassers ist.

In Kapitel 8 wird beleuchtet welche Voraussetzungen gegeben sein müssen, um ein ideales Storytelling zu ermöglichen. Im Folgenden wird beleuchtet, wie der Stand der Dinge ist und welche Bedingungen dafür gegeben sein müssten.

Im abschließenden Kapitel 9 wird geklärt, ob es ein realisierbares Projekt ist oder reine Fiktion. Den Abschluss bildet ein kleiner Zukunftsausblick.

## **3.2 Wie wird betrachtet?**

In der Einleitung (Kapitel 1-3) wird beschrieben, was den Leser dieser Arbeit erwartet.

Im Hauptteil (Kapitel 4-6) wird recherchiert. Hierbei wird die Geschichte, wie auch die wichtigsten Faktoren, die andere Verfasser festgestellt haben, beschrieben und beleuchtet. Dabei werden Bücher, Filme, klassische Rollenspiele und die namensgebenden virtuellen Rollenspiele betrachtet.

Im Schlussteil (Kapitel 7-9) wird die Ansicht des Verfassers auf ideales Storytelling beschrieben und die Möglichkeit der Umsetzung bewertet. Darauf folgt ein abschließendes Fazit.

## 4 Storytelling

### 4.1 Begriffsbestimmung

„Storytelling ist die Strategie, das Erzählen als Ersatz oder Unterstützung anderer sprachlicher Handlungsformen einzusetzen.“ – Jürg Häusermann<sup>3</sup>

Storytelling ist der Überbegriff für eine erzählte Geschichte. Ob nun von Vater zu Sohn, von Film zu Kinobesucher oder von Game zu Gamer. Das Geschichten erzählen ist eine lange Tradition der Menschheit, um Wissen und Weisheiten zu transportieren oder um zu unterhalten.

„Das Leben ist eine Bühne, und alle Menschen bloße Spieler.“<sup>4</sup>

Menschen erleben jeden Tag ihre eigene Geschichte. Doch meist ist es eine Geschichte, die sich tagtäglich wiederholt. Um dieser Tristesse zu entkommen lieben Menschen Geschichten, die uns faszinieren und uns Träume und Phantasien mit auf den Weg geben, die Kraft und Mut schenken. Darum gibt es schon seit jeher Menschen, die Geschichten erzählen, um uns aufzumuntern oder aktuelles weiterzugeben. Seien es die Barden im Mittelalter, die umherzogen und ihre Geschichten sangen. Die Theater, die auf einer Bühne die Geschichte zum Leben erwachen lassen, oder ein Film, der uns auf einer Leinwand seine Geschichte erzählt. Seit dem Siegeszug der Videospiele werden auch hier Stories (Handlungsstränge) erzählt, um dem Spieler damit einen Sinn zu geben, das Spiel voranzutreiben.

Dieses Kapitel befasst sich mit den gängigsten Arten von Storytelling, die im Moment auf dem Markt vorhanden sind.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> <http://schreibtraining.net/storytelling-teil-10storytelling-versuch-einer-definition/>

<sup>4</sup> William Shakespeare, englischer Dramatiker und Dichter \*23.04.1564 †23.04.1616

<sup>5</sup> <http://schreibtraining.net/storytelling-teil-10storytelling-versuch-einer-definition/>

## 4.2 Lineares Storytelling

Lineares Storytelling ist die klassische Form des Erzählens. Sie zeichnet sich durch Linearität aus. Es gibt einen Erzählstrang, der kontinuierlich fortgeführt wird und einer klar vorgegebenen Handlung folgt. Sie wird verwendet in Romanen, Filmen und auch in einigen Videospielen.

Im Roman und in Filmen sind die Zuschauer Konsumenten. Sie sind „passiv“. Auf die Story, die den Konsumenten solcher Medien geboten wird, haben die Konsumenten keinerlei Einfluss und sie wird ihnen diktiert. Dabei ist der Verlauf der Geschichte immer exakt derselbe. Unabhängig von der Anzahl des Konsums wird die Story sich niemals verändern.<sup>6</sup>

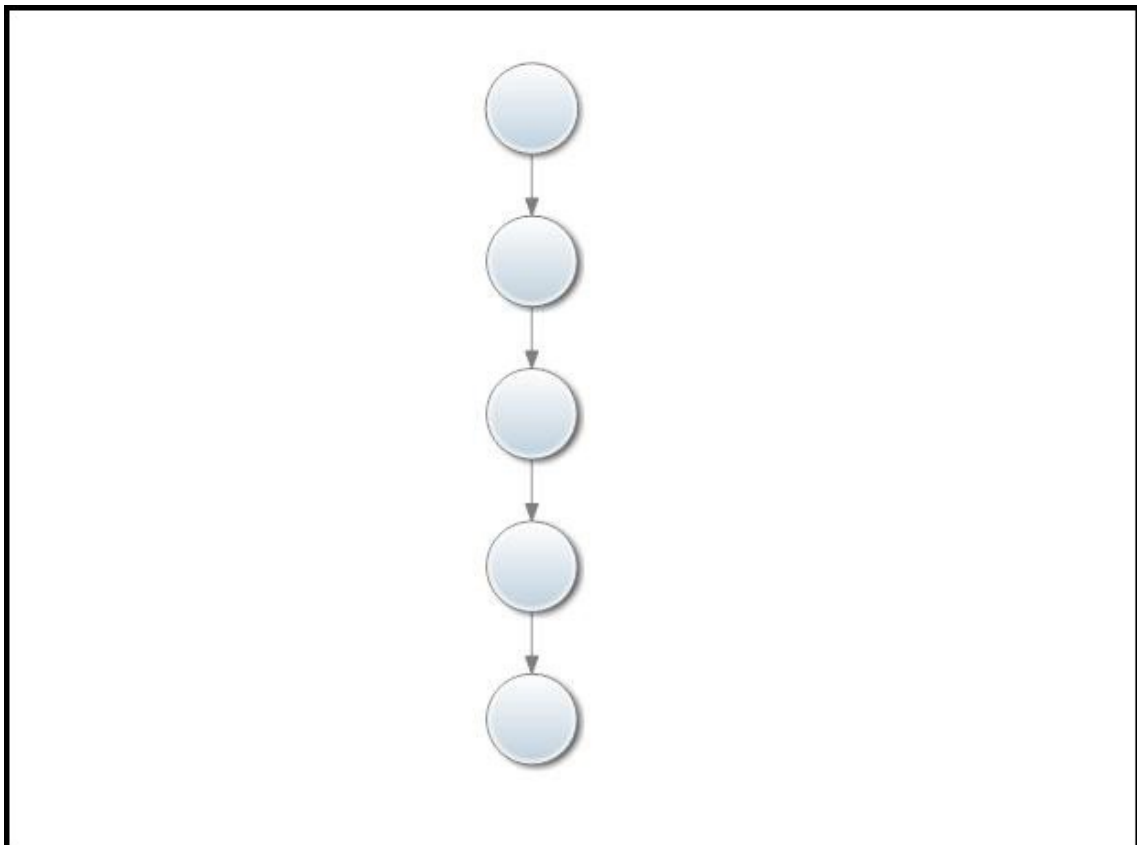


Abbildung 1: Lineares Storytelling

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Lochner, David 2014

<sup>7</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

An der oben abgebildeten Grafik kann man erkennen, wie sich eine solche Geschichte im stark vereinfachten Ablauf verhält. Die Geschichte wird sich anhand einer fest vorgegebenen Linie bewegen, die unveränderlich ist. Das Merkmal dieser Art des Storytellings ist der fest vorgegebene Pfad.<sup>8</sup>

Auch in Videospielen („interaktiven Medien“) ist dies eine weit verbreitete Praxis. Dort existiert das lineare Storytelling in leicht abgewandelter Form, auf die zu einem späteren Zeitpunkt der Arbeit eingegangen wird. Als Beispiel zählt Diablo 3 von Blizzard Entertainment. Hier wird der Spieler mit einer Introsequenz in das Spiel hineingeführt. Dann kann er sich im Menü für eine von 6 Charakterklassen entscheiden und für ein Geschlecht. Die Story wird während des Spieles immer wieder in Dialogen vorangetrieben, in denen sich unser Held mit verschiedensten Charakteren unterhält. Hierbei ist aber fest vorgegeben was unser Charakter sagt. Der Konsument hat keinerlei Einfluss auf die Handlung. Dies ist ein Beispiel für lineares Storytelling.<sup>9</sup>

Ein weiteres Spiel ist Alice Madness Returns. Hier ist der Start vorgegeben und man startet mit Alice in das Abenteuer. Vor und nach jedem Level wird die Story durch kurze Cutscenes vorangetrieben und der Spieler damit bei Laune gehalten. Während der Cutscene ist man nicht in der Lage den Charakter zu kontrollieren oder ihm Befehle zu geben. Man ist zur Passivität verdammt, bis das nächste Level (der nächste Spielabschnitt) beginnt. Dann wird der Konsument in eine Aktivität gezwungen, um das Spiel und damit die Geschichte weiter voranzutreiben.<sup>10</sup>

Lineares Storytelling findet man allerdings nicht nur in Rollenspielen. Es ist auch ein oft verwendetes Mittel in Strategiespielen, (Starcraft 2, Command and Conquer, Age of Empires) Shootern (Battlefield, Bioshock und Call of Duty) und Jump’N’Runs (Super Mario, Sonic, Little Big Planet) und ähnlichen Genres. Diese Genres und Spiele werden in dieser Arbeit aber nicht weiter betrachtet.

---

8 Glock, F.; 2012

9 Blizzard-Diablo 3; 2015

10 Alice Madness Returns; 2015



### 4.3 Non-Lineares Storytelling

Non-Lineares Storytelling ist ein Überbegriff für verschiedenste Strukturen des Storytellings. In diesem Kapitel wird auf einige wichtige Arten eingegangen und anhand von kurzen Beispielen belegt. Non-Linear ist nur ein Begriff von mehreren die in diesem Zusammenhang verwendet werden. Norbert Braun nennt sie „polylinear“. Janet H. Murray benennt sie mit „Multiform“. Oder Lalon Sander nennt sie „multivariante Erzählungen“. Im Folgenden gehen wir auf die einzelnen Storytelling-Formen ein.<sup>11</sup>

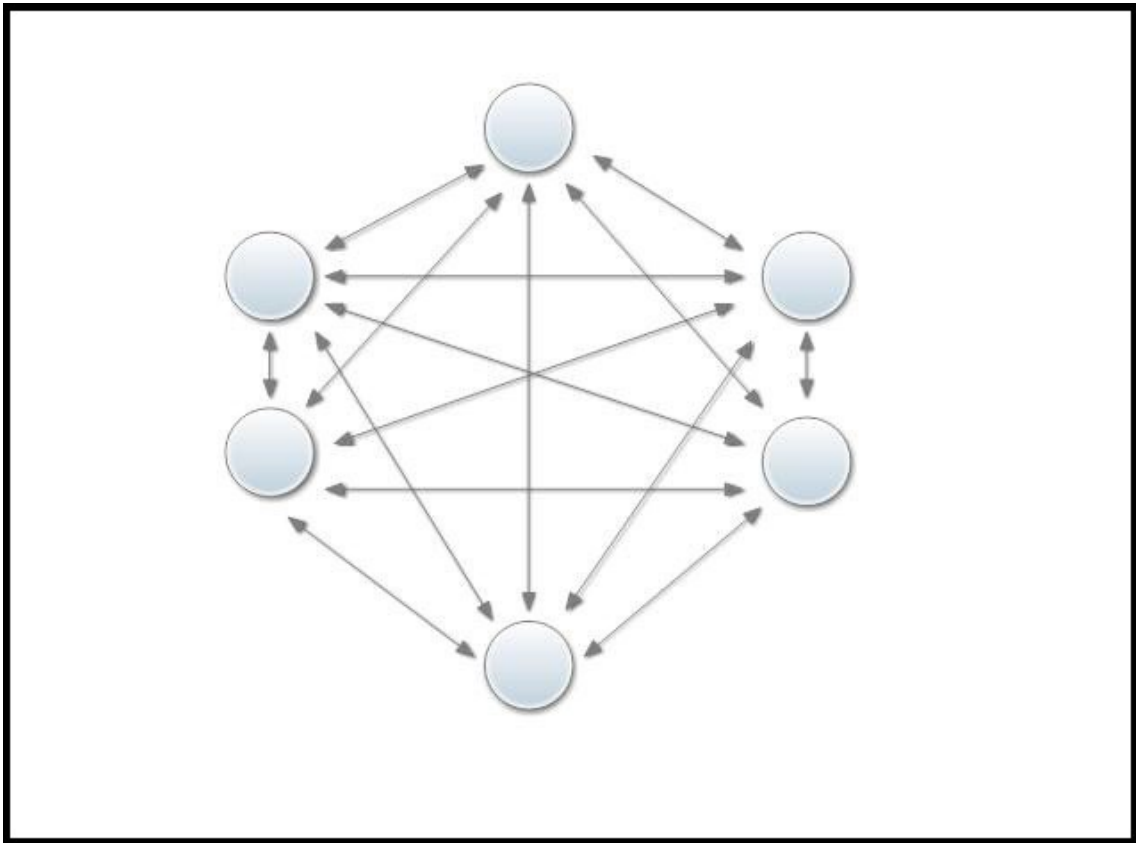


Abbildung 2: Hypermediale Struktur

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>12</sup>

In der obigen Abbildung sieht man eine „Hypermediale Struktur“. Diese zeichnet sich dadurch aus, dass jeder Knotenpunkt mit allen anderen Knotenpunkten vernetzt ist. So ist der Konsument in der Lage von jeder Stelle zu jeder anderen

<sup>11</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>12</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

Stelle zu springen oder auch Teile zu wiederholen. Diese Struktur ist laut Florian Glock nicht geeignet, um kohärente Geschichten zu erzählen. Eine andere Bezeichnung für diese Struktur ist „der vollständige Graph“.<sup>13</sup>

Beispiele für diese Art von Filmen oder Videogames zu finden ist schwer, da diese Form in der Reinform nicht verwendet wird. Ansätze hiervon kann man in Spielen wie „Sid Meiers Pirates“ finden. Hier gelingt es dem Spiel durch logisch verknüpfte Ereignisse viele kleine, sich wiederholende Geschichten zu erzählen. Jede Handlung des Spielers hat Konsequenzen, während die Spielwelt sich selbstständig weiterentwickelt, sodass immer wieder neue und unerwartete Situationen für den Spieler entstehen. So ist es möglich, dass eine Figur einer Stadt, die neue Ideen für Handel und somit Wohlstand hat, zum Gouverneur berufen wird. Dann fährt er mit einem Schiff von seinem Standpunkt zu der entsprechenden Stadt, in die er berufen wurde. Wenn der Spieler oder feindliche Nationen dieses Schiff abfangen und versenken, versinkt die Stadt in Armut. Beschützt der Spieler das Schiff, so floriert die Stadt und der Gouverneur ist dem Spieler gewogen. Dies kann zur Folge haben, dass der Gouverneur dem Spieler seine Tochter vorstellt und man mit ihr ausgehen kann. So schafft „Sid Meiers Pirates“ ohne eine eigene Story, in sich einen teilweise vollständigen Graphen, indem das Videospiel selbst in sich Geschichten erzählt, die sich wiederholen können, sodass man wieder an den Anfang springen kann.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>14</sup> [www.Sidmeierspirates.com](http://www.Sidmeierspirates.com)

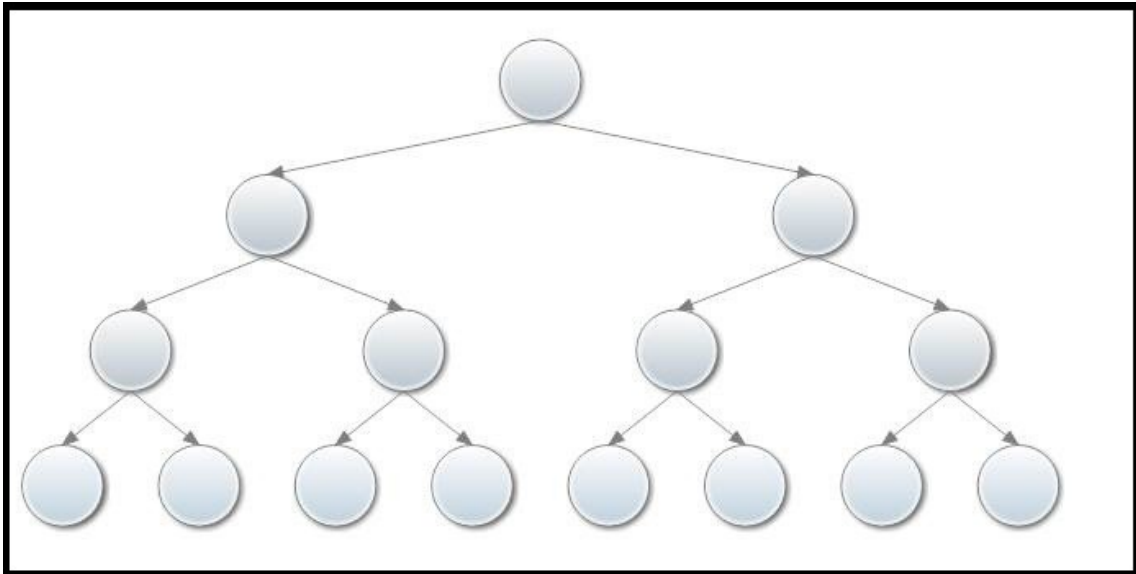


Abbildung 3: Einfache Baumstruktur

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>15</sup>

Eine weitere Struktur ist die Baumstruktur. Der einfachste Fall einer Baumstruktur ist in Abb. 3 aufgezeigt. In der einfachen Variante handelt es sich immer um entweder/oder bzw. ja/nein Entscheidungen. Die Knotenanzahl wächst mit jeder neuen Ebene exponentiell an. Eine Navigation im Kreis ist nicht möglich.<sup>16</sup>

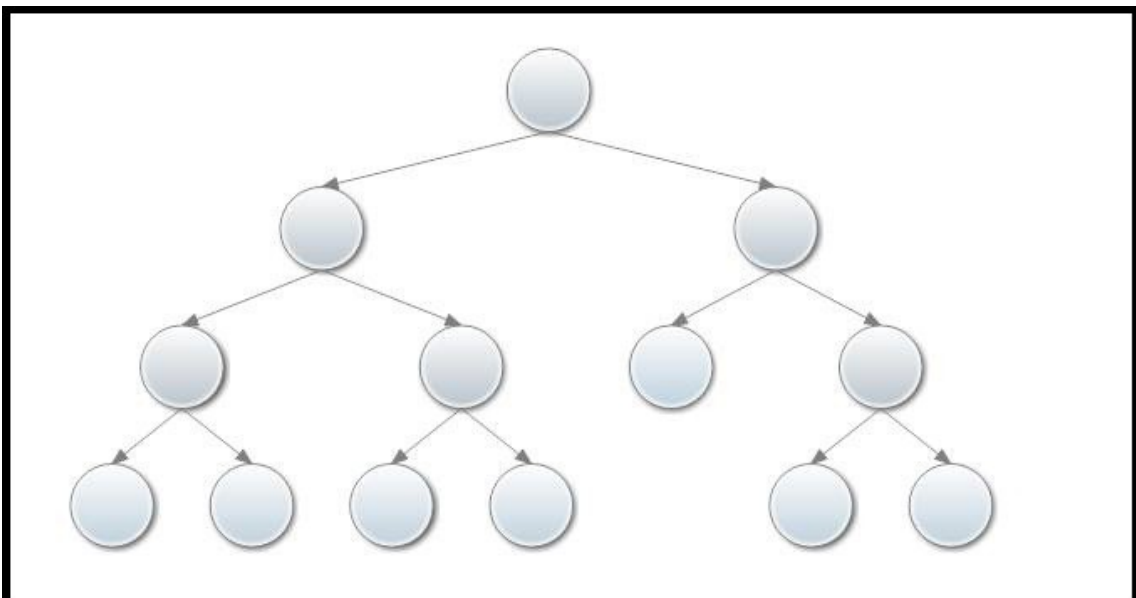


Abbildung 4: Komplexe Baumstruktur

<sup>15</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>16</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>17</sup>

In einer „komplexen Baumstruktur“ gibt es weit mehr Möglichkeiten wie sich der Baum entwickeln kann. Es besteht die Möglichkeit, dass sich verschiedene Sackgassen und mehrfach-Abzweigungen bilden. <sup>18</sup>

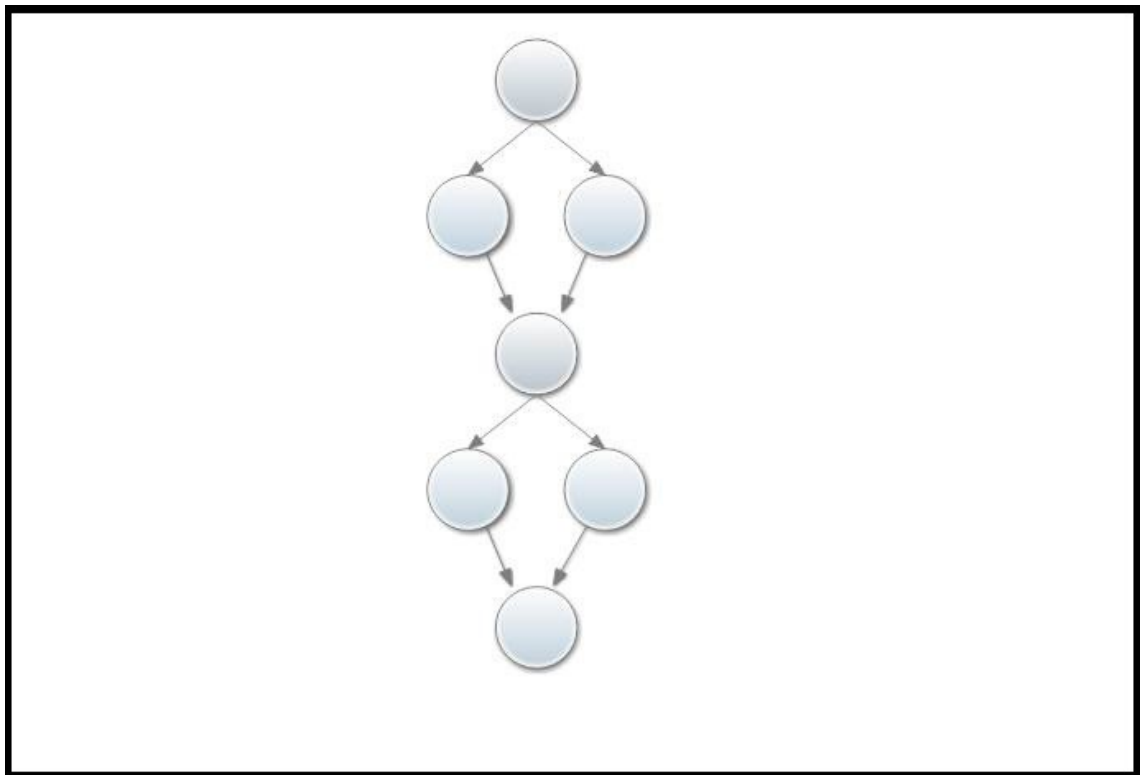


Abbildung 5: Rückfaltungsstruktur

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>19</sup>

Eine Rückfaltungsstruktur ist ein Struktur, die sequentielle Abweichung von der Hauptlinie erlaubt, aber immer wieder zu bestimmten Knotenpunkten zurückführt. Das beinhaltet die Möglichkeit, den Aufwand für den Entwickler minimal zu behalten und gleichzeitig die Illusion der freien Entscheidung aufrecht zu er-

---

17

18 Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

19 Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

halten. Der Konsument hat das Gefühl eine Entscheidung zu treffen, aber hat damit keine Auswirkung auf die Story selbst.<sup>20</sup>

Ein prominentes Beispiel für eine Rückfaltungsstruktur ist „Fable: The Lost Chapters“. In diesem Videospiel steuert man einen jungen Recken auf dem Weg zum Helden bis hin zum hohen Alter. Hierbei bekommt der Spieler immer wieder die Möglichkeit sich für die helle (Gute) oder dunkle (Böse) Seite zu entscheiden. Dennoch, egal wie der Konsument sich entscheidet, die Storyline hat immer den exakt gleichen Verlauf. Lediglich einige Einwohner, die nichts mit der eigentlichen Storyline zu tun haben, reagieren anders auf die Spielfigur. Ist man ein lichter und guter Held, so jubeln einem die Einwohner zu und lieben ihn. Verhält man sich allerdings finster und böse, reagieren sie ängstlich bis panisch, schreien und rufen nach Hilfe oder rennen gar weg.<sup>21</sup>

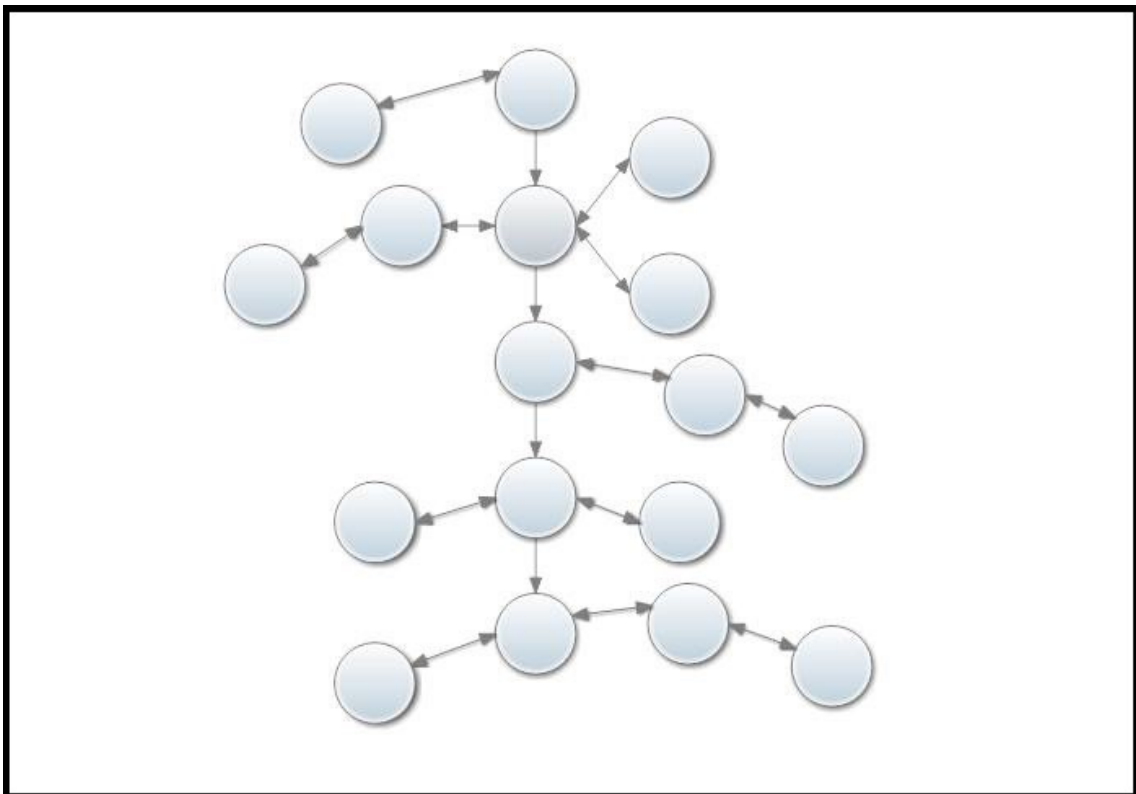


Abbildung 6: Vektor mit Seitenpfaden

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>22</sup>

<sup>20</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>21</sup> Fable; 2015

<sup>22</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

Ein Vektor mit Seitenpfaden beschreibt eine lineare Struktur mit Seitenpfaden. Hier können zusätzliche Informationen oder Randgeschichten abgerufen werden. Ein Beispiel wäre ein linearer Geschichtenverlauf mit vielen Nebenaufgaben, die aber auf die Hauptgeschichte keinerlei Einfluss hat und sie in keiner Weise berührt.<sup>23</sup>

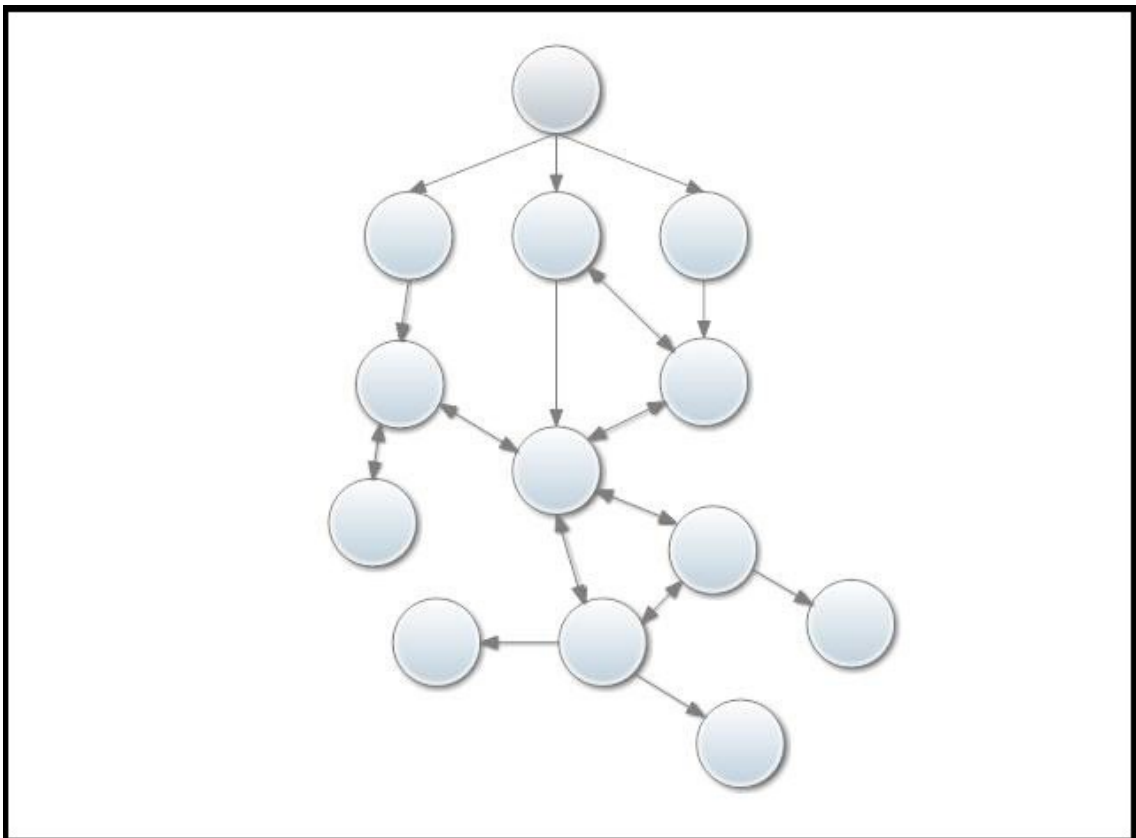


Abbildung 7: Das Labyrinth

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>24</sup>

Eine weitere Form des Storytellings ist das Labyrinth. Hier kann man von jedem Knotenpunkt zu mehreren Knotenpunkten navigieren, um verschiedene Punkte wiederholt zu erleben und sich so in Sackgassen zu begeben oder im Kreis zu

<sup>23</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>24</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

navigieren. Der Fortschritt wird hier sichergestellt, indem man dem Konsumenten ein Ziel vorgibt.<sup>25</sup>

Das bekannteste Spiel, welches diese Storytelling Form verwendet ist Monkey Island. Hier spielt man den Piraten Guybrush Threepwood und erlebt mit ihm gemeinsam Abenteuer. Das Spiel spielt auf fiktiven karibischen Inseln und beschreibt seine Geschichte auf dem Weg zum Piratentum.<sup>26</sup>

Diese Storytelling Form wird sehr häufig in „Point and Click“ - Adventure Games verwendet.

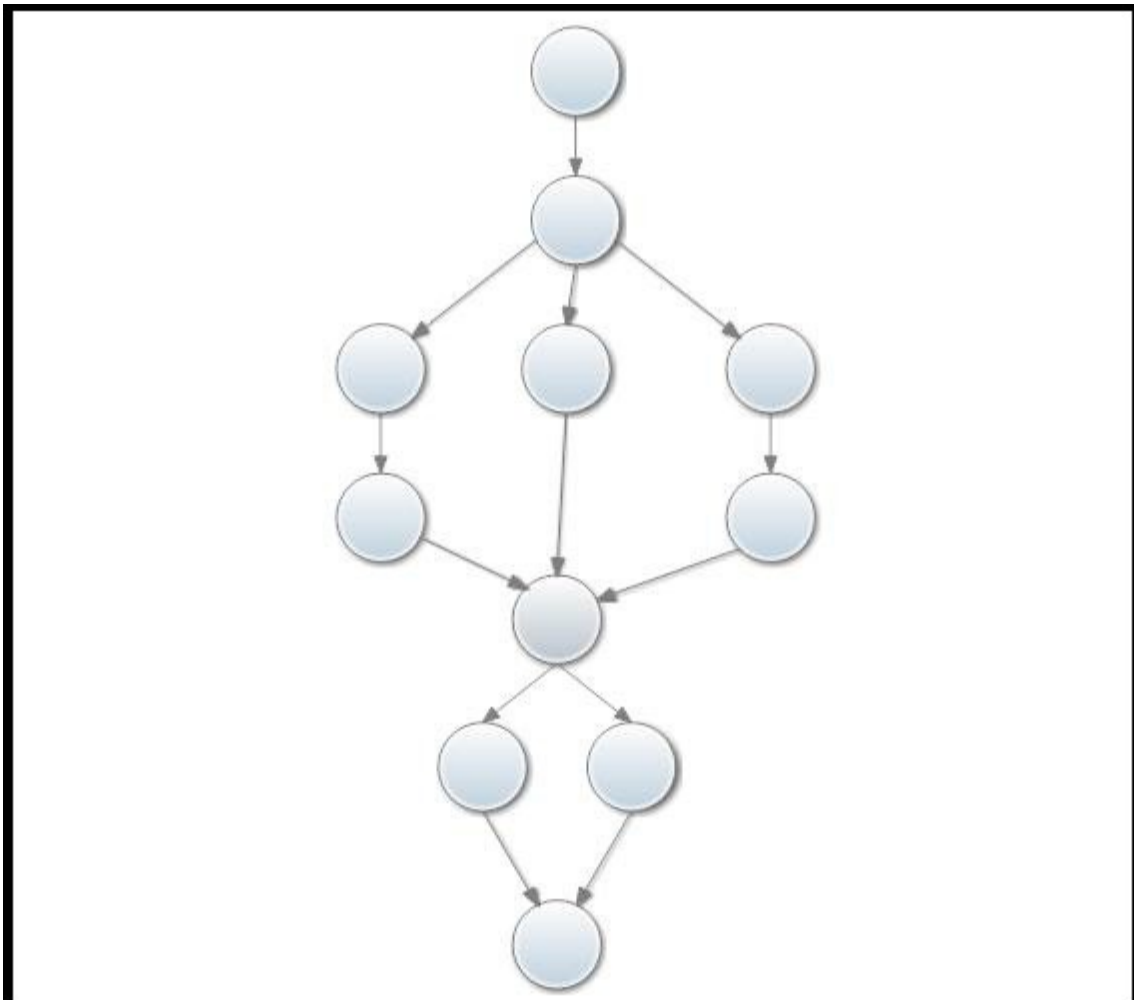


Abbildung 8: Das gerichtete Netzwerk

Quelle: Vom Verfasser erstellt, nach Vorlage Florian Glock<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>26</sup> <http://www.mobygames.com/game/dos/monkey-island-madness>

<sup>27</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

Bei einem gerichteten Netzwerk gibt es immer wieder Knotenpunkte, die zwingend durchlaufen werden müssen. Dazwischen wird dem Konsumenten angeboten, verschiedene Wege zu gehen, wobei aber immer wieder bestimmte Punkte zwingend und unverändert durchlaufen werden müssen.<sup>28</sup>

Ein Beispiel hierfür findet man im Spiel „Dragon Age: Origins“ von Bioware. Nachdem man ein klassenspezifisches erstes Kapitel gespielt und somit den ersten Knotenpunkt erreicht hat, bekommt der Konsument die Wahl, in welcher Reihenfolge man weitere Verbündete für die eigene Sache gewinnt. Dennoch führt jede Wahl unausweichlich zu einem weiteren Storyknotenpunkt, der hier zwar in Nuancen verändert werden kann, aber im Grunde doch immer gleich bleibt.<sup>29</sup>

Jede dieser Arten wird selten einzeln in Videospielen verwendet. Meist nimmt man Mischungen aus den verschiedenen Formen, um eine Storyline zu erzählen. Da eine einzelne selten ausreichend funktionell ist, um alle Facetten, die der Künstler in der Story unterbringen möchte, dort erfolgreich unterzubringen.

---

<sup>28</sup> Glock F.; Interactive Storytelling mit linearen Medien 2012

<sup>29</sup> <http://dragonage.bioware.com/dao>



## 5 Storytelling in Videospielen

### 5.1 Klassische Storytelling-Umsetzungen

In vorigen Kapitel wurde beschrieben, welche Erzählformen es generell geben kann, unabhängig von der Art (Buch, Film, Spiel etc.) des Mediums, welches konsumiert wird. In diesem Abschnitt wird beobachtet, welche Eigenschaften die einzelnen Arten haben.

#### Der Roman

Die Schriftrolle, Papyrus, das Buch. Schrift ist die wohl älteste Art, Wörter für einen längeren Zeitraum festzuhalten. Bücher sind somit die klassischste Form eine Story, eine Geschichte, zu erzählen. „Bücher lesen heißt Wandern gehen in ferne Welten, aus den Stuben, über die Sterne.“ - Jean Paul<sup>30</sup>

Bücher sind, nach der mündlichen Erzählung, die älteste Möglichkeit, Geschichten zu überliefern. Ein Buch erzählt in Worten. Es versucht im Kopf des Konsumenten Bilder zu zeichnen und diese Bilder dann zum Leben zu erwecken, indem die Worte detailliert beschreiben. Wie genau sieht die Umgebung aus, welche Gerüche und Geräusche kann man hören? Wer steht in Sichtweite, was trägt der Charakter? Wie sieht er aus? Das alles wird mit Worten in einem Buch beschrieben. Oft ist eine solche Szenenbeschreibung mehrere Sätze lang. Meist wird aus der Sicht des Helden oder einer Dritten, nicht beteiligten, Person geschrieben, die die Gefühle und Gedanken des Helden kennt. So erfährt der Konsument, was der Held gerade durchmacht, wie er sich fühlt und was er erlebt. Im Idealfall verliert der Konsument sich Satz für Satz in der Geschichte und liest neugierig, was als nächstes passiert. Eine gut geschriebene Story soll den Leser, den Konsumenten, dazu verleiten, sein „Kopfkino“ anzuschalten, seiner Fantasie freien Lauf zu lassen und so ein aufregendes Erlebnis herstellen.

---

30 Jean Paul 21.03.1763-14.11.1825 Deutscher Schriftsteller

Wie die Spannung und das aufregende Erlebnis für den Konsumenten aufgebaut ist, wird in Kapitel 6 beschrieben.

## Der Film

Der allererste Film wurde im Jahre 1895 in Paris gezeigt.<sup>31</sup> Dort begann der Siegeszug des Filmes. Über die Stummfilme, Videokassetten und Rekorder, Kinos und Hollywood, über DVD und Blu-ray, sehen heute Menschen im Kino dreidimensionale Filme und haben Zuhause an ihren Fernsehern rund um die Uhr die Möglichkeit, die Filme ihrer Wahl zu sehen. Die Entwicklung des Filmes in den letzten 100 Jahren ist eine unglaubliche Reise, die heute noch kein Ende gefunden hat. In diesem Abschnitt wird beleuchtet, was den Film aus dem Sichtwinkel des Storytellings ausmacht.

Ein Film erzählt seine Geschichte auf einer Leinwand, einen Projektor oder einem Fernseher im Wohnzimmer. Er erzählt über Bilder, Ton und Stimmungen. Alles was der Konsument wahrnimmt, ist exakt abgestimmt. Jedes Bild hat eine Bedeutung. Jede Einstellung ist durchdacht und ist präzise nach den Vorstellungen des Künstlers umgesetzt. Die Bilder und der Ton, den der Konsument sieht und hört, lassen keine eigene Fantasie zu, sondern es wird eine fertige Vorstellung für den Konsumenten geliefert. Der Film hat wenig Möglichkeiten die Emotionen und Gedanken eines Charakters zu vermitteln. Zum einen kann er durch Gesichtsemotionen, wie zum Beispiel weinen oder lachen, zeigen, wie eine Figur sich fühlt. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass die Stimme der Figur aus dem „Off“ (aus dem Hintergrund) mit einem Text erzählt, was sie denkt oder fühlt. Auch die Dauer einzelner Szenen und Abschnitte ist festgelegt. Durch eine exakt abgestimmte Menge an Bildern, die die Szene hat, welche vom Autor bestimmt wird, wird für den Konsumenten festgelegt, wie lange er eine gewisse Stimmung oder ein Gefühl vermittelt bekommt. Hierbei sind dem Konsumenten keinerlei Freiräume gegeben.

Im Gesamtbild ist der Film die Art von Medium, die sehr wenig kreative Fantasie zulässt. Es gibt Momente, die Zeitsprünge darstellen, in denen man seiner Fan-

---

<sup>31</sup> <http://www.wasistwas.de/archiv-sport-kultur-details/der-allererste-film.html>

tasie freien Lauf lassen kann, um die Lücken zu füllen. Dennoch sind diese eher seltener Natur.

## Das Videospiel

Das Videospiel ist das jüngste Genre (Art) der Medienlandschaft. Seit der Vorstellung von Pong<sup>32</sup>, dem offiziell ersten Videospiel, hat dieses Genre eine lange Entwicklung durchgemacht. Es befindet sich für viele allerdings immer noch in einem Status, an dem es sich die Anerkennung der Konsumenten gewinnen muss, wie der Film seiner Zeit. Dennoch gibt es jedes Jahr mehr und mehr Konsumenten von Videospielen und der Wachstum dieses Marktes ist unwiderlegbar vorhanden. Immer größer und teurer werden die Entwicklungskosten für neue Spiele und haben längst die Produktionskosten von Blockbusterfilmen aus den USA erreicht. Aber auch kleine „Indie“-Games (Spiele mit sehr kleinem Budget) finden bei den Konsumenten anklang.

Ein Videospiel, respektive ein Rollenspiel, erzählt seine Story auf eine ganz eigene Art und Weise. Die meisten Videospiele erzählen die Story über Cutscenes (deutsch: Zwischensequenzen). Cutscenes sind Sequenzen, die den Spielfluss unterbrechen und die Story voranbringen. Der Konsument ist dabei passiv und hört und schaut zu. In den meisten Fällen wird der Konsument in Videospielen mit einer abwechselnden Erzählstruktur konfrontiert. Das heißt er hat einen Gameplay-Abschnitt in dem er einen Level oder etwas vergleichbares bewältigt, danach kommt ein Abschnitt mit einer Zwischensequenz. Zwischensequenzen bringen immer die Story eines Videospieles voran. Es gibt weitere Aspekte, die andere Elemente der Story zeigen. In manchen Videospielen werden wenig Cutscenes gezeigt und Großteile der Story über Textboxen gezeigt, die der Konsument selber lesen kann. Hierbei werden Gespräche mit anderen Charakteren in der Spielwelt simuliert, die aber keinerlei Vertonung besitzen. Meist sind es „Questgeber“, die diese Textboxen besitzen, und dem Spieler erklären, was passiert ist und was nun von dem Spielercharakter erwartet wird. In neueren Videospielen sind diese Gespräche oftmals vertont und so kann der Konsument hören, was für Aufgaben die Spielfigur erwarten. Dies unterscheidet

---

32 <http://www.pong-story.com/>

sich sehr von der Art des Videospieles und von der Größe und finanziellen Ausstattung der Entwicklerteams. Ein Videospiele kann eine sehr variable Spieldauer haben und kann hier sehr schwer eingegrenzt werden. Es ist schwer abzusehen, wie lange ein Konsument genau an einem Abschnitt sitzt, denn jeder Konsument hat einen eigenen Spielstil. So kann Konsument A sich jedes Detail minutenlang anschauen, während Konsument B einfach nur schnell durch den Level rennt. So kann ein Spielunterschied, je nach Spiel und Art des Konsumierens, von mehreren Spielstunden entstehen. Auch hat der Spielehersteller keinen genauen Einfluss auf Kameraposition und Lichtstimmung, die der Spieler innerhalb eines Levels verwendet. Um diese Kontrolle wiederzuerlangen, werden oft Cutscenes verwendet.

Oftmals gibt es neben einer Hauptstory in Videospiele auch noch sehr viele Gegenstände und Informationen, die auch viel über die Hintergründe und geschichtliche Entwicklung der Spielwelt beinhalten.

So gibt es oftmals Bücher und tagebuchähnliche Aufzeichnungen, in denen man Hinweise auf Charakterhintergründe oder geschichtliche Aufzeichnungen der Spielwelt finden und lesen kann. Im Spiel „Skyrim“ findet man sehr viele solcher Bücher, die optional lesbar sind. Im Spiel „Borderlands 2“ kann man in verschiedenen Nebenquests abspielbare Logdateien zu finden. Diese kann man anhören um Hintergrundinformationen zur Spielwelt zu erhalten.

Viele Charaktere in der Spielwelt wissen um Gerüchte oder Hinweise, die sie dem Konsumenten gerne verraten, wenn dieser sie anspricht und danach fragt. In manchen Spielen hat jeder Charakter auch eine eigene Meinung zu einem bestimmten Thema und es wird dem Konsumenten überlassen, was für ihn die Wahrheit ist.

In „Dark Souls I“ und in „Dark Souls II“ geben verschiedene Items Hinweise auf die Geschichte der Spielwelt. Dazu muss man allerdings im Menü die ausführlichen Itembeschreibungen (Item: Gegenstand) lesen.

Manchmal werden interessante Ereignisse auch während der Ladebildschirme gezeigt oder vorgelesen. Hier kann man Gegenstandbeschreibungen lesen, von einem zufälligen Gegenstand den es im Spiel gibt, kurze Hinweise zur Geschichte oder Audiologs aus vergangenen Gesprächen hören. Im Spiel „Mitteler-

de: Mordors Schatten“ kann man während der Ladezeiten Gespräche zwischen verschiedenen Charakteren aus der Vergangenheit des Hauptcharakters hören und verfolgen.<sup>33</sup>

## 5.2 Vergleich der klassischen Storytelling-Arten

In diesem Abschnitt werden die Eigenschaften der einzelnen Arten miteinander verglichen.

### Zeit / Länge

Im Buch kann auf mehreren hundert Seiten alles im kleinsten Detail beschrieben werden. Ein Kinofilm kann unterschiedliche Längen haben. Der Film „Der Schatzplanet“ dauert 91 Minuten<sup>34</sup>. Ein Film mit Überlänge kann bis zu 192 Minuten dauern<sup>35</sup>. Das heißt ein Film hat weit weniger Zeit alles im Detail zu erzählen. Der Film hat aber auch einen Vorteil: Er kann mit einer Szene mehr erzählen, als ein Buch in 3-4 Sätzen. Im Film sieht man auf einem Blick die ganze Szenerie. Kleidung, Personen, Wetter, Umstände, Stimmung, alles das kann der Konsument in einer Sekunde aufnehmen, während ein Buch dafür mehrere Sätze benötigt. Dennoch gleicht das alleine den Unterschied nicht aus.

Wenn man verschiedene Verfilmungen von Büchern mit dem Originalbuch vergleicht, stellt man schnell fest, dass einige Szenen und Ereignisse, die nicht essentiell für die Handlung waren, aber gut um die Charaktere zu verstehen, herausgeschnitten werden. Das Drehbuch wird also, im Vergleich zum Buch, gekürzt, an einigen Stellen sogar geändert. Das liegt an der Zeit. Ein Film hat sehr viel weniger Zeit, eine Geschichte zu erzählen, als ein Buch. In 120 Minuten bekommt man sehr viel weniger untergebracht, als auf 250-400 Seiten.

---

33 <https://www.shadowofmordor.com/de/agegate/>

34 <http://www.amazon.de/Schatzplanet-Special-Collection-Robert-Stadlober/dp/B00007EHF5>

35 <http://www.amazon.de/Der-Herr-Ringe-R%C3%BCckkehr-Blu-ray/dp/B00272N7NG>

Ein Videospiele hat da ganz eigene Voraussetzungen. Mit einer sehr unterschiedlichen Spieldauer hat ein Spiel in vielen Fällen weit mehr Zeit als ein Film, um die Story voranzutreiben. Dennoch besitzt es nicht die Menge an Zeit, die ein Roman mit sich bringt. Der Konsument verbringt sehr viel der bis zu 80 Stunden Spielzeit mit Gameplay-Abschnitten, sodass ein Videospiele nicht die volle Zeit für das Storytelling verwenden kann. Es gibt einige neue Ansätze, die aus Videospiele interaktive Filme machen, wie zum Beispiel „Heavy Rain“. Hier muss man unter Zeitdruck Entscheidungen fällen, die auch nicht immer ganz offensichtlich präsentiert werden, sodass das Spiel eher ein interaktiver Film ist. Diese Mischform wird aber im Weiteren nicht betrachtet. Ein Videospiele wechselt sich meist zwischen einer Sequenz, welche die Story weiter vorantreiben und Sequenzen mit Gameplay, welche den Spieler vor eine neue Herausforderung stellen. Im Kapitel 6 wird der klassische Spannungsbogen beschrieben. Die meisten Videospiele enden hier schon nach 3 Akten. Dies bietet den Spieleentwicklern die Möglichkeit, in dieser Zeit mehr Erzählung und Spannungsaufbau unterzubringen. Dies wird gemacht, da es für den Spieler nicht spannend ist, die Rückkehr des Helden nach dem Besiegen des Endbosses zu spielen.<sup>36</sup>

### **Erzählweise**

Das Buch erzählt in Wortform. Das heißt es beschreibt die Szenerie, die Charaktere, Gefühle und Gedanken, sowie die Gespräche und Vorkommnisse.

Im Film wird in erster Linie mit Bildern erzählt. Der Künstler spielt mit der Stimmung, in dem er Kameraüberblendungen, Musik, schnelle oder langsame Schnitte, Szenerien und Einstellungen wählt, die es ihm ermöglichen, genau die Stimmung zum Konsumenten zu bringen, die er wünscht.

In einem Videospiele kann und muss ein wenig differenzierter betrachtet und gedacht werden, denn hier hat der Künstler nicht immer die exakte Möglichkeit, Kontrolle über die Ansicht des Spielers zu haben. Verwendet der Ersteller von Videospiele Cutscenes, so gelten für ihn dieselben Möglichkeiten, wie für

---

<sup>36</sup> Heavy Rain: <https://www.playstation.com/de-de/games/heavy-rain-ps3/>

einen Regisseur. Wenn der Ersteller sich allerdings dazu entscheidet seine Story in Ingame-Sequenzen (während der Spieler weiterhin die Kontrolle über seinen Charakter behält, und somit weiterlaufen oder die Kamera drehen kann) zu erzählen, gibt man hiermit sehr viel Kontrolle an den Konsumenten und es besteht die Möglichkeit, dass nicht mehr die gewünschte Stimmung beim Konsumenten ankommt. Bei Ingame-Sequenzen gibt es immer die Gefahr, dass der Konsument beschließt schon einmal weiterzulaufen und somit die gedachte Kamera und Szenerie durcheinander zu bringen. Deswegen wird der Spieler oft an der durchgängigen Kontrolle der Spielfigur gehindert.

### **Art des Konsums**

Ein Roman ist ein sogenanntes „Lean Forward“ Medium. Das bedeutet, dass man dieses Medium genießt, indem man mitdenkt und seiner Fantasie freien Lauf lässt. Man liest aktiv und denkt aktiv über das Gelesene nach. Es bedeutet, dass der „Leser“ die Geschwindigkeit und den Flow beeinflussen kann und über das Gelesene selbstständig referieren und sich eine eigene Geschichte daraus zu erlesen.<sup>37</sup>

Der Film ist das exakte Gegenteil zum Roman. Der Film ist ein sogenanntes „Lean Back“ Medium. Der Film gibt vor, was gesehen wird und der Konsument sieht alles und kann sich dabei „zurücklehnen“. Er bekommt alles wissenswerte direkt serviert und muss nicht weiter darüber nachdenken oder Lücken selber mit Fantasie füllen.

Das Videospiel ist nach der Meinung des Verfassers eine Mischform von Lean Back und Lean Forward. In den Cutscenes hat der Konsument ein Lean Back, während er in den Spielabschnitten und in den Abschnitten in denen der Konsument Entscheidungen treffen muss, doch eher ein Lean Forward Medium genießt. So hat man, nach Auffassung des Verfassers, eine Art Mischmedium geschaffen, das beide Arten miteinander vereint und auch hier Spielraum hat, um den Konsumenten zu fordern und ihn dann mit schönen Lean Back Cutscenes für das Bestehen der Herausforderung belohnen kann.

---

<sup>37</sup> <http://research-methodology.net/lean-forward-and-lean-back-media-explanation-of-difference/>

### **Finanzieller Aufwand**

Im Vergleich zu Produktionen für eine Kinoleinwand ist der finanzielle Aufwand für einen Roman eher gering. Meist schreibt ein einziger Autor an einem Roman. In manchen Fällen gibt es zwei oder mehrere Autoren, doch das ist nicht die Regel. Dann muss es von einem oder mehreren Lektoren zur Kontrolle gelesen werden. Danach wird ein Cover erstellt und dann geht das Buch in den Druck für die Läden. Dies ist ein überschaubarer und vergleichsweise kostengünstiger Prozess.

Ein Film ist da weit aufwendiger. Alleine der Kauf des Equipments zur Aufnahme ist sehr kostenintensiv. Auch steigen die Kosten durch die Beteiligung vieler Schauspieler und Kameraleute und dem weit größeren Organisationsaufwand. Requisiten und weitere Notwendigkeiten benötigen auch eine Finanzierung. Das Marketing eines Filmes spielt in der modernen Welt auch eine sehr große Rolle. Trailer wollen gemacht und somit die potenziellen Zuschauer angelockt werden.

Bei Videospielen sind die Kosten sehr unterschiedlich festzuhalten. Von einem sehr kleinen Privatprojekt wie „Mount and Blade Warband“ bis hin zu Giganten von „GTA V“<sup>38</sup>, gibt es eine sehr breite Spanne an finanzieller Investition. Auch hier gibt es einen sehr großen Projektplanungsaufwand, um ein solches Spiel zu planen und viele Mitarbeiter, um ein Videospiel im Ganzen fertigzustellen, außerdem eine große Menge Mannjahre. Mannjahre beschreibt die Zeit, die ein einzelner Mitarbeiter benötigen würde, um das Projekt fertigzustellen. Außerdem ist auch das Marketing wichtig. Ein Spiel wird frühzeitig angekündigt, um eventuell einiges an Feedback von den Vorabversionen zu bekommen und zur Verbesserung des Spieles zu verwenden. Im Schnitt liegt die Investition über der eines Buches, aber unter der eines Filmes.

---

38 <https://www.basicthinking.de/blog/2013/09/19/gta-v-ist-das-teuerste-videospiel-aller-zeiten-und-hat-sich-trotzdem-schon-rentiert/>





Abbildung 9: Kosten von Videospiele

Quelle: Independent<sup>39</sup>

## Human Resources

Um einen Roman zu publishen (Auf den Markt bringen) benötigt es nur sehr wenige Personen. Die ganze Entwicklung ist ein Projekt für einen Autor und eine handvoll betreuender Personen.

Einen Film zu schreiben, umzusetzen und auf den Kino- oder Filmmarkt zu bringen erfordert sehr hohen Aufwand. Man braucht mindestens einen Regisseur, einen Kameramann, einige Schauspieler und einige Leute die den Film schneiden, sowie Menschen, welche die Location herstellen. Die wenigstens Produktionen kommen mit dieser Menge an Menschen aus, da der zeitliche Aufwand sonst zu groß wäre (Ausnahme: YouTube Produktionen). Kino und größere Fil-

<sup>39</sup> Independent

<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/gta-5-is-1-but-what-are-the-most-expensive-video-games-of-all-time-8815504.html>

me brauchen hier noch weit mehr personelle Beteiligung. Leute für Spezialeffekte, mehrere Kameraleute, Catering für die Drehzeiten, Schnitt und Videobearbeitung, Marketing und einige Schauspieler. Stuntleute für die Stunts, Pyrotechniker für Explosionen und Spezialisten für Spezialeffekte. Der personelle Aufwand ist weit höher als für einen Roman.

Das Videospiel hat hier auch wieder sehr größenabhängige human Resource-Aufwendungen. Ein kleines Videospiel kann mit einigen wenigen Allroundtalenten auskommen und ein erfolgreiches Indie-Spiel produzieren. Triple-A Spiele benötigen allerdings einen vergleichbaren Aufwand, wie große Filmproduktionen oder sogar darüber hinaus.<sup>40</sup> Auch in Videospielen werden viele Mitarbeiter benötigt, bei GTA V sogar über 1000 Menschen.<sup>41</sup> Es werden Programmierer, Modellierer, Rigger, Texturer, Gamedesigner, Manager, Marketing-Spezialisten, Tontechniker, Konzeptzeichner, Engine-Entwickler, Storyautoren, Qualitätstester, Spieltester und Leute für die Öffentlichkeitsarbeit benötigt. Je nach Größe des Projektes werden verschiedene Aufgaben auch von einer Person übernommen beziehungsweise bei sehr großen Projekten eine Aufgabe von mehreren Personen. Somit ist eine genaue Schätzung sehr vom Projekt beziehungsweise vom Spiel abhängig.

---

40 <https://www.basicthinking.de/blog/2013/09/19/gta-v-ist-das-teuerste-videospiel-aller-zeiten-und-hat-sich-trotzdem-schon-rentiert/>

41 <http://www.insidegames.ch/gta-5-uber-1000-entwickler-waren-beteiligt/>

Hier die einzelnen Teile noch einmal in der Übersicht.

|                         | Buch             | Film                      | Spiel                          |
|-------------------------|------------------|---------------------------|--------------------------------|
| Zeit/Länge              | Sehr Lang        | Kurz                      | Mittel-Lang                    |
| Erzählweise             | Wörter und Sätze | Bilder, Musik, und Kamera | Bilder, Text, Musik und Kamera |
| Art des Konsums         | Lean Forward     | Lean Back                 | Mischform                      |
| Finanzieller Aufwand    | Klein            | Sehr Hoch                 | Mittel bis sehr Hoch           |
| Human Ressource Aufwand | Klein            | Sehr Hoch                 | Mittel bis sehr Hoch           |
| Technischer Aufwand     | Klein            | Hoch bis sehr Hoch        | Mittel bis sehr Hoch           |

Tabelle 1: Aufwandsvergleich der Storytelling-Arten <sup>42</sup>

---

42 Vom Verfasser erstellt

## 6 Faktoren des Storytellings

Dieses Kapitel befasst sich mit der Frage, welche Faktoren gutes Storytelling ausmachen. Es wird geklärt, worauf bei Storytelling Wert gelegt werden muss. In den einzelnen Kapiteln wird erläutert, welche Dinge zu beachten sind, um diesen Teilaspekt des Storytellings erfolgreich durchzuführen.

### 6.1 Spannung

Eine der wichtigsten Aspekte einer guten Story ist die Spannung. Spannung ist wichtig, um den Konsumenten zu unterhalten und dafür zu sorgen, dass der Konsument das Interesse an dem Inhalt behält.

Bekannt ist hier die so genannte Spannungskurve, die als Referenz genommen wird. Oft wird sie auch als Spannungsbogen bezeichnet. Auch wenn sie in der Literatur oftmals als synonym verwendet werden, so gibt es dennoch Unterschiede, die im Laufe des Kapitels erläutert werden.<sup>43</sup>

Die Spannung im Verlaufe einer Story folgt einem bestimmten Muster, das normalerweise angewendet werden sollte, um eine ideale Story zu erzählen. Hierbei gibt es die Spannungskurve und den Spannungsbogen.

Die Spannungskurve beschreibt den Verlauf der Spannung in einem Werk, der Höhepunkt ist der Punkt, bei welchem der Konsument die größte Hoffnung auf ein positives Ende der Geschichte hat.

Im Unterschied dazu bezweckt der Spannungsbogen nicht, den Verlauf der Spannung in der ganzen Story, sondern das allgemeine Aufbauen, Steigen und folgende Abfallen der Handlung, Kapitelweise zu beschreiben.

Die klassische Erzählweise eines Buches oder eines Filmes, ist die über 5 Akte. In Videospielen wird die Gewichtung zugunsten der Spiebarkeit etwas geändert.

---

<sup>43</sup> <http://wortwuchs.net/spannungskurve-spannungsbogen/>

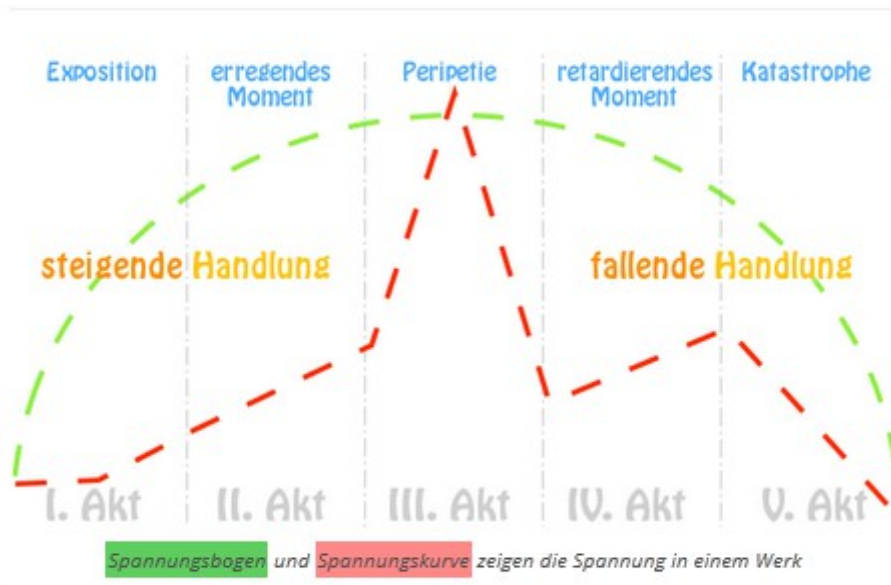


Abbildung 10: Übersicht der Spannungskurve im klassischen Drama

Quelle: Wortwuchs – Dein Deutschportal<sup>44</sup>

Der Spannungsbogen beschreibt hierbei die generelle Spannung, die in den einzelnen Akten herrscht. Sie kann mehr als eine Schablone betrachtet werden. Im Allgemeinen ist die Kurve steigend im ersten und zweiten Akt. Im dritten Akt findet dann der Umschwung statt und dann gibt es eine fallende Handlung, meist in Verbindung mit der Aufklärung der Spannung.

Die Spannungskurve beschreibt den Verlauf der Spannung. Sie beschreibt das Gefühl von Hoffnung (steigend) oder Pessimismus (fallend), wenn man hier vom klassischen Drama ausgeht.

<sup>44</sup> <http://wortwuchs.net/spannungskurve-spannungsbogen/>

## 6.2 Setting und Handlung

In diesem Kapitel wird die Heldenreise nach Campbell beleuchtet. Campbell unterteilt die Heldenreise in 12 Schritte. Diese werden im Folgenden genauer beleuchtet.

### Schritt 1: Die gewöhnliche Welt

Der Held wird in seiner gewohnten Umgebung dargestellt und seine Eigenschaften und Fehler gezeigt. Im späteren Verlauf wird man einen Kontrast zum Beginn feststellen können.<sup>45</sup>

### Schritt 2: Die Berufung

Dem Helden begegnet ein Problem. Dieses Problem kann von innen heraus aus dem Helden selber kommen oder ein Ereignis von außen wirkt auf den Helden ein. In diesem Schritt wird das Ziel klargestellt.<sup>46</sup>

### Schritt 3: Die Weigerung

In diesem Schritt weigert sich der Held dem Ruf zu folgen und sich zu verändern. Aus Angst vor Veränderung oder Angst vor dem Unbekannten oder weil er mit dem Ziel überfordert ist.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>46</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>47</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

#### **Schritt 4: Überschreiten der ersten Schwelle**

Der Held macht die ersten Schritte in die neue Welt. Von hier aus gibt es kein Zurück mehr. Oft wird es auch als erster Wendepunkt bezeichnet. Hier beginnt die eigentliche Reise des Helden.<sup>48</sup>

#### **Schritt 5: Der Mentor**

In diesem Schritt wird der Held durch einen Mentor oder Ereignis ermutigt, seine Ängste zu überwinden. Der Mentor hilft dem Helden durch Ausbildung oder Gegenständen, die ihm auf der weiteren Reise helfen. Der Held wird gewappnet für den nächsten Schritt.<sup>49</sup>

#### **Schritt 6: Proben, Regeln, Verbündete, Feinde**

Der Held lernt die Regeln in der neuen Welt kennen. Eventuell wird er Bewährungsproben bestehen müssen.<sup>50</sup>

#### **Schritt 7: Vordringen zur tiefsten Höhle**

In diesem Schritt kommt der Held dem Ziel nahe und wagt sich in Richtung des Ortes der letzten und entscheidenden Prüfung vor. Dem Ziel seiner Wünsche und Träume und gleichzeitig dem gefährlichsten Ort seiner Reise.<sup>51</sup>

---

<sup>48</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>49</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>50</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>51</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

**Schritt 8: Die entscheidende Prüfung/Die äußerste Prüfung**

Hier muss sich der Held in einem entscheidenden Kampf auf Leben und Tod der letzten Herausforderung stellen. Dieser Schritt ist der Höhepunkt des Films. Der Held muss eine Todesgefahr überleben und stirbt hier einen symbolischen Tod, der es ihm ermöglicht, wiedergeboren zu werden, als ein neuer, besserer Mensch.<sup>52</sup>

**Schritt 9: Die Belohnung/ Das ergreifen des Schatzes**

Nach bestandener Prüfung nimmt er die Belohnung an sich. Den Schatz, den er gesucht hat. Der Grund seiner Reise.<sup>53</sup>

**Schritt 10: Die Rückkehr**

Der Held hat sich verändert, er ist nun wirklich zu einem "Held" geworden. Nun muss er sich den daraus resultierenden Veränderungen stellen. Konflikte werden aufgelöst. Aussprachen finden statt. Es wird Frieden geschlossen oder die Rückkehr des Helden gefeiert. Sollte der Held keinen Frieden mit dem Feind geschlossen haben, kommt es oft zu einer Verfolgungsjagd oder Flucht.<sup>54</sup>

**Schritt 11: Reinigung, Auferstehung, letzte Prüfung**

Das Böse steht noch einmal auf und widersetzt sich dem Helden. Das Böse bringt ihn in Lebensgefahr und der Held muss ein zweites Mal wiederauferstehen, um es endgültig zu besiegen. Aus dieser Erfahrung lernt der Held und verändert sich nun endgültig.<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>53</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>54</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>55</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David



**Schritt 12: Rückkehr mit dem Elixier**

Zum Schluss kehrt der Held mit dem Elixier in seine gewohnte Umgebung zurück. Dies kann von einem eher materiellen Schatz, wie einem Schlüssel, über Weisheit, Freiheit oder Liebe verschiedene Züge annehmen. Hiermit ist der Held in der Lage das Problem, welches zu seiner Reise geführt hat, nun endgültig zu lösen oder zu beseitigen.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

## 6.3 Charaktere

Jede Story lebt von den Personen, den Charakteren, von denen sie handelt. Jeder Charakter übernimmt seine Rolle im Verlauf der Geschichte und erfüllt seinen Anteil an der Faszination der Story. Doch auch abseits der dramaturgischen Wichtigkeit der verschiedenen Charaktere, haben die meisten die Aufgabe, die inneren Konflikte und Unreifen des Helden zu zeigen. Damit wird erreicht, dass der Zuschauer mit dem Helden mitfühlen kann und sich in ihn hineinversetzen kann. Diese Identifikation mit der Figur wird Immersion genannt.

Carl Gustav Jung hat verschiedene Archetypen von Charakteren herauskristallisiert und beschrieben. Laut Jung gibt es sieben verschiedene Archetypen im Storytelling. Wichtig zu beachten hierbei ist, dass diese Archetypen nicht immer in Form von Menschen oder Kreaturen auftreten müssen. Im Folgenden werden die sieben Archetypen nach Jung dargestellt und mit einigen Beispielen untermauert.<sup>57</sup>

### Der Held

Die erste und wichtigste Figur ist "der Held". Der Held ist der Mittelpunkt der Geschichte, die Figur, die die Handlung maßgeblich und entscheidend vorantreibt. Er ist die Identifikationsfigur für das Publikum. Der Held macht im Verlauf der Heldenreise die größte und auffälligste Entwicklung durch. Meist ist ein Ereignis, das ihm widerfährt oder ein Problem das aus ihm heraus kommt der treibende Grund für die Handlung. Helden können auch in Form eines Anti-Helden auftreten oder als Einzelgänger. Sie können auch Außenseiter sein. Egal in welcher Form sie auftreten, sind die Helden die treibende Kraft der Storyline.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>58</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

### **Der Mentor**

Die zweite Figur ist "der Mentor". Der Mentor ist eine Art Lehrmeister oder Trainer des Helden. Er dient dem Helden als Vorbild und Leitfaden. Meist beschützt und belehrt er den Helden auf seine Weise. Oftmals wird der Mentor als alte weise Frau oder weiser Mann dargestellt. Der Mentor steht, laut Jung, für das Gute, das Göttliche, das Erhabene im Menschen.<sup>59</sup>

### **Der Schwellenhüter**

Die dritte Figur ist "der Schwellenhüter". Der Schwellenhüter tritt in Erscheinung, wenn der Held einen Schritt in die neue Welt machen will. Der Umgang des Helden mit dem Schwellenhüter ist wichtig. Meist muss der Held die Kraft des Hüters in sich aufnehmen, um die weitere Reise bestehen zu können. Der Schwellenhüter kann auch in Form einer Katastrophe auftreten und muss nicht zwangsläufig in Charakterform auftreten.<sup>60</sup>

### **Der Herold**

Die vierte Figur ist "der Herold". Er ist der Überbringer der schlechten Botschaft. Seine Aufgabe ist es, den Helden auf die Reise zu schicken. Auch hier kann er in Form eines Ereignisses erscheinen. Es gibt gute, böse und neutrale Herolde. Eine Verknüpfung mit anderen Archetypen ist möglich.<sup>61</sup>

### **Der Schatten**

Die fünfte Figur ist "der Schatten". Der Schatten ist der Gegenspieler des Helden. Meistens ist er der Bösewicht der Geschichte. Manchmal aber auch die ei-

---

<sup>59</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>60</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>61</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

genen Gedanken und Gefühle des Helden. Der Schatten stellt den Helden vor eine weit größere Prüfung als der Schwellenhüter. Er bringt den Helden in eine lebensbedrohliche Situation, die ihn auch verändern kann. Diese Figur kann auch eine Gefahr in Form von Machtgier, Schuldgefühlen und Überheblichkeit darstellen. Es kann sein das sich der Schatten auch in einem anderen Archety-  
pen versteckt hält und erst zu einem bestimmten Zeitpunkt zutage tritt.<sup>62</sup>

### **Der Gestaltwandler**

Die sechste Figur ist "der Gestaltwandler". Der Gestaltwandler ist die komplexe aller Archety-  
pen. Sie verändert sich ständig, meist unter den Augen des Helden. Gestaltwandler sind Charaktere mit zwei Gesichtern. Der Held versucht den Gestaltwandler einzuordnen, was zu Spannung führt. Diese Spannung kann guter oder schlechter Natur sein.<sup>63</sup>

### **Der Trickster**

Die siebte Figur ist "der Trickster". Er ist der Schelm der Geschichte. Die Figur soll die Spannung des Helden oder der Geschichte ein wenig auflockern. Oft nimmt er dabei Einfluss auf andere Figuren. Seine Aufgabe ist es, den Helden wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>63</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

<sup>64</sup> Storytelling in virtuellen Welten; Lochner, David

| Archetyp              | Charakter  | Film   |
|-----------------------|--|--|
| 1. Der Held           | Gru<br>Woody<br>Rango<br>Obi-Wan Kenobi<br>Harry Potter  | Ich- Einfach unverbes-<br>serlich<br>Toy Story<br>Rango<br>Star Wars Episode I<br>Harry Potter |
| 2. Der Mentor         | Qui-Gon Jinn<br>Bohne<br>Dumbledore                      | Star Wars Episode I<br>Rango<br>Harry Potter   |
| 3. Der Schwellenhüter | Balthazar<br>Quirrel                                     | Rango<br>Harry Potter  |
| 4. Der Herold         | Hagrid<br>Eintreffenden Tiere<br>der „Geist des Westens“ | Harry Potter<br>Shrek<br>Rango   |
| 5. Der Schatten       | Lord Voldemort<br>Darth Maul<br>Der Bürgermeister John   | Harry Potter<br>Star Wars Episode I<br>Rango   |
| 6. Der Gestaltwandler | Snape<br>Palpatine<br>Jake                               | Harry Potter<br>Star Wars Episode I<br>Rango   |
| 7. Der Trickster      | Ron Weasley<br>Jar Jar Binks                             | Harry Potter<br>Star Wars I  |

Tabelle 2: Charakterübersicht<sup>65</sup>

Die Tabelle zeigt einige Beispiele der verschiedenen Archetypen und soll zum Verständnis des Kapitels beitragen.

---

65 Vom Verfasser erstellt nach Vorlage von David Lochner

## 7 Ideales Storytelling

Dieses Kapitel befasst sich mit der Fragestellung was ideales Storytelling aus der Sicht des Verfassers dieser Arbeit ist.

### 7.1 Klassische Rollenspiele

Das klassische Rollenspiel, auch Pen & Paper Rollenspiel genannt, ist die Art von Rollenspiel, wo jeder Spieler mit seinen Mitspielern an einem Tisch sitzt und eine Art "Improvisationstheater im Kopf" spielt. Ein Spieler übernimmt dabei die sogenannte Rolle des "Meisters" und die anderen Mitspieler sind Spielercharaktere oder auch "Helden". Zu Beginn einer solchen Runde, die oft über regelmäßige Treffen und über Monate oder sogar Jahre geht, wird ein Charakter erstellt. Dabei erstellt jeder Spieler einen Charakter mit Eigenschaften seiner Wahl. Natürlich gibt es hier Regeln, damit die Charaktere nicht zu stark oder in einer anderen Art und Weise den anderen Spielern überlegen sind, aber, jeder Spieler ist frei in seiner Fantasie, was die Äußerlichkeiten und die Lebensgeschichte seines Charakters angeht. Eine Zwergin, die eine Hand und ein Auge verloren hat und nun auf Abenteuerreise geht, ist genauso denkbar, wie ein Zauberer, der auf Reisen geht um seine Macht zu vergrößern. Der Kreativität der Spieler sind hierbei wenig Grenzen gesetzt. Der Meister wiederum übernimmt die Aufgabe, eine ansprechende Welt zu gestalten, in der sich die Spieler ausleben und genügend Aufgaben zu erledigen haben. Eine mögliche Umgebung und Storyline wäre, dass ein mächtiger Nekromant ein Dorf mit untoten Kreaturen überrannt hat und die Heldengruppe nun versucht ihn unschädlich zu machen. Wenn ihnen dies gelingt stellen sie fest, dass er nur ein kleines Rädchen in einer viel größeren Verschwörung ist. Diese gilt es nun in einer sehr langen Kampagne zu verstehen und zu verhindern.

Das Spielfeld besteht dabei nur aus einigen Würfeln und dem namensgebenden Papier, auf dem die Charakterwerte und Beschreibungen stehen und einigen Stiften. In moderneren Fällen auch noch aus ein paar Figuren, die manch-

mal bei der Visualisierung helfen. Nachdem dieser erste Teil abgeschlossen ist, geht das eigentlich "Spiel" los.

Der Meister beschreibt die Situation. Er beschreibt was die Gruppe sieht, was sie riecht, was sie hört und was die umgebenden Kreaturen tun. Ein Beispiel:

"Ihr betretet die schon etwas heruntergekommene Taverne. Schon von draußen könnt ihr viele Stimmen hören, es scheint es ist viel los heute. Als ihr die Türe öffnet schlägt euch der beißende Geruch von Bier und Erbrochenem entgegen. Die Taverne ist tatsächlich gut gefüllt, die meisten Tische sind gut besetzt, zu eurer Linken spielen einige Bauern eine Runde Skat, eine Gruppe Zwerge stößt mit einem Humpen Bier an einem anderen Tisch an und hinten am Kamin sitzt eine einsame Gestalt in Roben gehüllt alleine an einem Tisch, neben ihm der Tisch ist leer. Es scheint niemand möchte in die Nähe des verhüllten Mannes gehen. Ihr steht am Eingang der Taverne, was wollt ihr tun?"

Hier setzen nun die Spieler ein und entscheiden völlig frei und ohne Einschränkungen was sie tun. Eine Tavernenschlägerei mit den Zwergen oder doch ein friedliches Gespräch mit dem Wirt? Unzählige Möglichkeiten ergeben sich aus jeder Situation und der Kreativität der Spieler sind keine Grenzen gesetzt. Der Meister reagiert auf die Aktionen der Spieler und schlüpft in die verschiedenen Rollen der NSC's (Nicht-Spieler-Charaktere). So ergibt sich über die Zeit eine völlig frei entfaltbare Geschichte, die so niemals ein zweites Mal passieren wird. Die Spieler haben jederzeit die Möglichkeit, einen sehr einschlägigen Eindruck auf die Storyline und auch auf verschiedene NSC zu machen. Eine abgebrannte Siedlung könnte ehemalige Freunde zu Feinden machen und dem Nekromanten vielleicht imponieren und er könnte ihnen anbieten, ihm bei seinen Plänen zu helfen. Storytwists können so von jedem der Spieler und dem Meister kommen und so die Spannung immer aufrechterhalten, was als nächstes passiert. Der Meister hat völlige Freiheit die Story jederzeit zu verändern und anzupassen und ist so völlig unberechenbar. Somit bleibt die Spannung, was wohl als nächstes passiert, immer da.

## 7.2 Aktuelle Rollenspiele

Videospiele, die im Genre (Bereich/Art) der Rollenspiele angesiedelt sind, haben nicht immer den Spielern die Möglichkeit eingeräumt, Entscheidungen zu treffen, die Einfluss auf die Storyline haben. Doch es gibt auch Rollenspiele, die den Spieler Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte nehmen lassen.

Im Rollenspiel *Fable II* hat der Charakter zu Beginn die Wahl, ob er sich durch seine Jugend ehrlich und hilfsbereit schlägt oder den vermeintlich leichteren Weg wählt und die Kriminellen dieses Viertels unterstützt. Je nachdem wie der Spieler sich entscheidet, kommt er so oder so im späteren Spielverlauf noch einmal in diesen Stadtteil. Der Unterschied ist allerdings ersichtlich. War der Spieler gut und hat geholfen der Kriminalität keine Chance zu lassen, so erblüht das Viertel aus der Armut in ein schönes Stadtviertel. War der Spieler allerdings der Kriminalität zugeneigt, so fällt das Viertel in die Hand der Kriminellen und somit in den Verfall. So spielt man in *Fable* immer die Rolle des bösen oder des guten Helden. Ein Zwischenwahl, mit einer Ausnahme, lässt das Spiel aber nicht zu. Dies entspricht der Rückfaltungsstruktur die in Kapitel 4.3 beschrieben wird.<sup>66</sup>

Im Rollenspiel „*Dragon Age Origins*“ wird man zum „Grauen Wächter“ und muss die Streitkräfte Fereldens vereinen, um gegen die „Dunkele Brut“ anzutreten und sie schlussendlich zu besiegen. Auch hier hat man mehrere Wahlmöglichkeiten, wie man mit den einzelnen Charakteren, die einem begegnen oder begleiten, umgehen möchte. Am Ende des Spieles sagt jeder Charakter dem Spieler beziehungsweise Charakter, was er von dem Konsumentencharakter hält. Doch egal was man getan hat, gibt es am Ende immer die Konfrontation mit der Herrin der dunklen Brut. Der Spieler hat zwar eine Menge Wahlmöglichkeiten, doch am Ende mündet es immer in der Konfrontation. Damit entspricht es einer sehr komplexen Form eines gerichteten Netzwerkes, siehe Kapitel 4.3.

<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> <https://www.lionhead.com/games/fable-ii/>

<sup>67</sup> [https://www.dragonage.com/de\\_DE/home](https://www.dragonage.com/de_DE/home)



Dies lässt den Schluss zu, dass aktuelle Spiele dem Konsumenten zwar oft Entscheidungsmöglichkeiten bieten, aber diese die Geschichte nicht maßgeblich verändern, sodass der Spielercharakter letztendlich immer seiner Bestimmung folgen muss.

### **7.3 Ideales Storytelling**

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Thema, was genau ideales Storytelling ausmacht.

Wie schon im Kapitel 7.1 beschrieben, ist das Storytelling, das ein "Meister" in Pen & Paper Rollenspiel betreibt, eines, welches sehr flexibel auf die Aktionen der Spieler reagieren kann und es im Zusammenspiel mit den Spielern zu einer einzigartigen Geschichte formt.

Das Ziel beim idealen Storytelling ist es, nach Auffassung des Verfassers, dem Konsumenten eine einzigartige, auf ihn oder seinen Charakter zugeschnittene, angepasste Story zu erzählen, die er gerne weitererzählt. Diese muss aus dem Spiel heraus erzählt, vom Konsumenten und seinen Entscheidungen begleitet, vom Spiel aufgenommen, angepasst und so idealisiert werden. Hierbei sollte sich die Geschichte an die Faktoren des Storytellings halten.

Die Story muss einen Umriss über die Bedingungen geben, die diese Welt voraussetzt. So muss dem Konsumenten klar sein, in welchem Setting er sich befindet. Es muss ihm klar gemacht werden, in welcher Bedingung er sich befindet und unter welchen Bedingungen die Welt lebt. Ist er unterdrückt? Oder ist er zur Ausbildung in der Heldengilde um ein neuer Held zu werden? Dem Spieler muss der Freiraum gewährt werden, seinen Charakter zu gestalten und sich einige Facetten auszudenken, ohne dass ihn das Videospiel dort einschränkt. Facetten könnten sein, dass er einen aggressiven Charakter oder einen depressiven Charakter spielen kann und im Spiel auch die Möglichkeit bekommt, die Eigenarten seines Spielercharakters voll auszuleben.

Die Geschichte, die der Konsument erlebt, soll an ihn angepasst sein. Das bedeutet, dass sein Verhalten beobachtet und analysiert und daraus eine Geschichte generiert wird, die seinen Stil und seinen Verhalten entspricht. Zum

Beispiel könnte man beobachten, ob der Spieler Kämpfe scheut und versucht zu reden oder ob er einer kriegerischen Auseinandersetzung nicht abgeneigt ist.

Für eine ideale Form des Storytellings ist es wichtig, dass Konsequenzen der Entscheidungen für den Spielercharakter klar ersichtlich sind. Eine hohe Entscheidungsfreiheit, vergleichbar mit der in einem klassischen Rollenspiel, ist essentiell. Als Beispiel kann der Spieler sich entweder den Banditen anschließen und ihnen helfen, die Dörfer zu überfallen, oder er hilft dem Dorf, sie zu vertreiben. Er könnte sich aber auch einschleichen und sie gegeneinander ausspielen, oder aber er schaut sich alles als Unbeteiligter an und hält sich heraus. Egal wie der Spieler sich entscheidet, müssen sich daraus Konsequenzen für die Welt ergeben, sodass der Spieler den Eindruck behält, wahrhaftig Einfluss auf den Werdegang dieser virtuellen Welt zu haben. Das Videospiel kann dem Spieler Ziele anbieten, darf aber niemals ein Ziel erzwingen. Allerdings sollte ein „nicht eingreifen“ eines Konsumenten auch Konsequenzen haben. Beispielsweise könnte eine andere Figur diese Aufgabe übernehmen, oder der Brand, den der Konsument nicht löscht, ein ganzes Dorf zu Asche werden lassen. Sehr wichtig ist es, dass die Entscheidungen klar ersichtlich sind und im Nachhinein auch Konsequenzen nach sich ziehen, die den weiteren Verlauf und den Ruf, den der Charakter in der Welt hat, maßgeblich beeinflussen und somit auch die Story maßgeblich verändern. Dabei ist es nicht ausreichend, einen guten, einen neutralen und einen bösen Pfad zu begehen, sondern frei veränderbare Pfade zu begehen, die verschiedene individuelle charakterliche Ziele zulassen.

## 8 Voraussetzungen für ideales Storytelling

### 8.1 Voraussetzungen

In diesem Kapitel wird beleuchtet, was an Voraussetzungen gegeben sein muss, um ein ideales Storytelling zu ermöglichen.

Um eine "ideale Geschichte" erzählen zu können sind einige Voraussetzungen notwendig. Die Produzenten benötigen eine in sich klare und durchdachte Umwelt und Vorgeschichten der Spielwelt. Diese ist unerlässlich, um eine in sich geschlossene und runde Grundstory zu bilden, die sich durch die Spielwelt zieht. Diese sollte dem Konsumenten ausgiebig vorgestellt und gezeigt werden, bevor er sich eine Spielfigur erstellt. Der Konsument sollte eine Ausgangssituation vorgestellt bekommen oder eine Auswahl an Startpunkten, in der er sich als Startcharakter erzeugen und dann auch entwickeln kann. Wenn es keine charakterliche Vorgeschichte gibt, was an sich eine sehr gute Voraussetzung für eigene Charakterentwicklung ist, sollte dies begründet sein. Eine Begründung wie bei „Fable: The Lost Chapters“ (Der Charakter fängt als kleiner Junge an) oder ähnlich wie bei „Gothic“ (Gedächtnisverlust) sind dort nur einige gute Ansätze. Auch eine Möglichkeit wäre zwischen verschiedenen Startansätzen wie bei „Dragon Age: Origins“ zu wählen, allerdings sollte dies dann eine relativ große Auswahl sein, die die Geschichte auch im späteren Verlauf berücksichtigen muss. Ideal wäre es, nach Meinung des Verfassers, beides als Vorgeschichte unterzubringen und dem Konsumenten schon in seiner charakterlichen Jugend die Wahl zu lassen und Entscheidungen zu treffen. Zusammenfassend ist zu sagen, dass die Umwelt und Vorgeschichte eine gut ausgearbeitete und hochwertig produzierte sein muss, um dem Konsumenten eine Grundlage für gutes Rollenspiel und somit für ideales Storytelling zu bieten.

Für das Storytelling in Idealform sind erfahrene Storyteller und Entwickler von Vorteil. Die Vorteile eines erfahrenen Storytellers, am besten auch mit Erfahrungen im klassischen Rollenspiel, ist deshalb von Vorteil, da diese Person schon Erfahrungen mitbringt, welche Wendungen ein klassisches Rollenspiel haben

kann. Somit kann ein solch geschulter Storyteller auch das ideale Storytelling besser einschätzen und Möglichkeiten bedenken, die andere nicht direkt ersehen können. Natürlich ist ein Erfolg im idealen Storytelling auch ohne Erfahrung möglich, aber die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Projektes ist mit erfahrenen Kräften deutlich erhöht.

Um ideales Storytelling zu ermöglichen braucht man einen „Meister“, wie bei einer klassischen Rollenspielrunde. Da dies aber schwerlich möglich ist, muss eine andere Lösung gefunden werden. Die erste Überlegung wäre eine komplexe Baumstruktur (s. Kapitel 4.3.) zu verwenden, um ein Storytelling der „idealen Form“ zu konstruieren. Doch schon bei einem kurzen Spiel wäre der benötigte Programmieraufwand und auch Schreibaufwand unwahrscheinlich groß. Wenn man nur von jeweils drei Wahlmöglichkeiten ausgeht, in Form einer guten, neutralen und bösen Entscheidungsweise, kommt man alleine schon bei 10 möglichen Entscheidungen mit großem Einfluss auf  $3^{10} = 59.049$  verschiedene Knotenpunkte. Bei einer Story eines normalen Rollenspielformates sollten es weit mehr Entscheidungen sein. Somit ist klar, dass ein solcher Aufwand selbst für größere Studios sehr schwer umzusetzen wäre. Was als Lösung übrig bleibt, ist eine intelligente KI (künstliche Intelligenz), die in der Lage ist, auf die Aktionen des Spielers angemessen zu reagieren.

Um eine geschichtlich fundierte, ausgearbeitete Grundwelt, die trotzdem noch ausreichend Sandbox Charakter mit sich bringt, mit einem idealen Storytelling zu versehen, benötigt man eine intelligente KI, die die Aufgaben eines Meisters im klassischen Rollenspiel übernehmen kann. Eine solche KI müsste in der Lage sein, alle Charaktere und Umwelten zu erfassen und aus den Eigenarten und Lebensweisen der, in dieser Welt platzierten und mit Persönlichkeiten ausgestatteten, Figuren, Aufgaben und Ereignisse zu generieren, die dem Konsumenten begegnen können. Sie muss in der Lage sein, die verschiedenen Aufgaben entsprechend zu gestalten, dass sie auf den Konsumenten zugeschnittene Aufgaben erstellen kann. Natürlich sollte sie auch Quests generieren, die nicht dem Spielstil des Charakters entsprechen, um ihm die Möglichkeit zu bieten seinen Stil zu verändern und so eine Entwicklung des Charakters zu vollziehen. Um ein ideales Storytelling zu erstellen ist es notwendig eine künstliche In-

telligenz zu erzeugen, die in der Lage ist selbstständig Quests (Aufgaben) für den Spieler zu erstellen.

Doch das alleine macht eine ideale Geschichte nicht aus. Eine ideale Geschichte orientiert sich auch an der Spannungskurve und der Heldenreise, wie in Kapitel 6 beschrieben. Sie muss also auch nach einer gewissen Eingewöhnungszeit des Spielers in die Welt eine große Plotline (langfristige Geschichte) bauen, die in einem großen Finale endet. Der beste Weg wäre, die KI einige Spielstunden Daten sammeln zu lassen und den Spieler die Welt auf seine Weise ein wenig kennenlernen zu lassen, mit einfachen Quests die dem Spieler angeboten werden. Ab einem bestimmten Zeitpunkt muss dem Spieler dann eine fortlaufende Story mit spannenden und oftmals auf ihn zugeschnittenen Aufgaben gebaut werden, die der Heldenreise und dem Spannungsbogen entsprechen muss. Dabei sollten einige Charaktere vorgestellt werden, die den klassischen Figuren, wie in Kapitel 6.1.2 beschrieben werden, entsprechen. Das sind komplexe Aufgaben, die eine KI übernehmen müsste. Diese KI muss in der Lage sein, selbstständig aus den Aktionen des Spielers zu lernen und daraus eine einmalige Geschichte zu gestalten, die so nur sehr unwahrscheinlich ein zweites Mal passieren kann. Um ein solches Projekt umzusetzen sind sehr fähige, geschulte und professionelle Entwickler unerlässlich. Außerdem wären einige Verhaltensforscher und psychologische Fachleute eine gute Hilfe, da diese Fachkräfte gute Unterstützung in den analytischen Fähigkeiten der KI geben können. Diese Fachkräfte sind in der Lage Spieldaten und menschliche Verhaltensweisen zu analysieren und daraus neue wichtige Daten für die KI zu verarbeiten.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass die KI in der Lage sein muss die Spielerfahrung, die der Konsument erfährt, vorausszusehen um die gewünschte Spielerfahrung der Spieleentwickler erfolgreich herüberzubringen.<sup>68</sup> Schell beschreibt hier die Notwendigkeit der regelmässigen Überprüfung des Spielerlebnisses mit zwei einfachen Fragestellungen:

- Welche Zentrale Erfahrung will ich dem Spieler vermitteln?
- Welche Erfahrung vermittelt das Spiel bis jetzt?

---

68 s. Jesse Schell; The Art of Game Design

Wenn die Antworten auf die beiden Fragen nicht identischer Natur sind, muss die Spielerfahrung neu überdacht werden. Es ist wichtig, das klar ist welche Spielerfahrung gemacht werden soll, und das auch bei der idealen Form des Storytellings berücksichtigt werden muss. Dies bedeutet das diese Ki auch in der Lage sein muss teilweise die Fähigkeiten eines Gamedesigners anzunehmen.

## 8.2 Realität

Ein solches Projekt ist nach Wissen des Verfassers noch nicht gestartet worden. Es gibt Projekte in Richtung der komplexen Wirtschaftskreisläufe. Das Videospiel „Kingdom Come Deliverance“<sup>69</sup> versucht Änderungen am Wirtschaftskreislauf effektiv zu simulieren. Tötet der Konsument beispielsweise den Schmied, so werden alle Schmiedeerzeugnisse bald nicht mehr vorhanden sein, bis ein neuer Schmied gefunden wurde. Dies beeinträchtigt dann wiederum die Armee, die dann keine neuen Waffen und Rüstungen mehr bekommt und auch die Pferde, die keine neuen Hufeisen bekommen können.

Die KI, welche für ideales Storytelling benötigt wird, entspricht einer KI die in der Lage sein muss, menschliches Handeln aufzufassen und Konsequenzen zu erfassen und umzusetzen. Dies erfordert eine künstliche Intelligenz, die einem selbstständigen Roboter ähnlich ist. Es gibt bereits lernfähige künstliche Intelligenzen, doch eine solche KI ist aufgrund der hohen Entwicklungs- und Testkosten noch nie programmiert worden.

Einen anderer Weg, eine Story zu schreiben, die alle möglichen Wege, die ein Konsument einschlagen könnte vorherzusehen, grenzt an ein unmögliches Projekt. Um ideales Storytelling zu realisieren, ist eine „Meister“-Figur, wie im klassischen Rollenspiel, unerlässlich. Eine mögliche Umsetzung wäre, eine Art kooperatives Spiel zu entwickeln, in der einer die Figur des Meisters übernehmen kann und der andere als Spielercharakter durch die Welt geht. Doch der „Meister“ müsste ein sehr komplexes Tool an die Hand bekommen, um die Welt an-

---

69 <https://www.kingdomcomerpg.com/game/overview>

zupassen, welches auch wieder, mit momentanen Mitteln, als sehr teuer und sehr schwer umzusetzen zu beschreiben ist.

Mit dem momentanen Stand der Technik ist es noch nicht möglich, ein ideales Storytelling in einem Videospiel unterzubringen. Dennoch gibt es Spiele die auch heute schon in der Lage sind, in sich spannende Geschichten zu erzählen.

### 8.3 Bedingungen

Die technische Entwicklung geht in der heutigen Zeit rasend schnell voran und viele Dinge die man noch vor einem Jahr als unmöglich bezeichnet hat, sind nun im Bereich des Möglichen.

Um idealisiertes Storytelling umzusetzen, müsste die Technik ein Entwicklungsstadium erreicht haben, in der sie in der Lage ist künstliche Intelligenz mit einem Storybuilder, einem Leveldesign-Tool und einem Questdesign-Tool zu verbinden. Dabei muss sie lernfähig sein, Daten erfassen und verarbeiten können, und immer die veränderten Bedingungen der Spielwelt im Blick haben, um der Rolle eines "Meisters" im klassischen Rollenspielsinne gerecht zu werden.

Außerdem ist ein erfahrenes und ausgeklügeltes Team wichtig, das eine genaue Richtung und Idee verfolgt. Ein möglichst vielseitiges Team, das auf ihren Gebieten eine gute Fachkenntnis erlangt hat und eine Projektleitung die bereit ist, sich alle Ideen der verschiedenen Fachbereiche anzuhören und so eine rundum und ganzheitlich Lösung zu erstellen, die durchdacht und ausgeklügelt ist.

Natürlich wird hierfür eine nicht kleine Summe an Projektkosten anfallen, die auch gedeckt sein muss. Es werden nicht nur Fachkräfte für ein solches Projekt benötigt, sondern auch gutes Equipment für die einzelnen Entwickler. Hierfür ist ein geduldiger und ausdauernder Finanzierer (oder mehrere) unerlässlich. Ein unter Zeitdruck arbeitendes Team wird sehr wahrscheinlich keine vollständige

Lösung finden können, sondern nur eine weitere Variante des vorhanden hervorbringen, die keine „ideale Storytelling“-Version ist.



## 9 Fazit

### 9.1 Realisierbar oder Fiktion?

Ist ideales Storytelling in virtuellen Rollenspielen eine realisierbare Idee oder doch nur reine Fiktion?

Mit dem momentanen Stand der Technik ist eine Realisierung durch eine künstliche Intelligenz als Spielmeister, die in der Lage ist die Spielwelt so zu verändern, dass man als Konsument wirklich das Gefühl bekommt, etwas zu verändern und nicht nur einem bestimmten Pfad zu folgen, noch nicht möglich, beziehungsweise noch nicht bezahlbar. Der Entwicklungsaufwand ist recht groß, dennoch kann sich der Verfasser durchaus vorstellen, dass es Forschungsprojekte in dieser Richtung bald geben wird, denn dieses Feld bietet durchaus Möglichkeiten auch in der Psychologie und Verhaltensforschung, die auch für solche Institute interessante Ergebnisse liefern könnten. Wie verhält sich ein Konsument, wenn er genau weiß, dass er sich in einer lebenden virtuellen Umwelt befindet, in der er Konsequenzen tragen muss? Wie verhält er sich, wenn man die Regeln dieser Umwelt verändert, zum Beispiel dann, wenn ein Krieg ausbricht?

Doch auch als reines Spieleprojekt wäre ein Versuch, ein ideales Storytelling und eine "lebende Umwelt", die ein solches Unterfangen mit sich bringt, ein sehr spannendes Projekt, das sicherlich in der Zukunft einmal von einer Projektgruppe aufgegriffen wird. Noch ist die Forschung nicht so weit, dass man so etwas ohne übermäßigen Aufwand auf die Beine stellen könnte, aber in einigen Jahren wird dies eventuell möglich sein.

Ein ideales Storytelling in virtuellen Rollenspielen auf einer Einzelspielerplattform ist realisierbar, aber nicht mit den heutigen Mitteln.

## 9.2 Zukunftsausblick

Die Welt der Videospiele erfreut sich eines großen Wachstums und auch der Markt der virtuellen Rollenspiele wird ständig mit neuen Spielen verstärkt. Viele dieser Entwickler kennen die klassischen Rollenspiele und würden eine solche Erfahrung sicherlich gerne an die PC-Spieler geben. Dabei gibt es sehr vielfältige und verschiedene Ansätze dem Spieler zu suggerieren, er hätte völlige Freiheit. Dennoch hat er sie nach heutigem Stand der Technik nicht, aber er würde sie von den Spieleherstellern bekommen, wenn es eine Möglichkeit gäbe, die Umwelt einer kontrollierten aber nicht linearen Entwicklung zu unterziehen. Diese Möglichkeit wird in der Zukunft entwickelt werden und es werden immer größere und komplexere Werke erscheinen, die langsam mehr und mehr Freiheit an den Spieler geben können. Eines Tages wird man dem Ideal des Storytellings nicht nur näher kommen, sondern in der Lage sein es zu erreichen.

---

## Literaturverzeichnis

### Monografien

#### **[Aylett, R.; 2010]**

Aylett, Ruth; Lim, Mei Yii; Louchart, Sandy; Petta, Paolo; Riedl, Mark (Hg.) (2010): Interactive storytelling. Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010, Edinburgh, UK, November 1 - 3, 2010 ; proceedings. Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling; ICIDS. Berlin: Springer (Lecture notes in computer science, 6432). Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10427897>.

#### **[Crawford, C.; 2003]**

Crawford, Chris (2003): Chris Crawford on game design. Indianapolis, Ind.: New Riders (Safari Tech Books Online). Online verfügbar unter <http://proquest.safaribooksonline.com/0-13-146099-4>.

#### **[Eick, D.; Baloch, F.; 2014]**

Eick, Dennis; Baloch, Frank (2014): Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien. Konstanz: UVK-Verl.-Ges (Praxis Film, 81). Online verfügbar unter <http://www.digitaleserzaehlen.de>.

**f**

#### **[Ganguin, S.; 2010]**

Ganguin, Sonja (2010): Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH Wiesbaden. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-531-92433-5>.

**[Glock, F. 2012]**

Glock, Florian (2012): Interactive Storytelling mit linearen Medien. Möglichkeiten und Probleme der Entwicklung interaktiver Geschichten mit Realfilm-Videos. München: AVM.

**[Hagenbüchle, W.; 1991]**

Hagenbüchle, Walter (1991): Narrative Strukturen in Literatur und Film. Schilten, ein Roman von Hermann Burger ; Schilten, ein Film von Beat Kuert. Univ., Diss.--Zürich, 1990. Bern: Lang (Narratio, 4).

**[Kampf, R.; 2013]**

Kampf, Robert (2013): Das computerspiel - medienform des 21. jahrhunderts. [S.I.]: Grin Verlag.

**[Lochner, D. 2014]**

Lochner, David (2014): Storytelling in virtuellen Welten. Konstanz: UVK-Verl.-Ges (Praxis Film, 69).

**[Miller, C.;2004]**

Miller, Carolyn Handler (2004): Digital Storytelling. A Creator's Guide to Interactive Entertainment.1. Aufl. s.l.: Elsevier monographs. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10128120>.

**[Roling, M.]**

Roling, Michael: Interactive Storytelling in (non) linearen Medien.

**[Schell, J.; 2015]**

Schell, Jesse (2015): The art of game design. A book of lenses. 2. ed. Boca Raton, Fla. u.a: CRC Press.

**Internetliteratur****[Alice Madness Returns]**

<http://www.ea.com/alice>

**[Blizzard Entertainment]**

<http://eu.blizzard.com/de-de/>

**[Der erste Film]**

<http://www.wasistwas.de/archiv-sport-kultur-details/der-allererste-film.html>

**[Der Schatzplanet]**

<http://www.amazon.de/Schatzplanet-Special-Collection-Robert-Stadlober/dp/B00007EHF5>

**[Dragon Age: Origins]**

<http://dragonage.bioware.com/dao>

[https://www.dragonage.com/de\\_DE/home](https://www.dragonage.com/de_DE/home)

**[Der Herr der Ringe]**

<http://www.amazon.de/Der-Herr-Ringe-R%C3%BCckkehr-Blu-ray/dp/B00272N7NG>

**[Dokumentarfilm über Rollenspieler]**

<https://vimeo.com/16064142>

**[Fable: The Lost Chapters]**

<https://www.lionhead.com/games/fable-ii/>

**[GTA V]**

<https://www.basicthinking.de/blog/2013/09/19/gta-v-ist-das-teuerste-videospiel-aller-zeiten-und-hat-sich-trotzdem-schon-rentiert/>

<http://www.insidegames.ch/gta-5-uber-1000-entwickler-waren-beteiligt/>

<http://www.rockstargames.com/V/de>

**[Gothic]**

<http://www.gothic.de/>

**[Heavy Rain]**

<https://www.playstation.com/de-de/games/heavy-rain-ps3/>

**[Kingdom Come Deliverance]**

<https://www.kingdomcomerpg.com/game/overview>

**[Lean Back, Lean Forward]**

<http://research-methodology.net/lean-forward-and-lean-back-media-explanation-of-difference/>

**[Mittelerde: Mordors Schatten]**

<https://www.shadowofmordor.com/de/agegate/>

**[Monkey Island]**

<http://www.mobygames.com/game/dos/monkey-island-madness>

**[Pong]**

<http://www.pong-story.com/>

**[Sid Meiers Pirates]**

<http://www.2kgames.com/pirates/>

**[Spannungsbogen, Spannungskurve]**

<http://wortwuchs.net/spannungskurve-spannungsbogen/>

**[Storytelling, Versuch einer Definition]**

<http://schreibtraining.net/storytelling-teil-10storytelling-versuch-einer-definition/>

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, den TT. Monat JJJJ                      Vorname Nachname